
Spiele im Gelände: „Erlebt das Abenteuer!“

Es gibt ungefähr drei bis vier Grundmuster von Geländespielen, die gegebenenfalls miteinander kombiniert und in eine spannende Geschichte verpackt werden können:

Schmuggelspiele: es muss irgendetwas irgendwohin geschmuggelt werden

Kampfspiele + Taktikspiele: Angreifen und Verteidigen mit List und Tücke

Schnitzeljagd: Suchen und Aufgaben lösen

Diese Grundmuster werden nun in eine Story verpackt. Hier ist die Kreativität von jedem Jugendleiter gefragt, denn „die Verpackung des Geländespiels macht's“. Zudem sind die Spiele von den örtlichen Gegebenheiten abhängig, vom Wetter und der zu Verfügung stehenden Zeit; nicht zuletzt spielt auch das Alter der Jugendlichen eine Rolle. Eine einfache Schnitzeljagd ist bei jüngeren Teilnehmern einem etwas rauerem Kampfspiel vorzuziehen.

Im Folgenden findet ihr einige Anregungen für Geländespiele mit eurer Jugendgruppe:

Schmuggelspiel

Mehl oder Reis werden von einem geheimen Depot in kleinen Tüten, Filmdöschen oder Ähnlichem zu einem Lager geschmuggelt. Zöllner haben dies zu verhindern.

Schnitzeljagd als Orientierungslauf

Gestartet wird von einem bestimmten Punkt aus. Mit Hilfe einer Karte und Kompass wird der erste Anlaufpunkt bestimmt und hoffentlich auch gefunden. Mit Hilfe einer Wegbeschreibung (entlang einem Jungwald, über eine Wiese hoch zu einem freistehenden Baum, Felsen, Busch etc.). In einem Rohr liegt eine Nachricht. Eine Sägemehlspur führt weiter. Luftballon mit Filmdöschen muss zerschossen werden, darin befindet sich eine Nachricht. Peilaufgabe d.h. Richtungszahl feststellen zu einem bestimmten Ziel. Sollte die Gruppe unterwegs den „Faden“ verloren haben, dann hilft gegebenenfalls der Anruf per Handy beim Jugendleiter weiter (Punkteabzug).

Wanderspiel als Schnitzeljagd

Mit Hilfe von Kartenstückchen müssen Positionen angelaufen werden. Dort sind neue Kärtchen mit Aufgaben versteckt. Schatz suchen am Ziel.

Geländespiel „Sprengkommando“

Eine Mannschaft hat die Aufgabe, ein Bauwerk zu sprengen. An dem Bauwerk hängt sie einen Wecker auf, der auf eine bestimmte Zeit eingestellt wird. Danach entfernt sich die Gruppe mit einem Lageplan vom Sprengplatz. Eine zweite Gruppe sucht die erste. Die erste Gruppe muss sich alle Minute durch Blinkzeichen bemerkbar machen. Finden nun die Polizisten die erste Gruppe, dann kann sie anhand des Lageplans die Bombe entschärfen. Klingelt der Wecker jedoch, dann hat die erste Gruppe gewonnen.

Klopfspiel

Ein paar Personen klopfen an Bäume. Die restlichen versuchen nun die Klopfer zu finden und ihnen ein Kärtchen abzunehmen. Gewonnen hat derjenige /bzw. diejenige Gruppe, die die meisten Kärtchen

besitzt. Alternativ hat jeder Klopfer andersfarbige Kärtchen. Welche Gruppe am Schluss die meisten verschiedenfarbigen Karten hat, die hat gewonnen.

Schmuggelspiel

Zwei Mannschaften besitzen jeweils eine Quelle und ein Depot. Jede Mannschaft versucht nun Wasser von der Quelle in ihr Depot zu schmuggeln (in Wasserflaschen). Im Umkreis von 5 - 10 Metern um das Depot bzw. der Quelle herum darf nicht mehr angegriffen werden.

Stratego

Jeder bekommt eine Spielkarte. Danach fängt jeder jeden. Beide zeigen ihre Karten vor. Derjenige, der die niedrigere Karte besitzt, muss sie dem Anderen geben und zum Depot zurückkehren und sich eine neue holen. Asse können durch Sechsen geschlagen werden.

Schmuggelspiel „Geheimtransport“

Eine oder mehrere verschlossene Kisten mit Glocken etc. müssen möglichst geräuschlos durch feindliches Gebiet befördert werden.

Geländespiel mit Schwerpunkt „Anschleichen“

An ein feindliches Gebäude/Gebiet anschleichen, Fahne erobern, Schatz finden, Sprengsatz (Wecker) anbringen und eventuell Gefangene befreien. Aber Achtung! Der Sprengsatz darf nicht zu früh losgehen. Die Angreifer werden in Gruppen aufgeteilt. Es kommt auf gutes Timing an.

Schmuggelspiel mit Puzzleteilen

Verschiedene Puzzleteile müssen geschmuggelt werden und können erst, nachdem eine bestimmte Anzahl zusammen ist, aneinandergesetzt werden um ein Rätsel zu lösen. Die gegnerische Mannschaft hat die Aufgabe möglichst viele Puzzleteile abzufangen und selbst den Schatz zu finden. Die Puzzleteile werden von einem Leiter ausgegeben, oder aber an bestimmten Orten verstreut versteckt und an einem definierten Punkt zusammengesetzt.

Fang- und Suchspiele

Schnitzeljagd mit Aufgaben unterwegs, die gelöst werden müssen (Kombination aus Stationenspiel und Schnitzeljagd).

Geländespiel als Suchspiel

Es werden verschiedene Aufgaben gestellt. Wer die Aufgaben richtig löst, oder durch Kombination den Schatz findet hat gewonnen.

- Karte anfertigen vom Gebiet mit Kompass und Daumenabmessungen
- Höhenlinien und markante Punkte einzeichnen
- verschiedene Linien miteinander verbinden
- bei/in der Nähe von Schnittpunkt/Planquadrat XY befindet sich/ dort ist der Schatz zu finden/ die nächste Nachricht zu finden.
- Rätselaufgaben stellen, die jeweils einen Schritt weiterführen/die nächste Nachricht finden lassen

Such- und Fangspiel

Etwa 1/4 der Gruppe muss gesucht werden. Bei Abschlagen ist ein Bonbon oder ähnlichem auszuhändigen. Wer die meisten hat, hat gewonnen. Alternativ hat jeder unterschiedliche Bonbonsorten bei sich. Gezählt wird hinterher, wer die meisten unterschiedlichen Bonbons aufweisen kann.

Strategie-Spiel (Spionage)

Jeder Mitspieler spielt eine bestimmte Rolle (ähnlich Stratego). Durch einen Pass muss sich jeder ausweisen. Der mit der höheren Funktion ist Sieger. Der Unterlegene arbeitet nun für die neue "Seite" und bekommt einen neuen Pass in der Zentrale. Trotzdem kann es vorkommen, dass der Unterlegene eine Sonder/Doppelrolle spielt und für beide Seiten arbeitet, oder sogar für eine Dritte Partei.

Verteidigungsspiel / Schatzverteidigung

Ein bestimmtes Gelände (Ruine) muß verteidigt werden und der Gegner daran gehindert werden, in das Gelände einzudringen, es können Gefangene gemacht werden. Es muß ein Schatz/ eine fiktive Person/Gegenstand befreit und unbemerkt aus der Ruine geschafft werden.

Nummern- Zock

Das Spiel „Nummern- Zock“ wird mit 2 Teams Abends/Nachts bei Dunkelheit im Wald gespielt. Jeder bekommt ein Schild mit einer Nummer (bei uns sechsstellig) an den Kopf. Die Nummern der Teams sind verschiedenfarbig, bei uns hat das eine Team rote und das andere blaue Nummern. Ziel des Spiels ist es nun, die Nummer eines Gegenspielers laut auszurufen, wodurch dieser aus dem Spiel ist. Die Nummern dürfen nicht mit den Händen zugehalten werden, aber man darf sich auf den Boden legen, den Kopf an einen Baum drücken, unter Wasser halten etc. Die Spieler sollten schwarze Kleidung tragen die dreckig werden darf und eine Taschenlampe haben.

Suchspiel im Gelände

Zunächst wird der Gruppe ein Gelände zugeteilt und die Grenzen festgelegt. Nun begeben sich alle Kinder an einen Ort wo das Gelände nicht einsehbar ist, am besten in ein Haus. Nun darf ein Kind aus der Gruppe den farbigen (großen) Gegenstand (z.B. Karton) im festgelegten Gelände verstecken, dabei wird die Zeit gestoppt. Je besser der Gegenstand versteckt wird, desto länger dauert es. Sobald das Kind die Gruppe im Haus wieder erreicht hat, wird die Zeitnahme beendet. Nun hat die große Gruppe den Auftrag, den versteckten Gegenstand zu suchen. Sie erhält dafür doppelt so viel Zeit wie der Verstecker gebraucht hat. Findet sie den Gegenstand innerhalb der Zeit so erhält die Gruppe den Punkt, ansonsten der Kandidat. So kann jeder aus der Gruppe drankommen und das Spiel beliebig lange gespielt werden. Für große Gruppen das Gelände recht groß wählen und möglichst Wald oder Gebüsch nutzen.

Für thematischen Abschluss eignet sich das Thema: „Gruppe- zusammen sind wir stark“, denn in den meisten Fällen wird wohl die Gruppe die meisten Punkte bekommen.

Geländespiel: „Golden Eye“

Du brauchst:

- CDs
- Sicherheitsnadeln

- Nummern für den Rücken der Spieler
- farbige Steine (als „Eier“)
- CD mit dem „Golden Eye“-Lied

So geht's:

Alle Jugendlichen sind Agenten, die versteckte „Schätze“ im Gelände aufspüren müssen und ihre Beute gleichzeitig vor anderen Geheimagenten schützen müssen.

Passenderweise könnt ihr zu Beginn das Lied „Golden Eye“ (James Bond-Song von Tina Turner) spielen. Das steigert die Einstimmung aufs Spiel!

Fünf Gruppen starten in ihrem Lager. Das Ziel ist es, so viele Eier (bemalte Steine, die im Gelände versteckt wurden) wie möglich zu finden. Jeder Jugendliche, welcher sich auf die Suche nach Eiern macht, braucht eine Nummer, welche er auf dem Rücken trägt. Die Nummern erhalten die Jugendlichen vor dem Spiel vom Gruppenleiter.

Die Spieler müssen versuchen, dem Gegner die Nummer am Rücken zu entreißen und seinen Namen zu nennen. Hat ein Spieler einem Gegner die Nummer vom Rücken reißen können und weiß er, wie dieser heißt, so gilt es schneller beim Stützpunkt zu sein als der, der die Nummer verloren hat. Dort muss der Spieler die gestohlene Nummer und den Namen des Besitzers nennen.

Wenn nun der Name und die Nummer übereinstimmen, und er schneller war als sein Gegner, so bekommt er zwei „Eier“, die jede Gruppe zum Handeln brauchen können.

Wenn der bestohlene, nummernlose Spieler nicht innerhalb von fünf Minuten nach Eintreffen seines Diebes beim Gruppenleiter ankommt, so wird ihm pro verspätete fünf Minuten ein Minuspunkt angerechnet. In jedem Fall aber bekommt er eine neue Rückennummer.

Die Eier können im Lager der gegnerischen Gruppen gestohlen werden. Hingegen sind die CDs geschützt und dürfen nicht weggenommen werden.

Tauschliste

- **CD:** 5 Eier
- **Nummer von einem Mitspieler:** 2 Eier
- **Eier (bemalte Steine):** sind im Wald versteckt

CDs

Für fünf Eier bekommen die Gruppen eine CD, die der Gruppe nicht mehr gestohlen werden kann. Die CDs werden nach dem Spiel abgespielt; jene Gruppe, bei der das Lied „Golden Eye“ (von Tina Turner) auf der CD ist, bekommt Bonuspunkte und einen zusätzlichen Preis.

Gewonnen hat jene Gruppe, die am meisten Eier sammeln konnte. Preise bekommen die ersten drei Gruppen.

aus: www.praxis-jugendarbeit.de