Draussen im DUNKELN

Spiele und Aktionen für die dunkle Jahreszeit

juenger

unterwegs...
im Kirchenkreis
Minden

Nachts sind alle Katzen grau.

Nicht nur die warmen Sommermonate laden dazu ein, mit der Gruppe rauszugehen.

Auch und gerade die dunklen Jahreszeiten haben ihren besonderen Reiz.

Gewohnte Strecken und Umgebungen werden im Dunkeln ganz anders erlebt. Dadurch kommt Neues in bekannte Spiele und Aktionen.

Unsere Sinne werden anders angesprochen. Verlassen wir uns im Hellen meistens auf unseren Seh-Sinn, kommt im Dunkeln dem Hören und Tasten vielmehr Bedeutung zu.

Die Kinder machen die Erfahrung, dass sie sich auch im Dunkeln orientieren können und Ängste vor dem Unbekannten werden abgebaut.

Ein besondere Gelegenheit sind Aktionen im Dunkeln für die Andachten. Die Kinder erleben zum einem die Natur Gottes hautnah und das auch die Nacht zur Schöpfung Gottes gehört. Zum anderen werden durch die Aktionen Themen angesprochen, die zu den „Kernthemen“ des Glaubens, wie Orientierung, Vertrauen, Ängste, etc., gehören und man gut mit der Andacht aufgreifen kann. Eine tolle Geschichte, nachts am Feuer ist spannend und für die Kinder einprägsam und vielleicht ein Höhepunkt einer Nachtaktion.

Viele Tagsüber-Geländespiele, kann man, mit ein paar Anpassungen, natürlich auch als „Nachtversion“ spielen. In diesem Heft findest du Spiele und Aktionen, die extra für das Spiel im Draußen und im Dunklen sind.

Wie immer gilt: Passe dir die Aktion für deine Gruppe an.

Viel Spaß.

Hinweis. Für die bessere Lesbarkeit haben wir eine einheitliche femine Form gewählt

Hinweise

Spielfeld

Das ausgewählte Spielgelände klar abgegrenzt (Straßen, Waldstück) oder sichtbar markiert/beleuchtet sein

Es sollte eher ein kleineres Gelände als zu groß gewählt werden

Schaue Dir das Spiel- bzw. Wandergelände vorher an, so dass Du die Gefahrenpunkte kennst und ausräumen kannst, oder ein geeigneteres Gebiet auswählst.

Natürliche Hindernisse wie Abhänge, felsiges Gelände, Steine, in Gesichtshöhe befindliche Äste, am Boden vorhandene Löcher oder Bodenunebenheiten können bei Nachtspielen zu gefährlichen Verletzungen führen.

Die Strecken sollten so beschaffen sein, dass die Kinder zwar herausgefordert werden, sie aber gut schaffen können.

Teilnehmer

Draußen und dann auch noch im Dunkeln- das kann für viele Kinder eine große Herausforderung sein. Es gibt in unserem Leben (fast) keinen lichtfernen Bereich in unserem Leben. Und meistens halten wir uns drinnen auf. Gerade in der dunklen Jahreszeit. Deshalb ist es für viele Kinder sehr ungewohnt im Dunkeln Draußen zu sein.

Die Erfahrungen die man mit der Gruppe draußen macht, sollten die TN:innen heraus- aber keinesfalls überfordern. Deshalb ist es wichtig, dass du deine TN:innen kennst und weißt, was du ihnen zutrauen kannst. Altersgrenzen sagen hier wenig aus. Je genauer Du Deine Gruppen- und Freizeitteilnehmer kennst, desto besser kannst Du wissen, was Du ihnen zutrauen kannst, wann sie

Alle Aktionen sollten freiwillig sein. Es darf keinen Zwang für die Teilnehmerinnen bestehen, an der Aktion oder dem Spiel mitzumachen. Es geht nicht darum, irgendwelche Mutproben zu bestehen. Falsch ist es auch, ein Kind zu überreden oder es gar mit seinen Ängsten abzuwerten. Wenn eine Teilnehmerin Angst bekommt, sollte sie immer wissen, wo sich die Spielleiterin befindet.

Wenn die Kinder Panik bekommen oder die Gefahr besteht, dass sie sich im Wald verlaufen, solltest du die Aktion abbrechen. Deshalb ist es wichtig, das du die Teilnehmerinnen genau beobachtest und ein Auge auf sie hast.

Sicherheit

Teilnehmerinnen und Mitarbeiterinnen sollten auf jeden Fall wetterfeste Kleidung (Warm und trocken) und passendes Schuhwerk haben.

Warnwesten für alle, zumindest für Aktionen an Straßen oder auf dem Fußweg zum Spielgelände.

Jede Mitarbeiterin hat eine Taschenlampe dabei. Richtige Taschenlampen sind robuster als Handylampen und deshalb zu bevorzugen.

Die Gruppe sollte mindestens 1.-Hilfe Tasche für den Notfall dabei haben.

MA:innen

Alle Mitarbeiterinnen müssen wissen, wie das Spiel funktioniert und wie die Wege bzw. das Geländes beschaffen ist

Die abgesprochene Route sollte eingehalten werden

Festhalten an der Regel: keiner geht vor X, keiner geht hinter Y

Vorbereitungen

Ob alle Teilnehmerinnen eine Taschenlampe brauchen ist deine Entscheidung. Wenn sich das Auge an die Dunkelheit gewöhnt hat, ist eine Taschenlampe nur störend. Nach ca. 20-30 Minuten erkennt das menschliche Auge sogar mehr ohne Taschenlampe.

Vollmondnächte sind eine gute Jagdzeit. Damit es keine unangenehmen Überraschungen gibt, sprich im Vorfeld mit dem zuständigen Revierförster. Geh mit ihm die Route durch und frage, ob ihr die Wanderung so durchführen könnt. In manchen Bundesländern braucht man eine Erlaubnis vom Förster und Jagdpächter, in anderen muss man diese nur informieren.

Im Wald sind die Tiere zu Hause. Auch wenn man sie selten sieht, kann man davon ausgehen, dass einige gar nicht weit weg sind. Manche kann man sogar hören. Das sollte die Gruppe wissen. Deshalb: Rücksicht nehmen auf die Tiere und nicht laut durch den Wald laufen.

Als Abschluss ein gegrilltes Würstchen oder Marshmellows über die Lagerfeuer? Gerne. Viele Schutzhütten, Aussichtspunkte oder Waldspielplätze haben eine Feuerstelle. Aber: Bitte nicht selbst Feuerstellen anlegen. Man darf nur die offiziellen Feuerstellen benutzen und evtl. ist es auch gut, die Benutzung im Vorfeld mit der Eigentümerin abzusprechen.

1. Verwirrlichter

Dauer	Ab 20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Material	Taschenlampen, Trillerpfeife
Gelände	größeres Waldstück oder Gelände mit Wiese und Büschen und anderen Versteckmöglichkeiten

Die Mitarbeiterinnen verstecken sich mit Taschenlampen im Spielgelände (Bei zehn Spielerinnen sind ca. drei Verwirrlichter zu empfehlen). Die Spielleiterin schickt die Spielerinnen in Kleingruppen los und diese versuchen die Verwirrlichter zu finden. Alle drei Minuten pfeift die Spielleiterin und die Verwirrlichter geben nun ein kurzes Lichtzeichen mit der Lampe in alle 4 Richtungen als Antwort ab. Wichtig: Eindeutiges Schlusssignal für das Spielende vereinbaren.

Variante: >> Nachtpfeifer: Statt Taschenlampen verstecken sich die Mitarbeiterinnen mit Trillerpfeifen und machen so auf sich aufmerksam.

2. Bierfilze suchen

Dauer	ab 20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	Bierfilze verteilen
Material	Pro Teilnehmerin ein Knicklicht, viele Bierfilze
Gelände	Waldstück

In dem Spielgelände werden Bierfilze verteilt. Die Spielerinnen bilden 2er Teams und müssen mit Hilfe der Knicklichter als Lichtspender die verteilten Bierfilze finden. Einige Mitarbeiterinnen laufen ebenfalls durch das Waldgebiet und versuchen, die Teams abzuschlagen. Gelingt dies, muss das Paar alle (oder eine gewisse Menge) Bierfilze abgeben. Die Mitarbeiterinnen verteilen diese anschließend wieder im Wald.

Am Ende wird gezählt, welches Team die meisten Bierfilze gefunden hat.

3. Geschickte Flucht

Dauer	ab 20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	Absperrband spannen, halbe Poolnudel
Material	-
Gelände	ein Gelände, das ein Anschleichen im Schatten einiger Büsche und Bäume ermöglicht

Mit Absperrband wird in der Mitte des Spielfeldes die Grenzlinie markiert. Die Spielerinnen teilen sich in zwei gleich große Gruppen ein und gehen mit einer Mitarbeiterin, an das jeweilige Ende ihres Feldes. Die Mitarbeiterinnen patrouillieren auf der Grenzlinie und müssen die Grenzübertritte der Spielerinnen verhindern, indem sie versuchen, die Spielerinnen abzuschlagen. Gefangene Spielerinnen können zu weiteren Wachen werden (Poolnudeln bereithalten) oder werden wieder zurück zur Gruppenmitarbeiterin geschickt.

Variante: Das Spiel kann auch mit einem klassischen Schmuggelspiel kombiniert werden: Die Spielerinnen müssen über Grenze Gegenstände schmuggeln. Die Mitarbeiterinnen an der Grenze werden zu Zöllnerinnen und versuchen das zu verhindern.

4. Leuchtturm

Dauer	20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	-
Material	Eine Taschenlampe
Gelände	ein Gelände, das ein Anschleichen im Schatten einiger Büsche und Bäume ermöglicht

Eine Mitarbeiterin mit einer Taschenlampe mit kleinem, engen Strahl stellt sich im Dunkeln in die Mitte des Spielgeländes und ist der Leuchtturm. Nun bewegt sie gleichbleibend um sich herum. Die Spielerinnen müssen nun versuchen, sich an den Leuchtturm anzuschleichen und ihn zu berühren, ohne dass sie der Strahl der Taschenlampe trifft. Geschieht dies und der Leuchtturm ruft den Namen der Spielerin, scheidet diese aus dem Spiel aus.

5. Reflektor Jagd

Dauer	Ab 30 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 8 Personen interessant
Vorbereitung	Reflektoren (Katzenaugen) aufhängen
Material	Pro Gruppe eine Taschenlampe, ca. 10 - 20 Reflektoren, Schnur/ Bindfaden, Reißzwecken
Gelände	Sowohl im besiedelten Bereich als auch im Wald möglich

Die Spielerinnen werden in Kleingruppen (5 - 8 Spielerinnen) aufgeteilt und machen sich im Abstand von 15 Minuten auf den Weg. Die Gruppen haben Taschenlampen dabei und müssen damit die Reflektoren finden, die am Wegrand aufgehängt sind. In direkter Nähe der Reflektoren sind Zettel mit Aufgaben aufgehängt, die von der Gruppe gelöst werden müssen.

Bemerkungen
Um Zeit zu sparen, können auch jeweils zwei Gruppen gleichzeitig losgeschickt werden, von denen eine den Weg in der umgekehrten Richtung abläuft. Abzweigungen bitte in beiden Richtungen eindeutig mit Reflektoren kennzeichnen.

Die letzte Gruppe kann beauftragt werden, alle Reflektoren und Zettel wieder einzusammeln und nehmen den Mitarbeiterinnen damit Arbeit ab ;-) Werden zwei letzte Gruppen (siehe oben) zeitgleich losgeschickt, dürfen sie mit dem Einsammeln natürlich erst anfangen, nachdem sie sich auf halber Strecke begegnet sind!

6. Wolfspfad

Dauer	Ab 20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	Knicklichter auslegen
Material	Knicklichter, Trillerpfeife
Gelände	Wegstrecke im Dunkeln (20-30 Minuten)

Eine etwas längere Strecke (ca. 20 Fußminuten) wird mit Knicklichtern ausgelegt. Von jedem Knicklicht kann man das nächste und das zurückliegende Licht sehen. Nun wird der abgesteckte Weg von den Spielerinnen einzeln durchlaufen. Wer nicht einzeln gehen will, der darf zu zweit zu dritt zusammen laufen, oder auf die nächste Person warten. Wichtig bei diesem Spiel ist, dass keine Gruseleffekte eingebaut werden. An jeder 3-4 Station kann eine Mitarbeiterin warten, falls jemand doch Angst bekommt oder sich die Spielerinnen verlaufen

7. Echolot

Dauer	15 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	-
Material	Augenbinden für die Hälfte aller Spielerinnen
Gelände	Dunkles Waldstück

Die Hälfte der Spielerinnen stellt sich im Kreis auf, mit einigen wenigen Lücken zwischen den Spielerinnen, die groß genug zum Hindurchgehen einer Person sind. Die andere Hälfte der Spielerinnen steht mit verbundenen Augen im Kreis. Diese Spielerinnen müssen versuchen, aus dem Kreis zu gelangen, ohne die Spielerinnen des Kreises zu berühren. Als akustische Hilfestellung dürfen die Spielerinnen des Kreises nur mit den Händen reiben. Das Spiel kann statt mit verbundenen Augen auch bei absoluter Dunkelheit gespielt werden.

8. Jägerinnen und Gejagte

Dauer	20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 10 Personen interessant
Vorbereitung	Kleine Zettel mit Namen
Material	Zettel, Stifte
Gelände	Dunkles Waldstück mit vielen Versteckmöglichkeiten

Jede Spielerin schreibt seinen Namen auf einen Zettel und faltet ihn sorgfältig zusammen. Die Zettel werden gut durchgemischt. Jede zieht nun einen Zettel, liest den Namen und hält ihn streng geheim. Dies ist nun ihre Zielperson, die sie fangen muss. (Zieht jemand seinen eigenen Namen, wirft er ihn wieder in den Topf und zieht neu).
Nun gibt die Spielleiterin 5 Min Zeit, damit sich alle im Gelände zu verstecken. Auf ein klar hörbares Kommando (Trillerpfeife) beginnt das Spiel.
Jeder sucht seine Zielperson und tickt diese an. Danach muss sich die Person widerstandslos zur zentralen Sammelstelle bringen lassen und ist raus. Wird die Fängerin in dieser Zeit von einer anderen Person getickt, ist die erste Person wieder frei (aber nur solange sie noch nicht an der Sammelstelle angekommen ist).

9. Taschenlampenschlacht

Dauer	Ca. 30 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 5, interessant ab 15 Personen
Vorbereitung	Kleine Zettel mit Namen
Material	pro Spielerinnen eine Taschenlampe, Klebeband
Gelände	Abgegrenztes Waldstück oder Gelände mit vielen Versteckmöglichkeiten

Jede Spielerin ist mit einer Taschenlampe bewaffnet und hat außerdem fünf Kreppbandstreifen auf ihrer Jacke kleben. Die Spielerinnen dürfen sich in dem Gelände frei bewegen und versuchen Mitspielerinnen aufzuspüren und mit ihren Lampen anzuleuchten. Dabei laufen sie natürlich Gefahr selbst gesehen und abgeleuchtet zu werden. Wer vom Lichtstrahl einer Lampe erfasst wird, muss der entsprechenden Spielerin einen ihrer Klebestreifen abgeben. Eine gerader abgeleuchtete Spielerin und ihre "Fängerin" dürfen während der Klebestreifenübergabe natürlich nicht abgeleuchtet werden. Nach Ablauf der Spielzeit oder dem Abbruchsignal werden die Streifen gezählt.

10. Knicklichterschnitzeljagd

Dauer	Ca. 30 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	ab 5 Personen, interessant ab 15 Personen
Vorbereitung	
Material	Genügend Knicklichter
Gelände	Sowohl im besiedelten Bereich als auch im Wald möglich

<u>Version 1</u>

Die Mitarbeiterinnen müssen die Wege vorher mit den entsprechenden Knicklichtern präparieren, die an Bäumen befestigt werden oder in den Boden am Rande des Weges gesteckt werden. Für die Streckte sollte man Wald- oder Feldwege aussuchen die nachts wenig oder überhaupt nicht von Autos befahren werden. Revierförster oder Jagdpächter sind im Zweifelsfalle zu informieren. Bei jeder Gruppe ist eine Mitarbeiterin dabei. An Kreuzungen oder Einmündungen muss man klar erkennen können, in welche Richtung die Gruppe laufen muss. Verschiedene Gruppen gehen auch verschiedene Wege. Alle Gruppen sollten aber ungefähr die gleiche Wegstecke gehen.

Die Gruppen werden in verschiedene Farben eingeteilt. Die blaue Gruppe folgt also nur den blauen Knicklichtern, die grüne Gruppe nur den grünen Knicklichtern…

Natürlich kann es auch sein, dass die verschiedenen Routen sich kreuzen oder eine gewisse Strecke parallel verlaufen. Wie auch bei der normalen Schnitzeljagd, gibt es auch hier Irrwege. Am Ende eines Irrweges ist dann eine Knicklichtfarbe, die keine Gruppe hat, z.B. Lila.
Am Ziel kann dann die Schatzkiste oder ähnliches gefunden werden.

Version 2
Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt. Die erste Gruppe geht voran und legt mit Knicklichtern eine Spur, der dann die zweite Gruppe mit Abstand von etwa 20 Minuten folgt.

Nach einer festgelegten Zeit oder Anzahl an Knicklichtern verstecken sich alle Mitglieder der ersten Gruppe im Umkreis von ca. 50 Metern. Sobald die zweite Gruppe kein weiteres Knicklicht findet, weiß sie, dass sie am Endpunkt angekommen ist und alle Mitglieder der ersten Gruppe suchen muss.

Hinweis: Gruppe Zwei sammelt unterwegs alle Knicklichter ein! #Umweltschutz

11. Die gackernden Hühner

Dauer	ab 15 Minuten
Alter	ab 6 Jahre
Gruppengröße	ab 5 Personen, interessant ab 15 Personen
Vorbereitung	-
Material	Maiskörner
Gelände	Abgegrenztes Waldstück oder Gelände mit vielen Versteckmöglichkeiten

Die Spielerinnen werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Ein Teil der Spielerinnen versteckt sich als Hühner im Gelände. Sie müssen gackern, sodass sie von den anderen Kindern gefunden werden können.

Findet ein Kind ein Huhn, bekommt es als Finderlohn ein Maiskorn. Die Hühner verstecken sich immer wieder, nachdem sie von einem Kind gefunden wurden. Gewonnen hat das Kind, das am Ende die meisten Hühner gefunden hat.

12. Knicklicht-Boccia

Dauer	10 Minuten
Alter	ab 6 Jahre
Gruppengröße	ab 5 Spielerinnen, interessant ab 15
Vorbereitung	
Material	1 kleines Knicklicht, mehrere lange Knicklichter in drei bis fünf Farben
Gelände	Wiese

Die größeren Knicklichter werden zu Ringen in einer Farbe zusammengesteckt. Eine Mitspielerinnen wirft das kleine Knicklicht dann ein Stück weg. Die Mitspielerinnen müssen nun nacheinander versuchen, die Knicklichtringe so werfen, dass sie möglichst genau mittig über dem kleinen Knicklicht liegen. Die Spielerin, die in jeder Runde den Ring am genauesten wirft, erhält einen Punkt.

13. Camouflage

Dauer	45-60 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	15-25 TN
Vorbereitung	-
Material	Taschenlampe
Gelände	Dunkler Waldweg

Die Gruppe wird in 2 gleiche Teams eingeteilt. Eine Gruppe erhält die Aufgabe, sich zu verstecken, während die andere suchen muss. Die „Versteckerinnen“ erhalten 15 Minuten Zeit, sich zu beraten. Ihre Aufgabe ist es, sich entlang eines 100 m langen Stück eines Waldweges so zu verstecken, dass ihre Körper vom Weg aus bei Tageslicht noch zu sehen wären. Die Spielerinnen dürfen sich auf beiden Seiten des Weges bis max. 6 m vom Weg entfernt verstecken. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen sie versuchen sich der Umgebung anzupassen also z.B. wie Bäumen, Felsen oder Baumstämme auszusehen oder sich mit vorhandenen Dingen so zu vereinigen, dass sie miteinander verbunden sind. Nach Ablauf der Vorbereitungszeit macht sich die andere Gruppe auf die Suche. Sie darf dabei den Weg nicht verlassen und auch keine Hilfsmittel (Handylampen) verwenden. Ist eine Spielerin der Meinung, jemanden entdeckt zu haben, muss er ihre Mitspielerinnen zusammenrufen. Erst wenn alle Spielerinnen der Ansicht sind, dass sich dort eine versteckte Person befindet, prüft die Spielleiterin dies mit seiner Taschenlampe nach und leuchtet genau auf die Stelle. Wenn alle versteckten Spielerinnen gefunden worden sind, tauschen beide Gruppen die Rollen und das Spiel beginnt von vorne.

14. Hunting

Dauer	30 – 120 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	15-25 TN
Vorbereitung	-
Material	Eine Fackel, Trillerpfeife, Taschenlampe
Gelände	Dunkler und breiter Waldweg

Es spielen Mitarbeiterinnen (MA) gegen Teilnehmerinnen (TN). Die MA gehen von einem gemeinsamen Startpunkt auf einem Weg mit einer Fackel (kann auch ein anderes helles Licht sein) los. 5 Minuten später starten die TN auf dem Weg hinterher. Die MA stellen irgendwann ihre Fackeln mitten auf den Weg. Dann gehen sie den TN entgegen, eine MA bleibt als Feuerwache bei der Fackel. Die TN haben die Aufgabe, an den MA vorbei zur Feuerwache zu kommen. Jeder TN, der gefasst wird, ist ein Punkt für die MA, jeder, der durch kommt, ein Punkt für die TN.

Man kann es in mehreren Durchläufen –mit Rollentausch -spielen.

15. Lichtkunst

Dauer	10 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	beliebig
Vorbereitung	-
Material	Taschenlampe
Gelände	Dunkle Hauswand

Mit Hilfe der Taschenlampe wird ein Bild an die Wand gemalt. Die anderen Spielerinnen müssen erraten, welchen Gegenstand oder welche Situation der Mitspielerinnen malt. Wer richtig errät, erhält einen Punkt und darf den nächsten Begriff malen.

16. ABC-Spiel

Dauer	10-15 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	Ab 5
Vorbereitung	-
Material	Streichhölzer
Gelände	egal

Eine Spielerin erhält eine Streichholzschachtel. Eine Zweite beginnt nun mit dem Aufsagen des Alphabets. Nur das „A“ wird laut gesagt, den Rest sagt sie still vor sich hin. Die erste Spielerin ruft „Stop“.Der Buchstabe, der am Alphabet als letztes genannt wurde, ist für sie nun der Anfangsbuchstabe für alle Hauptwörter, die sie sagen soll, so lange ihr Streichholz brennt.

17. Knicklichterwald – Erlebnis bei Nacht

Gottes Eigenschaften auf einer besonderen Fackelwanderung mit Stationen erleben

Dauer	-60 Min. (Vorbereitung: 30-60 Min.)
Alter	Ab 10 Jahre
Gruppengröße	Ab 10 Personen
Material	1 Skelett (Kann in Schulen ausgeliehen werden), Silofolie, Edding(s) (oder Abtönfarbe), Kleidung, Handy, Beamer, Leinwand, Faden, Armbandverbindungsstücke (für die Knicklichter), Knicklichter, Punsch (oder etwas anderes zu trinken)
Bibelstelle	1. Mose 22,17

Diese Fackelwanderung ist eine besondere Methode der Verkündigung. Nachts im Dunkeln sind Stationen auf einer beliebig wählbaren Wegstrecke aufgebaut. Die Strecke wird mit Fackeln gegangen. Die Stationen sind ebenfalls mit Fackeln beleuchtet. Besonders beeindruckend ist der Knicklichterwald und als Abschluss das möglichst große Lagerfeuer, die Feuershow oder das Feuerspucken.

Einführung
Diese Nachtwanderung soll bleibenden Eindruck hinterlassen. Gottes Eigenschaften sollen auf eine besonders eindrückliche Art und Weise erlebt werden. Dazu wird eine geeignete Wegstrecke mit ca. 30 bis 60 Minuten Gehzeit ausgewählt. Die einzelnen Impulse werden an verschiedenen Stationen dargestellt. Die Stationen können beliebig verteilt werden. Um die Texte gut sichtbar zu machen eignet sich besonders gut Silofolie. Diese kann mit

Permanentmarkern (Edding) oder auch Abtönfarbe beschrieben werden. Zu Beginn des Fackellaufes kann eine Feuerschale aufgestellt werden, an der die Fackeln entzündet werden können. (>> Material 1)

Station 1
„Heute schon leer gequatscht?“ Es liegen Klamotten und ein Handy auf dem Boden. Großes Banner: Gott spricht: „Rufe mich an in der Not, so will ich dich erretten, und du sollst mich preisen.“ Psalm 50,15

Station 2
Banner: „Alles hat ein Ende – auch dein Leben?!“ Daneben steht ein Skelett (kann in Schulen ausgeliehen werden).

Station 3
Ein Bild voller Leben wird per Beamer und Leinwand gezeigt. Großes Banner: Jesus spricht: „Ich lebe und ihr sollt auch leben!“ Johannes 6,57

Station 4
Trinkstation. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, sich zu erfrischen und etwas zu trinken. Gerne auch Punsch.

Großes Banner: Jesus spricht: „Wer von dem Wasser trinken wird, das ich ihm gebe, den wird nicht mehr dürsten, sondern das Wasser, das ich ihm geben werde, das wird in ihm eine Quelle des Lebens werden, das in das ewige Leben quillt.“ Johannes 4,14

Station 5
Es hängen viele leuchtende Knicklichter in den Bäumen. Diese Station ist unglaublich beeindruckend.

Dazu großes Banner am Eingang des Pfades mit Schnüren befestigen: Gott spricht: „Ich will dich reich beschenken so weit wie die Sterne am Himmel …“ 1. Mose 22,17

Die Knicklichter werden mit den Armbandverbindungsstücken, in denen ein Faden (Nähgarn) durchgezogen wird, an den Büschen und Bäumen befestigt. Da sie viele Stunden leuchten, können sie gleich geknickt werden.

Abschluss
Die Gruppe sammelt sich nach und nach an einem großen (!) Lagerfeuer. Gemeinsam werden einige Lieder gesungen, die Gottes Eigenschaften beschreiben.

Autor / Autorin: Gabi Vogt, , EJW - evangelisches Jugendwerk in Württemberg

18. Lautlose Pirsch

Teilnehmer	Ab 8
Material	Trillerpfeife, Taschenlampe
Mitarbeiter	Min. 2
Dauer	30 Minuten – 45 Minuten

1/3 zu 2/3 auf geteilt. Die Teilnehmerinnen der kleineren Gruppe sind die Luchse, die anderen die Hasen.

Jeder der Hasen bekommt eine Taschenlampe und muss sich im Spielgebiet verstecken. Nach 5 Minuten müssen sie mit der Lampe kurz blinken. Das müssen sie nun alle 30 Sekunden wiederholen, so dass die Luchse eine Chance haben, die Hasen zu fangen.

Dabei dürfen sich die Hasen durchaus von ihren Verstecken fortbewegen. Sind alle Hasen gefangen, können die Rollen getauscht werden. Die Taschenlampen können auch durch Rasseln o.ä ausgetauscht werden.

19. Nachtwächterin

Teilnehmer	Min. 6
Material	Trillerpfeife, Taschenlampe
Mitarbeiter	Min. 2
Dauer	45 - 60 Minuten

In einem Waldareal von etwa 20x10 m setzt sich die „Nachtwächterin“ bewaffnet mit einer Taschenlampe ungefähr in die Mitte. Sie wendet den Kindern, die sich auf der gegenüberliegenden Seite aufgestellt haben, den Rücken zu. Diese versuchen nun, an der Nachtwächterin vorbei zu pirschen und die andere Seite zu erreichen. Sobald die Wächterin etwas hört, richtet sie ihre Taschenlampe auf die entsprechende Stelle und knipst sie an. Die Taschenlampe darf nicht mehr bewegt werden. Wer vom Lichtkegel getroffen wird, fällt für diese Runde aus.

20. Mit Knick- und Schwarzlicht nachts unterwegs Geländespiel

Dauer	60-120 Min. (Vorbereitung: 45-90 Min.)
Alter	7-16 Jahre
Material	Knicklichter (Material 1), Schwarzlicht(lampen) (Material 1), Gegenstände (in einem Sack zum erfühlen /Material 2), Wimmelbild (z.B. aus Wimmelbuch /Material 3), Fotokarton (in verschiedenen Farben /Material 4), Gegenstände (Material 5), Mullbinde(n) (pro Teilnehmer eine /Material 6), Pflaster ((Tape-Pflaster) für die Enden /Material 6), Papier (mit Botschaft /Material 7), Schwarzlichtstift (Material 7)

Bei diesem Nachtgeländespiel laufen die Gruppen verschiedene Stationen an, an denen Aufgaben zu lösen sind. Die Wege sind mit Knicklichtern markiert, die an Bäumen befestigt werden oder am Rande des Weges in den Boden gesteckt werden. Für die Strecke sollte man Waldwege aussuchen, die nachts wenig oder überhaupt nicht von Autos befahren werden. Revierförster oder Jagdpächter sind im Zweifelsfalle natürlich auch zu informieren. Zu jeder Gruppe gehört ein Mitarbeiter, der den Weg kennt und mit einer Taschenlampe ausgerüstet ist, die aber nur im Notfall angeknipst wird. Außerdem benötigt jede Gruppe eine Schwarzlichtlampe. Der Reiz dieses Spiels liegt in der Dunkelheit. Man orientiert sich nur an den Knicklichtern. Auch bei den Stationen hat man nur die Schwarzlichtlampe zur Verfügung. Das erschwert natürlich einige Aufgaben. Aber das ist der Sinn des Spiels. (Material 1)

Ein Sack voller Überraschungen
Die Gruppe soll Gegenstände erfühlen, die sich in einem Sack befinden. Jedes Kind fasst in den Sack und fühlt die verschiedenen Gegenstände. Die Gruppe muss so viele Gegenstände wie möglich nennen, die sich im Sack befinden. (Material 2)

Wimmelbilder
Der Gruppe wird ein Wimmelbild gezeigt. Ein Bild, auf dem sehr viele Gegenstände, Situationen und Personen abgebildet sind. Nach zwei Minuten wird das Bild wieder eingezogen und die Gruppe zählt jetzt so viele Sachen wie möglich auf, die auf dem Bild zu sehen waren. (Material 3)

Farben erkennen
Die Kinder bekommen verschieden farbige Kartons in die Hand und müssen sagen, welche Farbe ihr Karton hat. Am Tag eine einfache Aufgabe, aber nachts wenn es dunkel ist, äußerst schwer. (Material 4)

Suchspiel
In einem Umkreis von 20 Metern sind verschiedene Gegenstände versteckt. Zum Beispiel eine Bibel, ein Liederbuch, ein Jungscharhalstuch oder einfach nur Spielchips. Die Gruppe hat 3 Minuten Zeit, die Gegenstände zu suchen. Anschließend die Gegenstände wieder an ihren Platz legen. (Material 5)

Erste Hilfe
Jedes Kind legt einem anderen Kind einen Verband an. Am besten so originell wie möglich. Die Verbände müssen

unbedingt von den Mitarbeitern überprüft werden, damit kein Verband zu fest sitzt und das Blut noch zirkulieren kann. Mit diesem Verband geht es dann weiter. (Material 6)

Die unsichtbare Schrift
Auf einem weißen Blatt Papier wird mit Schwarzlichtstift eine Botschaft geschrieben. Diese ist aber nur mit der Schwarzlichtlampe zu entziffern. Hier muss die Gruppe darauf kommen, die Lampe entsprechend einzusetzen. Dieses Spiel kann z. B. auch in Verbindung mit dem Suchspiel erfolgen. Ein versteckter Gegenstand ist das weiße Blatt Papier. (Material 7)

Autor / Autorin: Hanna Weber, EJW - evangelisches Jugendwerk in Württemberg

21. Bleib wach heut´ Nacht: Ein Nachtgeländespiel

Dauer	*90 Min. (Vorbereitung: 20 Min.)*
Alter	*7-13 Jahre*
Material	*Laufzettel, Absperrband, Stift(e), lautes Signal, Preise, Feuerholz, Streichhölzer, Feuerstelle, Abspielgerät, Gebüsch, Papier, kopierter Bibeltext (Johannes 17), Schild(er) („Wenn ich eingeschlafen bin, dann wecke mich möglichst schnell.“), Geruchsgegenstände*

Jesus ist nachts mit seinen besten Freunden in einen Garten gegangen, um zu beten. Seine Freunde sollten wach bleiben. Doch sie waren zu müde und schliefen immer wieder ein. Dieses Nachtgeländespiel orientiert sich an dieser Szene in der Bibel. An verschiedenen Stationen müssen die Gruppen einzeln versuchen, Aufgaben zu lösen.

Wichtig hierbei sind die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen für ein Nachtgeländespiel. Alle Spieler sollten das Spielgebiet genau kennen. Durch Wege oder Absperrband und, wenn nötig, genug Mitarbeitende an den Grenzen, sollte das Spielgebiet gekennzeichnet sein. Die Gruppen gehen durch das Gelände und müssen die Stationen finden und die Aufgaben lösen. An jeder Station sitzt ein Mitarbeitender und erklärt die Aufgabe. Ist die Aufgabe erledigt, notiert der Mitarbeitende das Ergebnis und zeichnet die Station mit seiner Unterschrift ab. Sollte eine Gruppe gerade eine Aufgabe lösen, muss die ankommende Gruppe weiterziehen oder in entsprechendem Abstand warten. Hat eine Gruppe alle Aufgaben gelöst, wird ein Signal gegeben. Dann kommen alle Kinder zurück an den Ausgangspunkt und geben ihre Laufzettel ab. Das Spiel wird ausgewertet. Die Sieger erhalten einen Preis.

Spiel und Aktionen

Feuerwache
Immer eine Gruppe hat für eine bestimmte Zeit Feuerwache. Feuer ist nachts wichtig, um sich zu wärmen und wilde Tiere fernzuhalten. Das Problem ist nur, dass nicht viel Feuerholz da ist. Es gibt nun zwei Möglichkeiten. Einmal mit wenig Holz versuchen, das Feuer am Leben zu halten. Oder ein Teil der Gruppe macht sich auf den Weg, Feuerholz zu besorgen, während die anderen das Feuer bewachen. Und nun kommen die „wilden Tiere“ ins Spiel. Mitarbeitende

versuchen, sich der Feuerstelle zu nähern und Feuerholz zu stehlen. Wird ein Mitarbeitender erwischt und abgeschlagen, darf er in dieser Runde nicht mehr mitmachen. Wenn die nächste Gruppe die Feuerwache hält, ist er aber wieder mit dabei. Welche Gruppe hat am Ende noch das meiste Feuerholz und die meisten wilden Tiere erlegt?

Geräusche erkennen

Nachts sieht man nicht so viel wie am Tag. Das versuchen wir mit einem anderen Sinnesorgan auszugleichen: dem Gehörsinn. An dieser Station muss die Gruppe eine Reihe von Geräuschen erkennen, die von einem Mitarbeitenden aus einem Gebüsch vorgespielt werden. Verschiedene Tiere, Maschinen oder auch die Stimmen von bestimmten Mitarbeitenden. Pro erratenes Geräusch gibt es einen Punkt.

Gebet Jesu

Jesus hat zu seinem Vater im Himmel gebetet. Ein Gebet von Jesus ist in Johannes 17 aufgeschrieben. Die Gruppe hat 5 Minuten Zeit, so viel wie möglich von diesem Gebet abzuschreiben. Schwierigkeiten machen das schlechte Licht und die fehlende Zeit. Erschwerend kann der Mitarbeitende versuchen, einen anderen Text parallel vorzulesen und so die Gruppe zu stören. Gewinner dieser Station ist die Gruppe, die den größten Teil des Textes fehlerfrei abgeschrieben hat. Pro Fehler wird ein Wort abgezogen.

Schlafmütze

Ein Mitarbeitender ist doch tatsächlich irgendwo im Gelände eingeschlafen. Durch leichte Schnarchgeräusche, die er von sich gibt, ist er zu finden. Jetzt muss er noch geweckt werden. Doch der Mitarbeitende stellt sich hartnäckig schlafend. Jetzt sollte die Gruppe kreativ werden. Wie? Das ist ganz der Gruppe überlassen. Nicht immer lustig für den Mitarbeitenden. Welche Gruppe braucht zum Aufwecken die kürzeste Zeit?

Was duftet da?

Nachts bietet sich auch ein Riechtest an. Verschiedene Düfte müssen hier erkannt werden. Ob Gewürze, Tees, Obst oder verschiedene Duschgels – vollkommen egal. Hier kann alles verwendet werden, was einen Geruch abgibt. Auch ein stinkender Käse oder ein Socken. Die Gruppe mit den meisten Treffern gewinnt diese Runde.

Autor / Autorin: Evangelisches Jugendwerk in Württemberg – ejw

22. Herr der Ringe

Teilnehmer	Min. 12 (3 Gruppen á 4 TN)
Material	T Trillerpfeife, Textmarker, Knicklichter, Kerzen (rot/weiß), Listen, Kulis, Feuerzeuge, Fackel/Laterne
Mitarbeiter	Min. 7
Dauer	1 – 1 ½ Stunden

Spielbeschreibung

Die Mitarbeiterinnen (MA) stellen die Elben dar und bekommen je eine weiße Kerze und einen Kuli, sie verteilen sich daraufhin im Spielgebiet. Dort dürfen sie sich frei bewegen. Die Teilnehmerinnen (TN) werden in 3 Gruppen aufgeteilt und sind sind die Waldläuferinnen. Sie wollen die Elben finden um sie zur Mithilfe im Kampf gegen Mordor zu bewegen. Sie starten beim Startsignal und suchen die MA. Von jeder MA die sie gefunden haben bekommen sie eine Unterschrift. Die TN müssen erst 3 andere MA gefunden haben bevor sie wieder von der ersten MA eine Unterschrift bekommen können. Nach jeweils 4 Unterschriften können sie sich bei der Spielleiterin (SL) eine Phiole mit dem Licht des Abendsterns, ein Knicklicht (KL) abholen. Die SL hat einen festen Standort am Rand des Spielgebietes. Dieser ist durch eine Fackel oder Laterne festgelegt. Jede Gruppe darf nur ein KL mit sich führen. Die Gruppe bekommt nach 4 gefüllten Feldern (auch gestrichenen) ein KL. Die KL brauchen die Gruppen um sich gegen die schwarzen Reiterinnen (sR) und Orks (O) zu wehren. Diese sind durch ein rotes Licht erkennbar. Dieses darf abgestellt werden und die sR und Odarf sich im Umkreis von 10 m verstecken und bewegen. Trifft eine Gruppe auf einen sR/ O und hat kein KL bekommt sie eine Unterschrift mit Kuli gestrichen.

Hat sie ein KL geben sie dieses dem sR/ O und bekommen keine Unterschrift gestrichen. Der sR/ O markiert das eingesetzte KL durch einen Textmarkerstrich über der letzten (verteidigten) Unterschrift. So kann der SL auch erkennen ob eine Gruppe noch ein KL hat.

Auswertung

Die Gruppe mit den meisten Unterschriften hat gewonnen, mit Kuli durchgestrichene Unterschriften zählen nicht. Sollte eine Gruppe am Ende des Spiels noch ein KL haben wird diese als eine Unterschrift gewertet.

23. Diamantensammlerinnen

Dauer	45 - 60 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	Ab 6
Vorbereitung	-
Material	Trillerpfeife, Taschenlampe, 20 selbstleuchtende Klebepunkte oder Blinkis
Gelände	Wald

Die Spielleitung versteckt weitläufig und unauffällig auf der Spielfläche verteilt die mit selbstleuchtenden Punkten versehenen Pappen, die Diamanten. Es werden 2 Gruppen gebildet, die jeweils eine Diamantensammlerin bestimmen, die anfänglich etwas abseits steht. Auf ein Zeichen suchen die Gruppenmitglieder (nicht die beiden Diamantensammlerinnen) die versteckten Diamanten. Wer einen findet, ruft sofort die eigene Diamantensammlerin zu sich. Diese muss also sehr fix sein, um an alle Fundstellen zu laufen und die von ihren Helferinnen gefundenen Diamanten aufzusammeln, bevor die Konkurrenz zur Stelle ist. Nur die Diamantensammler dürfen die Diamanten aufheben! Gewonnen hat am Ende die Gruppe mit den meisten Diamanten.

24. Rattlesnakes - Klapperschlangen

Dauer	45 - 60 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	Ab 6 Personen
Vorbereitung	-
Material	hell und dunkel klappernde Dosen (für je die Hälfte der Gruppe)
Gelände	Wald oder Gelände mit Versteckmöglichkeiten

Die Spielerinnen teilen sich in zwei Gruppen auf: Klapperschlangen und Wüstenfüchse. Die Klapperschlangen bekommen jeweils eine hell klappernde Dose, die Wüstenfüchse eine dunkel/dumpf klappernde. Im Dunkeln bewegen sich die beiden Gruppen auf der Spielfläche. Alle klappern mit ihren Dosen. Ziel für beide Gruppen ist es, die jeweils anderen durch einen leichten Klaps auf den Rücken unschädlich zu machen. Wer erwischt wird, bleib starr auf der Stelle stehen und dient ab sofort als Hindernis. Wer übrig bleibt, hat gewonnen. Gleichartige Lebewesen tun sich übrigens nichts.

25. Lichtpunkt

Dauer	20 Minuten
Alter	ab 8 Jahre
Gruppengröße	Ab 6 Personen
Vorbereitung	Schnur spannen
Material	1 Schnur (oder Netz bzw. Band), selbstleuchtende Klebepunkte oder –streifen, 1 Softball
Gelände	Spielfläche

Eine Schnur o.ä. wird etwas 1,60 m hoch quer über die rechteckige etwa 4x8 m große Spielfläche gespannt, so dass 2 gleichgroße Felder entstehen. Nun bilden sich 2 Gruppen, die sich jeweils in eine Spielhälfte begeben. Ein Ball wird mir selbstleuchtenden Klebepunkten oder –streifen präpariert, so dass er auch bei Dunkelheit zu sehen ist.

Ziel ist, als erste Gruppe 10 Punkte zu erreichen. Einen Punkt gibt es, wenn die gegnerische Gruppe den Ball nicht fängt, er also den Boden berührt. Eine Person darf den Ball nicht zweimal direkt hintereinander berühren, andernfalls bekommen die anderen einen Punkt. Einen Punkt gibt es auch, wenn die gegnerische Gruppe den Ball ins „aus“ schlägt. Innerhalb eines Feldes darf der Ball höchstens zweimal weitergespielt werden. Netz- bzw. Trennschnurberührung ist nicht gestattet, wenngleich das bei Dunkelheit manchmal nicht eindeutig festgestellt werden kann. Fairness ist oberstes Gebot.

24. Nachtgespenst

Dauer	20 – 30 Min pro Runde
Alter	ab 8 Jahren
Gruppengröße	ab 10 Personen
Vorbereitung	-
Material	1 weißes Nachthemd oder Bettlaken, ggf. eine Taschenlampe
Gelände	Wald oder Spielgelände mit Versteckmöglichkeiten

Ein großes Spielgelände wird vereinbart (500x500m). Ein Spieler wird das Nachtgespenst, verschwindet im Dunkel der Nacht und sucht sich innerhalb des vereinbarten Gebietes ein Versteck.

Ein gruseliger Gespensterruf eröffnet das Spiel. Die zurückgebliebenen Spielerinnen versuchen nun das Gespenst zu finden. Es darf ständig seinen Standort wechseln, muss allerdings in Minutenabständen entweder einen Gespensterruf oder ein Lichtsignal abgeben. Sobald das Gespenst von jemandem berührt wurde, löst es sich auf und das Spiel ist zu Ende. Ein neuer Gruselgeist wird sich schnell finden lassen und das Spiel kann von vorne beginnen.

Die Spieldauer sollte für den Fall, dass das Gespenst nicht gefunden wird, zeitlich begrenzt werden.

25. Nightgolf

Dauer variabel, je nach Länge einer Runde
Alter ab 12 Jahren
Gruppengröße ab 5er Mannschaften
Vorberitung
Material Leibchen, Leucht-Frisbee, Korb, lange Knicklichter, Hütchen
Gelände Wiese, großer Hof

Bei diesem Spiel spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Die Mannschaften werden durch Leibchen und Knicklichter getrennt (Knicklichter ums Handgelenk). Ziel ist es, die Frisbee des eigenen Teams in den Korb in der Mitte zu werfen. Punkte können erzielt werden, indem sich die Mitspieler gegenseitig die Frisbee zuwerfen und so in Richtung des Korbes gelangen. Um den Korb wird eine Zone festgelegt, die nicht betreten werden darf, außer um die Frisbee nach einem misslungen Wurf wieder zu holen. Mit der Frisbee in der Hand darf nicht gelaufen werden.

Beide Teams starten hinter ihrer eigenen Startlinie. Sollte die Frisbee den Boden berühren, muss die Frisbee von einer Spielerin wieder hinter die Startlinie gebracht werden und von einer Spielerin muss ein neuer Angriff gestartet werden. Die anderen Mitspielerinnen müssen dabei nicht hinter die Linie. Außerdem haben alle Spielerinnen die Möglichkeit, gegnerische Fang- oder Wurfversuche durch Wegschlagen zu verhindern. Fällt die Frisbee dabei auf den Boden, muss wieder neu gestartet werden.

Gewonnen hat die Mannschaft, die nach Ende der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat.

Notizen

Weitere Spielehefte

Für noch mehr Impulse, Ideen und Anregungen haben wir zu verschiedenen Themen weitere Hefte erstellt. Gerne könnt ihr uns eine Whatsapp (0152/55627497) schreiben oder im Büro vorbeikommen um euch kostenlos ein Heft abzuholen.