

# Gelände spiele

für Gruppen



 juenger

unterwegs...  
im Kirchenkreis  
Minden

Kinder haben einen großen Bewegungsdrang und wollen sich bewegen, ausprobieren und austoben. Und da laden Felder, Wälder, Bäche und Wiesen zum Spielen, toben und fetzen ein und warten nur darauf, entdeckt und erforscht zu werden. Und jede Jahreszeit bietet sich dafür an.

Für uns als Jungscharmitarbeiter eröffnen sich viele Möglichkeiten, denn die Jungschar-Kinder machen durch Spiele und Aktionen draußen viele neue Erfahrungen und erleben sich selbst, ihre Jungschargruppe und die Natur anders und neu.

Und wenn man dann noch zum Abschluss zusammen Stockbrot macht (Rezept im Heft), ist der erlebnisreiche Nachmittag perfekt.

In diesem Heft findest du eine Zusammenstellung von Geländespielen:

Ob Schmugglerspiel, Limes, Anschleichen, Die Wasserburg oder der Schatz des Sonnengottes - sie sorgen für viel Spaß und Action.

Einige von den Spielen gehören mittlerweile zu den Klassikern die man in fast jeder Jungschar kennt, andere dagegen sind neu und laden zum Ausprobieren ein. Manche Spiele sind für Tags geeignet, manche nur für Nachts – manche sogar für Tag und Nacht ;-).

Zusammengestellt hat sie der Arbeitskreis Jungschar. Wir sind eure Ansprechpartner zu allen Dingen rund um die Jungschar sein. Eine Übersicht über die Mitarbeiter des Arbeitskreises Jungschar findest du am Ende des Heftes.

Verschiedene Hefte sind bisher erschienen. So gibt es zum Beispiel ein Heft über Bastel-Ideen, eines über Biblische Themen und eines über Notfall-Spiele. Gerne nehmen wir in diesen Heften Beiträge, Ideen und Anregungen aus eurer Jungschararbeit auf. Wenn du Material hast, schick es uns per Mail zu!

Wir wünschen euch viel Spaß mit den Spielen und Gottes Segen für eure Jungschararbeit.

Mit Jesus Christus mutig voran!

Michael Vitt

**Bevor es wirklich los geht**

## 1. Ziele von Geländespielen

Spielen ist für Kinder ein wichtiger Bestandteil ihres Lebens, der Entscheidendes für die Entwicklung der Persönlichkeit, von individuellen Fähig- und Fertigkeiten beiträgt.

Die positiven Auswirkungen, die das Spielen auf Kinder hat, sammeln sich im Geländespiel:

- Geländespiele ermöglichen Kindern Bewegung in ihrem gewohnten oder einem neuen Lebensumfeld und fördern somit die Wahrnehmungs- und Orientierungsfähigkeit.
- Geländespiele ermöglichen die Einübung sozialen Verhaltens in Gruppen: Durch gegenseitige Interaktion, die zur Erreichung des Spielzieles notwendig ist, lernen die Kinder Kooperation, Kompromissfähigkeit und kommunikative Kompetenz.
- Geländespiele fördern die individuellen Fähigkeiten eines jeden Kindes: Sie helfen die Selbstwahrnehmung zu verbessern, können dazu beitragen das eigene Selbstbewusstsein zu stärken und dienen zum Angstabbau in sozialen Beziehungen.

## 2. Vorbereitung

### Ziele, Absichten

Was wollen wir erreichen? Sind wir selber selbst davon überzeugt? Passt es in die Jungschararbeit?

### Thema, Spielgeschichte

Wie finde ich einen Spielgedanken? Von einem Thema, Geschichte ausgehen; Ausgehen von Gegenständen, Tatsachen, Umgebung; Ausgehen von Kenntnisse der Gruppe.

### Teilnehmer

Alter, Anzahl. Welche Voraussetzungen und Erwartungen haben die Teilnehmer?

Was muss mitgebracht werden?

### Mitarbeiter

Spielleiter: Sollte das Spiel gut kennen und die Aufgaben koordinieren.

Wie viele Mitarbeiter sind nötig, wie viele werden mitmachen? Welche Aufgaben müssen die Mitarbeiter erfüllen? Welche Requisiten müssen sie beisteuern? Wie steht es mit der Aufsichtspflicht?

### Ausrüstung

Spielmaterial: Muss etwas selber hergestellt werden? Geräte, Medien, Signalinstrument, Erste-Hilfe.

## 3. Durchführung

### Spielerklärung

Regeln kurz und verständlich erklären (Merkzettel).

### Teilnehmer

Kleine Gruppen bilden. Die Teilnehmer nicht absichtlich erschrecken (v.a. bei Nacht).

### Ort

Gelände anschauen, auf Gefahrenquellen und Naturschutzbestimmungen aufmerksam machen (evtl. Absprachen mit dem Förster). Klare Grenzen mit der Gruppe vereinbaren. Deutliche Orientierungspunkte helfen. Einen Versammlungsort vereinbaren.

Zentrale, an der sich der Spielleiter aufhält, der weiter helfen kann.

### Zeit

Klares Signal für Spielende und/oder eine Zeitgrenze vereinbaren.

## Tipps für Spielleiter

Spiele sollen Spaß machen. Keiner der Spieler soll frustriert oder gar verletzt nach Hause gehen. Deshalb gehört auch eine sorgfältige Vorbereitung zu den Spielen. Insbesondere Kinder können Gefahren nicht richtig einschätzen. Hier ist es die Aufgabe der Mitarbeiter dafür Sorge zu tragen, dass die Sicherheit der Spiele eingehalten wird.

Das sollten die Spielleiter immer beachten:

- Die richtigen Spiele auswählen – die Möglichkeiten und Fähigkeiten der Jungscharler im Blick haben
- Das Spielgelände richtig einschätzen; prüfen, ob es sich für das Spiel eignet, Gefahrenquellen beseitigen
- Auf die Sicherheit der Jungscharler achten
- keinen Drängen. Nur freiwillige Spiele sind schöne Spiele
- keinen Müll hinterlassen
- Ständig darauf achten, dass Verkehrs- und Verhaltensregeln beachtet werden
- Besonders bei Nachtspielen sorgfältig vorplanen, wachsam sein und klare Verhaltensregeln erstellen, die auch alle einhalten müssen. Vereinbaren, was bei Spielabbruch, Unsicherheiten oder Verlaufen zu tun ist
- Einverständniserklärung der Eltern einholen

Nicht sofort die umfangreichsten Spiele durchführen, sondern klein anfangen

Immer vor Augen haben, dass der gemeinsame Spielspaß im Vordergrund steht. Die Rücksichtnahme auf das schwächste Glied bestimmt die Vorgehensweise und Möglichkeiten der Gruppe.

aus: Uli Geissler, Wilde Spiele – Spiel, Spaß und Abenteuer für Tobelustige und verwegene Gruppen

### **Mitarbeiter- Tipp:**

Damit die Geländespiele auch wirklich zu einem Höhepunkt im Jungscharprogramm werden, sollte man für jedes Spiel eine besondere Rahmengeschichte entwickeln. Dadurch bekommen die Spiele einen Hauch von Abenteuer und werden spannender. Die Kinder tauchen in eine neue Welt. Einige Spielen in diesem Heft findet ihr schon mit Rahmengeschichte, bei anderen müsst ihr selbst aktiv werden.

## Pfeifenjagd

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeife  
Mitarbeiter: Min. Zwei  
Dauer: 1 - 1½ Stunden

### Spielbeschreibung

Die Jungschargruppe wird in 2 Teams aufgeteilt. Die erste Gruppe startet und muss nach jeder Minute ein Pfiff abgeben. Nach einer gewissen Zeit verfolgt die zweite Gruppe die erste und muss diese fangen. Die einzelnen Gruppen müssen immer zusammenbleiben.

Variation: Man kann das Spiel noch interessanter gestalten, indem sich beide Gruppen suchen dürfen. Jedoch muss dann von der ersten Gruppe jede Untergruppe eine Pfeife dabei haben.

### Variante

Die Mitarbeiter (mind. 5) verstecken sich im Wald. Ein weiterer MA steht in der Mitte des Gebietes (vorher genau eingrenzen!) und gibt im 3-Minuten-Takt einen Pfiff durch die Trillerpfeife ab. Daraufhin „antworten“ alle anderen Mitarbeiter mit einem Pfiff. Die Teilnehmer gehen in Gruppen durch den Wald und versuchen die Mitarbeiter zu orten. Wenn sie einen MA finden, gibt dieser ihnen etwas (dabei reichen einfach verschiedenfarbige Papierstücke). Gewonnen hat am Ende die Gruppe mit den meisten Papierstücken.

## Schnitzeljagd mit Zettel

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Zettel und Stifte  
Mitarbeiter: Min. Zwei  
Dauer: 1 - 2 Stunden

### Spielbeschreibung

Die Jungschargruppe wird in 2 Teams aufgeteilt. Die erste Gruppe startet und versteckt die Zettel, auf denen jeweils der Fundort des nächsten Zettels angegeben ist. Nach einer gewissen Zeit bekommt die zweite Gruppe den Hinweis auf das Versteck des ersten Zettels. Auf dem letzten Zettel ist angegeben, in welchem Umkreis die Jungscharler sich versteckt haben. Jeder TN der ersten Gruppe muss abgeschlagen werden. Eine Revanche ist erforderlich, gewonnen hat die Gruppe, die in der kürzeren Zeit die andere Gruppe angeschlagen hat.

## Eichhörnchen Spiel

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Nüsse je nach Anzahl der Spiele  
Mitarbeiter: Min. Zwei  
Dauer: Ca. 10 – 15 Minuten pro Runde

*Im Wald gibt es viele Räubereien. Das Eichhörnchen versteckt Nüsse und andere Tiere räubern diese, oder aber das Eichhörnchen findet sein Versteck nicht mehr und muss verhungern.*

### Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in zwei Teams, die Eichhörnchen und die Räuber aufgeteilt. Die Eichhörnchen verstecken in einem Spielfeld (50x50m je nach Gelände) ihre Nüsse. Die Räuber dürfen vom Spielfeldrand (oder Abstand von 5 Meter) die Eichhörnchen beobachten. Nun müssen die Eichhörnchen und Räuber in jeder Spielrunde (jede Spielrunde läuft je nach Spielfeldgröße und Schwierigkeit ein paar Sekunden bzw. 1-2 Minuten) ausschwärmen und eine bestimmte (in jeder Spielrunde unterschiedliche) Anzahl Nüsse holen. Wer es nicht schafft scheidet aus.

Jessica Reimler, Hille

## Geländespiel Sprengkommando

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Stifte und Papier (für den Lageplan), Wecker, Lampe oder Geräuschquelle für das Signal  
Mitarbeiter: Min. Zwei  
Dauer: ca. 20 Minuten pro Runde

### Spielbeschreibung

Eine Mannschaft hat die Aufgabe, ein Bauwerk zu sprengen. Das Bauwerk wird aus Naturmaterialien gebaut. 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 (oder ein akustisches Signal) 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.

Jessica Reimler, Hille

## Kaufleute und Räuber

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Spielgeldscheine, Gesamtbetrag wird je nach Gruppengröße individuell festgelegt,  
Trillerpfeifen  
Mitarbeiter: Min. Zwei  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

*Im Mittelalter gab es nur in den großen Hansestädten Banken. Wollten Kaufleute ihr Geld bei der Bank sichern, mussten sie große Strecken auf sich nehmen. Immer wieder wurden sie von Räubern überfallen und des Geldes beraubt.*

### Spielbeschreibung

Die Jungschargruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Die erste Gruppe bildet die Kaufleute, die zweite die Räuber. Das Spielgebiet sollte ein Waldgebiet sein, das durch Wege, Lichtungen, etc. klar abgegrenzt ist. Die Kaufleute wollen den Geldbetrag in die entfernte Bank bringen. Im Wald lauert jedoch die zweite Gruppe, die Räuber, die in den Besitz des Geldes gelangen wollen. Schlägt ein Räuber einen Kaufmann ab, muss dieser das Geld dem Räuber geben. Ein Mitarbeiter hat das gesamte Geld, das er den Kaufleuten nach und nach aushändigt. Die Kaufleute dürfen das Geld in beliebig hohen Raten bei der Bank einzahlen. Die Bank hat einen Sperrradius von mind. 10 Metern, dort dürfen die Kaufleute nicht abgeschlagen werden. Nach einer bestimmten Zeit oder wenn kein Geld mehr zu transportieren ist, wird das Geld auf der Bank gezählt und die Gruppen getauscht. Gewonnen hat die Gruppe, die das meiste Geld auf der Bank einzahlen konnte.

## Tüftler Expedition

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Zwei alte, aber noch fahrtüchtige Fahrräder, Werkzeug  
Mitarbeiter: 1 - 2  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

### Spielbeschreibung

Die Fahrräder werden vor Spielbeginn auseinander gebaut und jeweils in einem anderen Waldstück versteckt.

Die Gruppen müssen nun versuchen,

- a) die Fahrradteile zu finden
- b) das Fahrrad fahrtüchtig zusammenzubauen.

Die Gruppe, die als erste das Fahrrad zusammengebaut hat, ist Gewinner.

Man kann evtl. noch einen Parcours aufbauen, den die Gruppe anschließend fahren muss.

# Der Schatz des Sonnengottes

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeifen, Wollfäden, einen Gegenstand für jede Gruppe  
Mitarbeiter: 3  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

*Zwei Mayastämme kämpfen um die Herrschaft im Dschungel von Peru. Wer von ihnen in den Besitz des heiligen Gegenstandes des Sonnengottes kommt, sichert sich die Herrschaft.*

## **Spielbeschreibung**

Das Spielgebiet sollte ein größeres Waldstück sein. Die Jungschargruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt, jeder Gruppe wird ein Mitarbeiter zugewiesen. Jede Gruppe baut sich am Rand des Spielgebietes eine Hütte, in diese kommt der Gegenstand, er ist der Schatz des Sonnengottes. Nun wird jede Gruppe in Krieger und Waldläufer (2/3 zu 1/3) aufgeteilt.

In der Mitte des Spielfeldes steht ein Mitarbeiter und gibt Lebensfädchen (Wollfaden) an die Krieger aus. Die Waldläufer müssen zwischen der Mitte des Spielgeländes (Karten- bzw. Wollfadenausgabe) und ihrer Hütte versuchen, die Angreifer der Gegenmannschaft die Lebensfädchen abreißen. Die Angreifer haben die Aufgabe, einen Gegenstand aus der Hütte des Gegners zu holen. Wird ein Angreifer abgeschlagen, muss er sein Lebensfädchen/ Kärtchen an den Waldläufer abgeben und sich ein neues bei dem Mitarbeiter in der Mitte des Spielfeldes geben. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst den Gegenstand der anderen Gruppe in ihre Hütte gebracht hat.

## **Variante**

Es gibt am Ende Punkte. Dabei werden die Lebensfäden am Ende mit jeweils einem Punkt gewertet, die „Fahne“ einer anderen Mannschaft sowie die eigene Fahne mit jeweils 15 Punkten. Es geht somit nicht nur darum, den Gegenstand der anderen Mannschaft in die eigene Hütte zu bringen, sondern die besondere Leistung liegt darin, diesen Gegenstand zu behalten! Darüber hinaus werden im Spielgebiet weitere Punkte versteckt: drei Tennisbälle liegen irgendwo und werden mit je 5 Punkten gewertet. Auch diese können von den gegnerischen Mannschaften geklaut werden. Ende ist nach einer bestimmten Zeit, dann erfolgt auch die „Abrechnung“. (Wer am Anfang alle „Fahnen“ der anderen Mannschaften hatte, kann am Ende also immer noch verlieren!)



## Fahnenklauen - capture the flag

Teilnehmer: Min. 10  
Material: Trillerpfeife, 2 unterschiedliche Fahnen, Absperrband  
Mitarbeiter: mind. 2  
Dauer: 30 – 45 Minuten

### Spielbeschreibung

Es werden 2 Mannschaften gebildet, die jeweils eine Fahne und einen Mitarbeiter zugeteilt bekommen. Sie haben nun ca. 5 Min. Zeit um ihre Fahne zu verstecken (es sollte ca. 1/3 der Fahne sichtbar bleiben).

Nach der vereinbarten Zeit, treffen sich beide Gruppen an der Grenze zwischen den beiden Feldern. Jeder muss nun versuchen, die Fahne des Gegners ausfindig zu machen und diese dann auf seine eigene Seite zu bringen. Dies kann von den Gegnern durch abschlagen verhindert werden.

Ist ein Jungscharler abgeschlagen worden, muss er an der Stelle stehenbleiben und warten, bis ein Jungscharler seiner Mannschaft ihn durch erneutes Abschlagen befreit. Es darf keine „Totenwache“ gemacht werden. (Abstand zum Gefangenen ca. 3-5 Meter)

Hat ein Jungscharler die Fahne gefunden und an sich genommen, muss er auf seine Seite laufen und das Spiel ist zu Ende. Wird er jedoch vorher noch einmal gefangen, so darf er die Fahne behalten, muss jedoch auf einen Jungscharler warten, welcher ihn befreit. (Die Fahne darf NICHT übergeben werden)

Das Spiel ist beendet, wenn die Fahne des Gegners auf der eigenen Seite ist oder alle Jungscharler einer Mannschaft gefangen sind.

### Anmerkungen

Mindestens 2 Mitarbeiter sollten das Verstecken der Fahnen beaufsichtigen und die Grenze im Blick haben.

Martin Schofeld, CVJM- Hille

## Stratego

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Karten eines Kartenspiels (52 Blatt)  
Mitarbeiter: mind. 2  
Dauer: Vereinbaren

### Spielbeschreibung

Bei diesem Spiel spielt jeder gegen jeden. Jeder Jungscharler bekommt eine Spielkarte. Damit bewegen sie sich durch ein abgegrenztes Waldstück. Begegnen sie einem anderen Spieler, zeigen sie sich gegenseitig ihre Karte. Derjenige, der die niedrigere Karte besitzt, muss sie dem anderen geben, zum Depot zurückkehren und sich eine neue holen. Assen können durch Sechsen geschlagen werden. Wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat, gewinnt.

Jessica Reimler, Hille

# Pony Express

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeifen, DinA5 Zettel, Stifte für die Mitarbeiter  
Mitarbeiter: Min. 4  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

*Der Pony-Express war ein als Reiterstafette organisierter Postbeförderungsdienst in den Vereinigten Staaten. Er war für rund ein Jahr die schnellste Postverbindung in Nordamerika. Die Route verlief von St. Joseph (Missouri) nach Sacramento über eine Distanz von 3.200 km. Ungefähr alle 15 bis 20 km stand eine Zwischenstation. Der größte Teil ihres Ritts ging durch feindliches Indianerterritorium. Immer wieder musste der Betrieb aufgrund von Angriffen feindlicher Indianer eingestellt werden.*

## Spielbeschreibung

Die Mitarbeiter sind die Handelsstationen und verteilen sich an markanten Punkten im Spielgebiet. Wo sie zu ungefähr zu finden sind, wird den Jungscharlern vorher mitgeteilt.

Die Jungscharler werden in zwei Gruppen aufgeteilt:

### 1. Die Postreiter

Sie haben die Aufgabe, zu bestimmten Posten zu laufen und Unterschriften zu sammeln. Zu Spielbeginn bekommen sie vom Spielleiter (Das Fort) einen Zettel, laufen nun zu einem Handelsposten und geben den Zettel dort ab. Dort erhalten sie einen neuen Zettel, den sie zu einem weiteren Handelsposten bringen müssen. Der Zettel den sie abgegeben haben wird vom Mitarbeiter unterschrieben und bleibt in der Handelsstation, bis ein anderer Postreiter kommt, ihn abholt und entweder zu einer weiteren Handelsstation bringt oder zum Fort zurück befördert. Sie laufen also nie mit ihrem Zettel zwei Stationen an. Im Fort erhalten sie wieder einen neuen Zettel. Ziel der Postenreiter ist es, so viele Unterschriften wie möglich auf einem Zettel zu sammeln, denn je mehr Unterschriften auf einem Zettel sind, desto mehr Punkte gibt es für sie. Für die erste Unterschrift gibt es 2 Punkte, für jede weitere 3 Punkte (bei 2 Unterschriften gibt es 5 Punkte, für 3 gibt es 8 Punkte usw.)

### 2. Die Indianer

Sie haben die Aufgabe, die Postreiter durch Abschlagen abzufangen. Schaffen sie dies, erhalten sie den Zettel mit den Unterschriften. Sie können sich im Gelände beliebig verteilen, nur müssen sie zu den Handelsstationen mindestens 10 Meter Abstand einhalten und sich nicht länger als 30 Sekunden im Umkreis aufhalten.

Auch für sie gilt: je mehr Unterschriften auf dem Zettel sind, desto mehr Punkte bekommen sie dafür. Nach 45 Minuten werden die Gruppen gewechselt.

# Nugget Fieber in New Mexico

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeife, Wollfäden, mit Goldfarbe lackierte Steine, Sägemehl, Kavallerie Kärtchen (Siehe Anhang)  
Mitarbeiter: Min. 2  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

*In den Jahren 1864 bis 1866 wurden in dem US Bundesstaat viele Goldfunde gemacht. Goldsucher kamen aus allen Teilen des Landes, um Gold zu schürfen. Es kamen aber auch viele Gangster, um den Goldsuchern das Gold auf verschiedenste Weise abzunehmen. Es herrschte das Gesetz des Stärkeren.*

## Spielbeschreibung

Das Spielgebiet wird in zwei Sektoren (Gangster- und Goldsuchergebiet) aufgeteilt. Vor Spielbeginn werden die Goldnuggets im Spielgebiet verteilt und durch einen Kreis mit Sägemehl gekennzeichnet.

Die Gruppe wird in zwei Gruppen aufgeteilt, die Goldsucher und die Gangster. Jeder Jungscharler bekommt einen Wollfaden als Lebensbändchen. Die Goldsucher haben die Aufgabe, die Nuggets zu finden. Die Gangster haben die Aufgabe, den Goldsuchern das Gold abzunehmen. Schlagen sie einen Goldsucher ab, so muss dieser das Gold und das Lebensfädchen abgeben und sich ein neues beim Spielleiter holen.

Die Goldsucher dürfen sich jedoch verteidigen, in dem sie den Gangstern die Lebensbändchen abreißen. Die Spieler ohne Faden müssen sich erst ein neues bei einem Mitarbeiter holen. Außerdem können die Goldsucher sich die Hilfe der Kavallerie erkaufen. Beim Spielleiter bekommen sie für 12 Nuggets einen Schein. Zeigen sie diesem bei einem Überfall vor, gewinnen sie und der Gangster muss sein Lebensbändchen abgeben. Er bekommt die Kavallerie-Karte und muss abziehen.

Nach 45 Minuten sollten die Rollen gewechselt werden.



## Anschleichen

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeife, Sägemehl  
Mitarbeiter: Min. 2  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

### Spielbeschreibung

Der Spielleiter sitzt (wenn möglich) auf einem erhöhten Punkt in einem Gebiet mit guten Versteckmöglichkeiten (Wald, Gebüsch, Bäume, etc).

Um sich hat er einen Kreis aus Sägemehl mit ca. 15 Metern Durchmesser.

Nun wird ein bestimmter Zeitraum gesetzt, in dem die Jungscharler von einem Startpunkt aus versuchen müssen, sich anzuschleichen und in den Kreis zu gelangen, ohne dass sie entdeckt werden.

Wer vom Spielleiter entdeckt wird, muss wieder zurück und vom Startpunkt wieder anfangen.

Gewonnen hat der Jungscharler, der es in der festgelegten Zeit am häufigsten geschafft hat, in den Kreis zu gelangen.

### Variation

Statt selber in den Kreis zu gelangen, müssen die Jungscharler versuchen, Bälle in den Kreis zu bekommen. Natürlich wieder ohne dass sie entdeckt werden. Gewonnen hat der Jungscharler, der die meisten Bälle reinbringen konnte.

## Räuber und Gendarm

Teilnehmer: Ab 5  
Material: Trillerpfeife, drei Holzstäbe (30 - 50 cm lang)  
Mitarbeiter: 2  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

### Spielbeschreibung

Einer aus der Gruppe wird zum Gendarmen. Der Rest der Gruppe sind die Räuber. Drei Jungscharler werfen die Holzstäbe so weit sie können vom Spielzentrum weg. Der Gendarm sammelt die Hölzer ein und stellt sie zu einer Pyramide zusammen.

Bis die Pyramide steht, dürfen sich die Räuber verstecken.

Steht die Pyramide sucht der Gendarm die Räuber. Entdeckt er einen, läuft er zur Pyramide zurück, streckt die Hand darüber aus und ruft den Namen des gefundenen. Dieser muss aus seinem Versteck herauskommen und sich neben die Pyramide stellen. Er ist nun gefangen.

Entfernt sich der Gendarm zu weit von seinen Hölzern, so können die Räuber aus seinem Versteck rennen, die Hölzer schnappen und wegwerfen. Alle bisher gefangenen Räuber sind wieder frei.

Michael Vitt, AfJ

# Limes

Teilnehmer: Beliebig  
Material: Trillerpfeife, Wollfäden, Flatterband oder Sägemehl, Zettel  
Mitarbeiter: 2 - 3  
Dauer: 1 – 1½ Stunden

*Der Limes war ein von den Römern erbauter Schutzwall der sich durch weite Teile Süddeutschlands erstreckte und die Germanen davon abhalten sollte, Raubzüge in die römische Provinz zu machen. Immer wieder durchstießen Germanen diesen Wall und gingen auf Raubzug in den römischen Gebieten...*

## **Spielbeschreibung**

Ein Waldstück, das durch einen Weg geteilt ist, ist das Spielgebiet.

Dieser Weg ist der sogenannte Limes auf dem die Römer Wache halten und der das Spielgebiet unterteilt. Auf der einen Seite liegt Germanien, auf der anderen Seite die Römische Provinz.

Die Jungschargruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen, in Römer und Germanen eingeteilt. Die Germanen kennzeichnen in ihrem Spielgebiet ein Lager mit dem Flatterband oder dem Sägemehl. Im anderen Spielgebiet liegt das Römerdorf.

Die Römer halten auf dem Waldweg, dem Limes, Wache. Sie haben die Aufgabe, die Germanen daran zu hindern, ins Dorf und zurück zu gelangen. Sie gehen auf dem Weg auf und ab und dürfen nur Germanen verfolgen, die beim Überqueren des Weges bemerken. Auf dem Limes sind die Germanen sicher und können nicht abgeschlagen werden.

Die Aufgabe der Germanen ist es, ungesehen den Limes zu überschreiten und zum Römerdorf zu gelangen. Dort bekommen sie von einem Mitarbeiter einen Punktezettel, den sie -wieder ungesehen- in ihr Lager bringen müssen.

Schlägt ein Römer einen Germanen ab, so muss dieser sein Lebensfädchen abgeben und sich ein Neues in seinem Lager holen.

Trifft der Römer jedoch auf 2 Germanen, so muss er sein Lebensfädchen abgeben und sich im Römerdorf ein neues holen.

Treffen gleichstarke Römer- und Germanengruppen aufeinander, so gewinnen immer die Römer.

Nach 45 Minuten wird gewechselt.

# Die Wasserburg

Teilnehmer:	Min. 12
Material:	Trillerpfeife, viele Plastikbecher, pro Gruppe einen 10-ltr.-Eimer, versch. Farbige Wollfäden
Mitarbeiter:	Min. 2
Dauer:	1 – 1½ Stunden

## Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in mindestens 2 Gruppen mit mindestens 6 Personen eingeteilt. Jeder Jungscharler erhält ein Lebensbändchen (Wollfaden) in seiner Gruppenfarbe.

Jede Gruppe bekommt einen leeren 10 ltr. Eimer.

Bei der Durchführung dieses Geländespiels eignet sich am besten ein Wald mit einem Bach oder einer Quelle in der Mitte. Man kann auch eine Wanne nehmen und sie in die Mitte des Spielgebietes stellen. Das ist das Wasserloch und ein Mitarbeiter steht dort.

Vom Wasserloch aus werden die Gruppen in entgegengesetzten Richtungen losgeschickt. Nach 2 Minuten pfeift der Spielleiter und die Mannschaften müssen stehen bleiben und sich einen Platz suchen, an dem sie ihren Eimer aufstellen.

Das ist ihre Burg.

Von der Burg aus haben die Mannschaften die Aufgabe, mit ihrem Becher zum Wasserloch zu schleichen, ihn zu füllen und wieder zur Burg zu bringen wo er entleert wird.

Es darf nur dort Wasser geholt werden, wo der Spielleiter steht.

Es bleibt der Gruppe überlassen, ob alle ihres Teams zum Wasserholen gehen oder ob einige bei der Burg bleiben, denn es gilt:

Jede Gruppe darf die Burg der anderen Gruppe ausfindig machen und den Eimer umstoßen.

Auch dürfen die Becher auf dem Weg vom Wasserloch zur Burg gegenseitig ausgeschüttet werden.

Und die Mannschaften dürfen sich gegenseitig die Lebensfädchen abreißen.

Wenn ein Spieler kein Lebensfädchen mehr hat, muss er sich ein neues beim Spielleiter am Wasserloch holen.

Die Mannschaft mit dem vollsten Eimer bekommt 10 Punkte. Für jedes erbeutete Lebensfädchen bekommt die Gruppe einen Punkt.

## Toter Briefkasten

Teilnehmer: Min. 6  
Material: Trillerpfeife, ein Gegenstand (Topf, Papierstreifen)  
Mitarbeiter: Min. 2  
Dauer: 45 – 60 Minuten

### Spielbeschreibung

Ein Toter Briefkasten ist ein Ort, an dem Agenten geheime Nachrichten hinterlassen. Diese Verstecke sind so getarnt, das niemand sie entdeckt oder auf die Idee kommt, dort nach einer Nachricht zu suchen.

Die Jungschargruppe wird in zwei Gruppen unterteilt, die Geheimteams. Jede Gruppe benennt einen Agenten.

Die Spielleitung führt nun die Agenten mit dem Gegenstand in das Spielgebiet, zu einem bestimmten geheimen und möglichst kompliziert zu beschreibenden Ort. Die anderen Jungscharler dürfen auf keinen Fall sehen, wo sich dieser Ort befindet. An dem geheimen Ort wird nun ein toter Briefkasten eingerichtet und der Gegenstand versteckt. Danach kehren die beteiligten Agenten wieder zurück zum Startpunkt. Nach dem Startsignal beschreiben sie ihren Geheimteams möglichst genau die Lage des toten Briefkastens. Jetzt laufen die beiden Geheimteams –natürlich ohne den Agenten – los und versuchen den versteckten Gegenstand zu entdecken und zur Spielleitung zu bringen.

## Stockbrotteig

(für 4 Personen)

350 g Mehl 1 Pck. Backpulver ½ TL Salz 40 g Butter oder Margarine 100 ml Milch 1 Ei(er)

Außer der Milch alle Zutaten zu einem krümeligen Teig verarbeiten. Danach die Milch dazugeben und weiter zu einem Teig verarbeiten. Fertig!

Beim Lagerfeuer einen langen Stock suchen. Spitze säubern.

Den Teig zu einer "Wurst" rollen und um die Spitze des Stocks wickeln und über das Feuer halten.



# Schwarzkittel

Teilnehmer: Min. 10

Material: Trillerpfeife, so viele Kastanien oder markierte Steine wie Spieler

Mitarbeiter: Min. 2

Dauer: 1 – 1½ Stunden

## Spielbeschreibung

Die Jungschargruppe wird in zwei Teams geteilt: Die Schwarzkittel, also Wildschweine, und die Neandertaler.

Die Schwarzkittel richten sich im Spielgebiet (500x500m) möglichst von den anderen unbemerkt vier Trüffelstellen ein. Dazu wird ein Stein oder Stockkreis von etwas 1 m Durchmesser gelegt. In diese Trüffelstellen werden halb so viele „Trüffel“ (Die Kastanien oder Steine) gelegt, wie es Wildschweine gibt. Bei 20 Wildschweinen werden in jedes Versteck 10 „Trüffel“ gelegt.

Ist das geschehen, laufen alle Wildschweine wieder zum Startpunkt. Auf das Startsignal hin, laufe die Wildschweine erneut los und verstecken sich im Spielgebiet. Damit die Neandertaler nicht mitbekommen, wohin die Schwarzkittel rennen, blicken sie derweil in die andere Richtung.

Nach 5 Minuten eröffnet die Spielleitung das Spiel. Die Neandertaler versuchen nun die Wildschweine zu entdecken, die irgendwo in einem Versteck sitzen. Die Neandertaler müssen die Schwarzkittel auf den Rücken schlagen um sie zu erlegen. Der Getroffene läuft dann zum Startpunkt zurück und wartet dort auf das Spielende. Die Schwarzkittel können sich jedoch vor den Neandertalern schützen. Denn hat ein Wildschwein, bevor es erwischt wurde, einen Trüffel geholt, gibt er diesen an den Jäger und darf sich davon trollen. Ein Schwarzkittel darf jedoch immer nur einen Trüffel bei sich haben.

Entdeckt ein Neandertaler eine Trüffelstelle, so muss er sich wieder schnell davon entfernen, 5 Meter Abstand muss er einhalten.

Sobald alle Schwarzkittel gefangen wurden, keine Trüffel mehr in den Trüffelstellen liegen oder einen bestimmte Spielzeit um ist, endet die wilde Wildschweinjagd.





## Isi – Hunting - ! Nachtspiel !

Teilnehmer: Min. 12  
Material: Fackel, zwei Signale (z.B. Pfeile, Tröte), 1.- Hilfe Tasche, Taschenlampen  
Mitarbeiter: Min. 4  
Dauer: 30 Minuten – 1½ Stunden

Isi-Hunting kann man kurz auf einer Nachtwanderung oder - wesentlich umfangreicher vorbereitet - als nachtfüllendes Geländespiel durchführen.

### **Spielbeschreibung**

Es spielen Mitarbeiter (MA) gegen Teilnehmer (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 und drehen um, gehen somit den TN entgegen. Die TN haben die Aufgabe, an den MA vorbei zur Fackeln zu kommen. Jeder TN, der gefasst wird, ist ein Punkt für die MA, jeder, der durch kommt, ein Punkt für die TN.

Für Isi - Hunting benötigt man einen großen breiten Waldweg. Der Wald sollte ziemlich dunkel sein, damit die TN einen vernünftige Chance haben, an den MA vorbei zu kommen. Man kann es in mehreren Durchläufen – mit Rollentausch - spielen. Jeder soll eine Taschenlampe dabei haben, sie aber nur im Notfall einsetzen.

CVJM-Lübbecke

## Lautlose Pirsch - ! Nachtspiel !

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

### **Spielbeschreibung**

1/3 zu 2/3 auf geteilt. Die Jungscharler 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.

## Camouflage - ! Nachtspiel !

Teilnehmer: Min. 10 – max. 15  
Material: Trillerpfeife, Taschenlampe, evtl. Schminke, alte Decken, Kleidungsstücke  
Mitarbeiter: Min. 2  
Dauer: 45 - 60 Minuten

### **Spielbeschreibung**

Die Gruppe wird in 2 gleiche Teams eingeteilt. Eine Gruppe erhält die Aufgabe, sich zu verstecken, während die andere suchen muss. Die „Vorstecker“ 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 Spieler 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 untrennbar miteinander verbunden sind. Um diese Aufgabe zu erleichtern können z.B. dunkle Schminke, alte Decken oder Kleidungsstücke verwendet werden. Nach Ablauf der Vorbereitungszeit macht sich die andere Gruppe auf die Suche. Sie darf dabei den Weg nicht verlassen und auch keine Hilfsmittel (z.B. Taschenlampen) verwenden. Ist ein Spieler der Meinung, jemanden entdeckt zu haben, muss er seine Mitspieler zusammenerufen. Erst wenn alle Spieler der Ansicht sind, dass sich dort eine versteckte Person befindet, prüft der Spielleiter dies mit seiner Taschenlampe nach. Wenn dann tatsächlich jemand dort versteckt war, muss der Entdeckte herauskommen. Wenn alle versteckten Spieler gefunden worden sind, tauschen beide Gruppen die Rollen und das Spiel beginnt von vorne.

## **Nachwächter - ! Nachtspiel !**

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

### **Spielbeschreibung**

In einem Waldareal von etwa 20x10 m setzt sich der „Nachwächter“ bewaffnet mit einer Taschenlampe ungefähr in die Mitte. Er wendet den andern Kindern, die sich auf der gegenüberliegenden Seite aufgestellt haben, den Rücken zu. Diese versuchen nun, am Nachtwächter vorbeizupirschen und die andere Seite zu erreichen. Sobald der Wächter etwas hört, richtet er seine 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.

## **Herr der Ringe - ! Nachtspiel !**

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

### **Ziel**

Teilnehmer (TN) müssen möglichst viele Unterschriften sammeln.

### **Spielbeschreibung**

Die Mitarbeiter (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 TN (welche in 3 Gruppen aufgeteilt werden) sind die Waldläufer. Sie wollen die Elben finden um sie zur Mithilfe im Kampf gegen Mordor zu bewegen. Sie starten beim Startsignal und suchen die MA. Von jedem MA den sie gefunden haben bekommen sie eine Unterschrift. Die TN müssen erst 3 andere MA gefunden haben bevor sie wieder vom ersten MA eine Unterschrift bekommen können. Nach jeweils 4 Unterschriften können sie sich beim Spielleiter (SL) eine Phiole mit dem Licht des Abendsterns, ein Knicklicht (KL) abholen. Der SL hat einen festen Standort am Rand des Spielgebietes. Dieser ist durch eine Fackel/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 Reiter (sR)/ Orks (O) zu wehren. Diese sind durch ein rotes Licht erkennbar. Dieses darf abgestellt werden und der Räuber darf sich im Umkreis von 10 m verstecken/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.

## **Diamantensammler- ! Nachspiel !**

Teilnehmer: Min. 6  
Material: Trillerpfeife, Taschenlampe, 20 selbstleuchtende Klebepunkte oder Blinkis  
Mitarbeiter: Min. 2

Dauer: 45 - 60 Minuten

### **Spielbeschreibung**

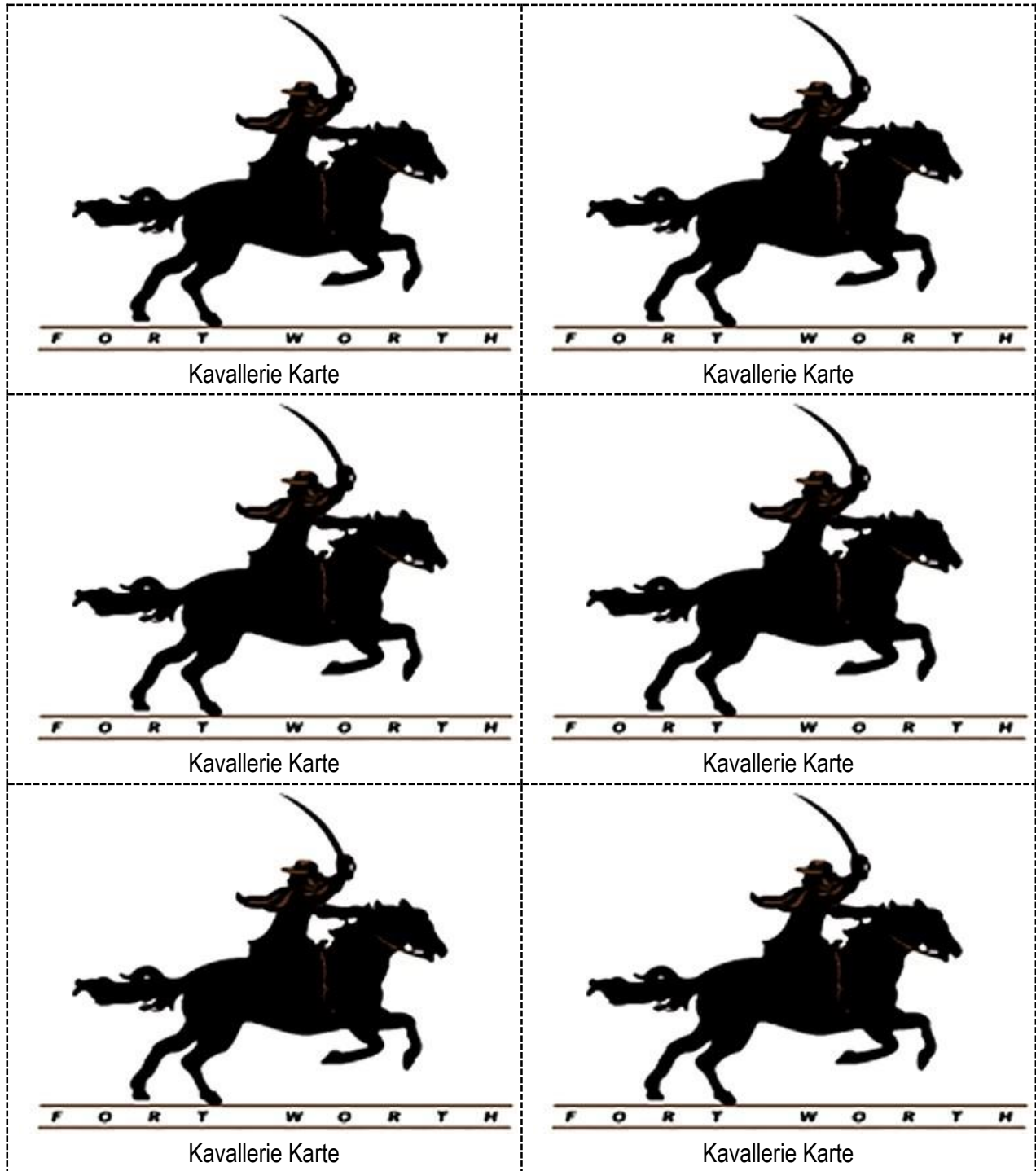
Die Spielleitung versteckt weitläufig und unauffällig auf der Spielfläche verteilt die mit selbstleuchtenden Punkten versehenen Pappen, die Diamanten.

Es werden 2 Gruppen gebildet, die jeweils einen Diamantensammler bestimmen, der anfänglich etwas abseits steht.

Auf ein Zeichen suchen die Gruppenmitglieder (nicht die beiden Diamantensammler) die versteckten Diamanten. Wer einen findet, ruft sofort den eigenen Diamantensammler zu sich. Dieser muss also sehr fix sein, um an alle Fundstellen zu laufen und die von seinen Helfern 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.

# Anhang

## Anhang zum Spiel „Nuggetfieber“



Spiele entnommen aus folgenden Quellen:

- Draußen aktiv, 39 Outdoorspiele für die Jugendarbeit, Helmut Häußler (Hrsg.)
- DAV, Spiel, Spaß und Verstehen, 72 Naturerfahrungsspiele
- Martin Völkening, Meine schönsten Gelände- und Nachtspiele
- Kölner Stadtanzeiger (Magazin) 05.05.2008
- Uli Geissler, Wilde Spiele – Spiel, Spaß und Abenteuer für Tobelustige und verwegene Gruppen
- CVJM Lübbecke: <http://cvjm-luebbecke.de/>
- Spiel- und Rätselkiste, CVJM Westbund
- Spiel- und Rätselkiste No. 2, CVJM Westbund

Grafiken aus: [www.jungcharleiter.de](http://www.jungcharleiter.de)





# 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.

