

PFADFINDER ST.ANDREAS®



GELÄNDESPIELHILFE

Diese Sammlung wurde im Rahmen einer Späherprobe im Jahr 2017 erstellt.  
Erstellt von Gregor Harnickell · Stand dieser Ausgabe: August 2022

Mit Beiträgen von vergangenen C-Schulungen sowie aus den folgenden Büchern:  
Kaderli, Manfred: Geländespiele. Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese, Stuttgart 1998.  
Völkening, Martin: Meine schönsten Gelände- und Nachtspiele. Spielideen für Zeltlager,  
Klassenfahrten, Gruppenstunden und viele andere Gelegenheiten, Köln 1998.

Wegen einiger copyrightgeschützter Inhalte ist diese Arbeitshilfe ausschließlich  
für die interne Verwendung vorgesehen.

Pfadfinder St. Andreas · Bogenstraße 17 · 20144 Hamburg  
[www.st-andreas.de](http://www.st-andreas.de) · [info@st-andreas.de](mailto:info@st-andreas.de)

**Geländespiele**  
Eine Sammlung

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
<b><u>Spiele für 30 Minuten</u></b>	<b>5</b>
Capture the Flag	6
Der Meisterdieb	7
Die große Jagd	8
Kampf den Socken	9
Kerzenspiel	10
Leuchtturm	11
Marterpfahl	12
Willy-Willy	13
<b><u>Spiele für 1 Stunde</u></b>	<b>15</b>
Autogramm jagd	16
Ballonverteidigung	17
Chinesische Mauer	19
Die Festung	20
Goldbarrensuche	21
Kartensammler	22
Kopfgeld jagd	23
Die Nacht der Gnome, Trolle und Zwerge	24
Ringsuche	25
Saboteure und Agenten	26
Scotland Yard	27
Urkunden jagd	28
Zahlenspiel	29
Zauberstabschmuggel	30
<b><u>Spiele für 2 Stunden</u></b>	<b>33</b>
Bison jagd	34
Foto jagd	35
Passwort	36
Popcorn GmbH	37
Raketen jagd	38
Schmugglerei	40
Sicht- und Hörbare	42
Stammeskrieg	43

## **Vorwort:**

„The Scoutmaster teaches boys to play the game by doing so himself.“ (Baden Powell)

Das Geländespiel ist ein grundlegender Bestandteil vieler Fahrten. Egal ob auf Herbstschulung, Pfingstfahrt oder auf der kleinsten Sippenfahrt. Ein gutes Geländespiel kann Freundschaften stärken, den roten Faden untermauern und macht schlichtweg Spaß. Aus diesem Zweck heraus ist auch diese Sammlung entstanden. Einige der aufgelisteten Spiele sind altgewohnte Klassiker und viele sind euch vielleicht völlig neu. Bedenkt dabei, dass diese Sammlung vor allem der Inspiration dienen soll. Alle Angaben können und sollten nach Herzenslust variiert werden. Sie dienen lediglich als Vorschläge und als eine Vorlage für erfolgreiche Geländespiele.

Zeit: Die Spiele in dieser Sammlung sind nach Spieldauer sortiert. Auch dies sind keine Garantien oder Vorgaben. Spiele in der 30-Minuten-Kategorie können durchaus vier Stunden lang gespielt werden, sofern die Motivation bei den Spielern da ist. Spiele in der Zwei-Stunden-Kategorie dauern oft auch länger aber nur selten unter den angegeben zwei Stunden. Das liegt zu großen Teilen auch daran, dass sie gerne etwas komplizierter sind. Seid euch bei der Planung eures GSPs bewusst wie viel Zeit ihr habt oder füllen müsst.

Gelände: Das richtige Gelände ist das A und O eines guten Geländespiels (Es ist buchstäblich im Namen). Es sollte, neben der Spieldauer, auch der erste Gedanke eurer Planung sein. Wie viel Platz brauche ich? Welche Arten von Gelände habe ich zur Verfügung? Das sind Fragen die ihr rechtzeitig beantworten solltet. Viele Spiele sind nicht an ein Gelände gebunden, können aber deutlich mehr Spaß machen, wenn ihr das richtige Gelände wählt. Die Tageszeit macht hier auch einen wichtigen Unterschied. Einige Spiele sollten im Dunkeln gespielt werden und könnten dadurch den nötigen Kick bekommen. Bedenkt dabei aber auch, dass Spiele im Dunkeln mehr Vorsicht und Aufmerksamkeit der Ulanen erfordern.

Anzahl der Spieler/Ulanen: Viele Spiele können mit einer fast beliebigen Anzahl von Spielern gespielt werden. Andere Spiele machen erst so richtig Spaß, wenn man genug Spieler hat und andere werden unübersichtlich, wenn zu viele mitspielen. Die Anzahl der Spieler hat eine wichtige Auswirkung auf den Verlauf des Spiels und kann eure Möglichkeiten in der Planung limitieren oder euch neue Möglichkeiten schaffen. Bedenkt auch immer genug Spielleiter mitzunehmen. Gerade Spiele in komplizierterem Gelände (Wald, Hänge, etc.) brauchen meist mehr Ulanen, damit man alle Kinder im Blick behält.

Alter/Wissensstand: Einige Spiele erfordern ein gewisses Verständnis und/oder Vorwissen der Spieler. Manche Spiele sind einfach zu komplex für junge Kinder, andere wiederum erfordern ein gewisses Pfadfinderwissen, welches Wölflinge oder Jungpfadfinder vermutlich noch nicht haben. Mangelndes Wissen muss aber nicht zwingend Spiele vom Tisch nehmen. Wenn ihr es schafft, verbindet das Spiel ruhig mit einer Probe und benutzt es als Mittel der Wissensvermittlung.

Egal was ihr vorhabt zu spielen, bereitet euch stets rechtzeitig und gründlich vor!

Ich wünsche euch viel Spaß und Erfolg bei der Planung und Durchführung.

Gut Pfad  
Gregor Harnickell



# **Spiele für 30 Minuten**

## **Capture the Flag**

**Gelände** 100 m x 200 m, Wald

**Anzahl** 14 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

2 Fahnen

Tampen oder Markierband

### **Ziel/Geschichte**

Zwei Gruppen haben je ein Spielfeld und eine Fahne. Beide Gruppen müssen versuchen die Fahne der anderen zu stehlen, ohne dass ihre eigene zuerst gestohlen wird.

### **Vorbereitung**

Die Personen werden in 2 gleich große Gruppen aufgeteilt. Das Spielgelände wird in 2 Felder unterteilt. In jedem Feld wird ein Gefängnis abgesteckt. Außerdem wird in jedem Feld eine Fahne sichtbar platziert.

### **Spielablauf**

Jede Gruppe versucht die gegnerische Fahne in das eigene Feld zu bringen, wobei die eigene Fahne nicht belagert werden darf. Gegner können im eigenen Feld getickt werden und müssen sich dann in das Gefängnis begeben. Sie können jedoch freigetickt werden. Wenn man mit der Fahne getickt wird, muss man diese sofort in den Boden stecken und sich in das Gefängnis begeben.

### **Spielschluss**

Es gewinnt die Gruppe, welche die gegnerische Flagge zuerst in das eigene Feld bringt.

## **Der Meisterdieb**

**Gelände** 100 m x 100 m, nachts

**Anzahl** 5 – 12 Personen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

1 Augenbinde

1 Taschenlampe

Zur Not 12 unterschiedliche Gegenstände

### **Ziel/Geschichte**

Die Schätze von jedem aus der Diebesgilde wurden einkassiert. Der blinde Schatzwächter bewacht sie. Nun ist es an der Zeit, die Schätze zurück zu holen.

### **Vorbereitung**

Jedes Kind nimmt seinen Schatz und legt ihn an den abgemachten Ort. Vor den Schatz setzt sich einer der Leiter. Dieser setzt sich die Augenbinde auf und bekommt die Taschenlampe.

### **Spielablauf**

Alle Kinder entfernen sich ca. 100 m von dem Schatzwächter. Ihre Aufgabe ist es nun, sich von vorne anzuschleichen und ihren eigenen Schatz zurückzuholen. Wer seinen Schatz hat, stellt sich hinter den Schatzwächter. Wenn der Schatzwächter etwas hört, leuchtet er mit seiner Taschenlampe in die Richtung, aus der das Geräusch kam. Wird ein Spieler angeleuchtet, muss er für den Rest des Spiels dort stehenbleiben, wo er angeleuchtet wurde. Wenn alle ihren Schatz geborgen haben oder angeleuchtet wurden, legen die Sieger ihren Schatz zurück und es geht von vorne los. Wer aber angeleuchtet wurde bleibt stehen.

### **Spielschluss**

Das Spiel wird solange gespielt, bis nur noch eine Person übrig ist. Diese Person ist der Sieger.

## **Die große Jagd**

**Gelände** 100 m x 100 m, Wald

**Anzahl** 10 – 30 Personen

**Leitung** 1 Person

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

1 Ball

1 Schal

### **Ziel/Geschichte**

In einer Savanne voller Wild machen sich ein Löwe und ein Großwildjäger gleichzeitig auf die Jagd.

### **Vorbereitung**

2 Spieler werden am Anfang ausgewählt. Einer von ihnen ist der Jäger, der andere der Löwe. Alternativ kann man auch mehrere Jäger und Löwen benutzen. Der Rest der Kinder spielt das Wild und verteilt sich über das Gelände.

### **Spielablauf**

Der Jäger und der Löwe platzieren sich auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes und errichten dort jeweils ein Lager. Sobald das Spiel beginnt, versuchen Beide möglichst viel Wild zu erlegen. Der Löwe erlegt Wild indem er es mit dem Schal berührt. Der Jäger erlegt Wild indem er es mit dem Ball trifft. Wenn ein Wild erlegt wurde, muss es zum Lager seines Mörders. Sollten sich der Löwe und der Jäger vorzeitig töten endet das Spiel.

### **Spielschluss**

Nach einer gewissen Zeit stoppt das Spiel. Der Gewinner ist derjenige, mit dem meisten erlegten Wild.

## **Kampf den Socken**

**Gelände** 300 m x 300 m

**Anzahl** 10 – 60 Personen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 12 Jahren

**Dauer** 30 Minuten (wiederholbar)

### **Material**

Rote und blaue Schminke

### **Ziel/Geschichte**

Die Rotringe mögen die Blaupunkte nicht und wollen ihnen Schuhe und Socken klauen.

### **Vorbereitung**

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet, welche sich dann mit der Farbe im Gesicht kennzeichnen.

### **Spielablauf**

Die Blaupunkte bekommen anfangs 5 Minuten Weglaufzeit. Danach beginnen die Rotringe die Blaupunkten zu verfolgen. Ihre Aufgabe ist es, den Blaupunkten die Schuhe und Socken zu klauen. Haben sie dies geschafft, bringen sie die Schuhe und Socken zur Leitung, welche ihnen einen Punkt aufschreibt. Dort kann der Gefangene seine Socken auch wieder abholen. Nach einer gewissen Zeit wird gewechselt.

Wichtig ist, dass dieses Spiel möglichst ohne Tritte oder sonstige Formen von Gewalt durchgeführt wird.

### **Spielschluss**

Die Gruppe, welche nach dem zweiten Durchlauf mehr Punkte erlangt hat gewinnt.

## **Kerzenspiel**

**Gelände** 100 m x 100 m

**Anzahl** 12 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

12 Kerzen

2 große Kerzen

### **Ziel/Geschichte**

Beide Gruppen haben jeweils eine große Kerze im eigenen Lager. Es wird versucht, die Kerze der anderen Gruppe zu finden und auszupusten.

### **Vorbereitung**

Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet. Jeder Spieler bekommt eine Kerze. Jede Gruppe bekommt eine große Kerze. Die Spielleitung zündet die großen Kerzen an und platziert diese. Ein Leiter bleibt stets bei der Kerze.

### **Spielablauf**

Sobald das Signal gegeben wird, dürfen die Kinder ihre Kerze anzünden. Danach machen sie sich auf die Suche nach der gegnerischen Lagerkerze. Wichtig ist, dass bei diesem Spiel nicht gerannt oder groß getobt werden darf. Die Kinder dürfen sich nur mit einer brennenden Kerzen vorwärtsbewegen. Wird die eigene Kerze ausgeblasen, muss das Kind zum eigenen Lager zurück und diese von neuem anzünden.

### **Spielechluss**

Gewonnen hat die Gruppe, welche die Kerze der anderen zuerst ausbläst. Man kann dieses Spiel natürlich mehrfach spielen, sollte jedoch mehr Kerzen dafür besorgen.

## **Leuchtturm**

**Gelände** 50 m x 50 m

**Anzahl** 12 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

Lagerfeuer/5 große Kerzen

100 Wasserballons

2 Hanftampen oder etwas anderes zum Abstecken

### **Ziel/Geschichte**

Eine Gruppe versucht mit Hilfe von Wasserballons das Feuer der anderen Gruppe zu löschen.

### **Vorbereitung**

In der Mitte des Spielfeldes wird ein Feuer angemacht oder 5 große Kerzen platziert. Um das Feuer wird dann ein Bereich mit 10 m Durchmesser abgesteckt. Falls es im Bereich des Spielfeldes keine Wasserquelle gibt, müssen die Ballons vorher gefüllt werden. Es wird ebenfalls ein Gefängnis auf der gegenüber liegenden Seite der Ballons eingerichtet. Es werden dann zwei Gruppen gebildet (Angreifer und Verteidiger).

### **Spielablauf**

Die Verteidiger platzieren sich um den Kreis herum. Dieser darf auch von niemandem betreten werden. Die Angreifer begeben sich zu ihren Wasserballons. Sobald das Spiel beginnt, versuchen die Angreifer das Feuer mit den Wasserbomben zu löschen. Die Verteidiger müssen sie aufhalten indem sie die Angreifer ticken und in das Gefängnis schicken. Wer im Gefängnis ist, muss seine Wasserbomben fallen lassen und darf vom Gefängnis aus auch nicht werfen. Man kann von einem anderen Angreifer freigetickt werden.

### **Spielschluss**

Die Angreifer gewinnen, wenn sie das Feuer erfolgreich gelöscht haben. Die Verteidiger gewinnen, wenn alle Angreifer im Gefängnis sind oder die Zeit endet. Dieses Spiel kann ruhig zweimal gespielt werden.

## **Marterpfahl**

**Gelände** 100 m x 100 m, Wald

**Anzahl** 15 – 40 Personen

**Leitung** 1 Person

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

Tampen

Augenbinden (Halstücher o.ä.)

### **Ziel/Geschichte**

Einige unserer tapferen Männer und Frauen wurden von den Indianern gefangen genommen. Sie müssen befreit werden, doch der Nebel ist zu dicht.

### **Vorbereitung**

Es werden mehrere Kleingruppen gebildet. Aus jeder Gruppe wird eine Person an einen Baum gebunden. Die Angebundenen müssen sich möglichst in einer Reihe befinden.

### **Spielablauf**

Zu Beginn des Spiels bekommen alle anderen Spieler eine Augenbinde aufgesetzt und werden 60 m um den Spielleiter herum verteilt. Danach muss der Gefangene seiner Gruppe Anweisungen geben wie sie zu ihm kommen. Erst wenn alle Mitglieder einer Gruppe bei ihrem Gefangenen angekommen sind, dürfen sie versuchen ihn zu befreien.

### **Spielschluss**

Die Gruppe, welche ihren Gefangenen zuerst befreit hat, gewinnt.

## **Willy-Willy**

**Gelände** 1 km x 2 km

**Anzahl** 5 – 20 Personen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 14 Jahren

**Dauer** 30 Minuten

### **Material**

5 – 20 Augenbinden

### **Ziel/Geschichte**

Ihr seid auf einer kleinen Expedition im australischen Outback. Plötzlich kommt ihr ganz unerwartet in einen Willy-Willy. Ein Sandsturm der so schlimm ist, dass man nicht das Geringste sehen kann.

### **Vorbereitung**

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wandert nun eine vergleichbare Strecke vom Lager weg. Die Leiter wählen diese Strecken vorher aus. Am Ziel angekommen setzt sich jedes Kind nun eine Augenbinde auf.

### **Spielablauf**

Die Aufgabe der Gruppe ist es, den Weg zum Lager zu finden. Da sie nichts sehen können, müssen sie eng zusammenarbeiten. Die Leiter begleiten die Gruppe die ganze Zeit um aufzupassen.

### **Spielschluss**

Die erste Gruppe die es vollständig zum Lager zurückschafft gewinnt.



# **Spiele für 1 Stunde**

## **Autogrammjagd**

**Gelände** 300 m x 300 m

**Anzahl** 8 – 40 Personen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### **Material**

15 Zettel mit Nachrichten und Punkten

15 Stifte

1 Tampen

### **Ziel/Geschichte**

Die Gruppen müssen möglichst viele Zettel finden, auf die sie ihr Autogramm setzen.

### **Vorbereitung**

Die Zettel werden vorbereitet und unterschiedlich gut versteckt. Die Kinder werden in kleine Gruppen aufgeteilt (nicht mehr als 5) und überlegen sich einen Namen für ihre Gruppe. Ein Gefängnis wird abgesteckt.

### **Spielablauf**

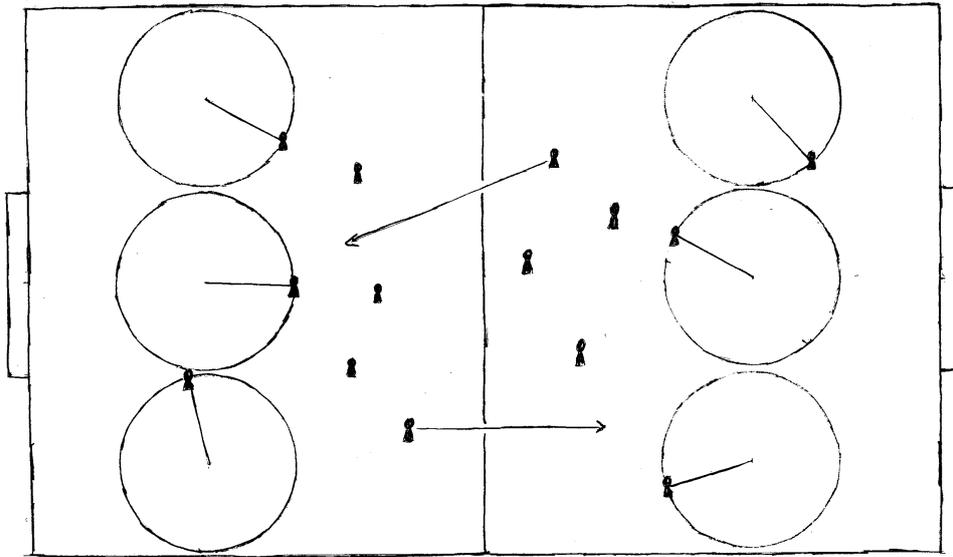
Sobald das Spiel losgeht begeben sich die Kinder auf das Gelände. Ihre Aufgabe ist es, die versteckten Zettel zu finden und ihren Gruppennamen darauf zu setzen. Die einzelnen Zettel bringen unterschiedlich viele Punkte, je nachdem wie gut sie versteckt sind.

Während die Kinder suchen, bewegen sich zwei Leiter als Wachen umher. Fangen sie ein Kind, so muss dieses in das Gefängnis. Die Gefangenen können durch abklatschen befreit werden. Sind alle Kinder aus einer Gruppe gefangen, ist die Gruppe raus und kann keine neuen Punkte gewinnen.

### **Spielschluss**

Am Ende einer vorgegeben Zeit werden die Zettel eingesammelt und die Punkte addiert. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

## Ballonverteidigung



**Gelände** 200 m x 200 m, Wald

**Anzahl** 20+ Personen

**Leitung** 6 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### Material

10 Luftballons

Halstücher für die Hälfte der Kinder

8 - 10 Tampen

10 Petroleumlampen

### Ziel/Geschichte

Das Ziel des Spiels ist relativ simpel. Die Gruppen müssen versuchen die Ballons der anderen Gruppe zu zerplatzen. Dabei müssen sie jedoch aufpassen, nicht erwischt zu werden.

### Vorbereitung

Zuerst wird das Spielfeld in der Mitte durch Tampen und von außen mit Petroleumlampen abgegrenzt. Die Ballons werden dann auf den gegenüber liegenden Seiten platziert (und zwar so, dass man sie sehen kann). Es werden sich 3 möglichst gleichmäßig entfernte Bäume auf jeder Seite gesucht. Hier werden die Tampen für die Türme befestigt

**Spielablauf**

Alle Spieler werden in 2 Gruppen aufgeteilt und dann auf die drei Rollen verteilt. Dabei gibt es eine gleiche Anzahl Türme und Verteidiger. Angreifer sollten dabei möglichst eine Person mehr haben als die Verteidiger. Alle Spieler beginnen an ihrer jeweiligen Ziellinie, mit Ausnahme der Türme natürlich. Die Angreifer stecken sich zu Beginn ihr Halstuch hinten in die Hose.

**1. Der Turm:**

Der Turm wird zu Beginn des Spiels an einen der vorgesehenen Bäume gebunden. Er kann die Angreifer aufhalten indem er ihnen das Halstuch aus der Hose zieht.

**2. Der Verteidiger:**

Er bewegt sich frei auf der eigenen Spielfeldhälfte und fängt Angreifer, so wie es auch der Turm tut.

**3. Der Angreifer:**

Ihre Aufgabe ist es die Ballons der Gegner zum Platzen zu bringen. Wird ihr Halstuch von einem Verteidiger oder Turm gezogen, müssen sie zu ihrer Ziellinie zurückkehren bevor sie weiterspielen dürfen. Sie dürfen nicht ohne Halstuch angreifen.

**Spielschluss**

Das Spiel endet, wenn eine Gruppe alle Ballons der anderen Gruppe erfolgreich zerplatzt hat.

## **Chinesische Mauer**

**Gelände** 500 m x 200 m, möglichst mit einer natürlichen Grenze, nachts

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 3 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 – 2 Stunden

### **Material**

20 größere Gegenstände (z.B. Pfannen, Deckel, Stühle, etc.)

eventuell Tampen

10 Scherpen oder andere Merkmale für die Zöllner

### **Ziel/Geschichte**

Asien ist ein Kontinent voll mit wundersamen Dingen. Also hat es sich eine kleine Schmugglerbande zur Aufgabe gemacht ein paar dieser Dinge mitgehen zu lassen. Sie müssen jedoch zuerst über die Grenze.

### **Vorbereitung**

Die Gegenstände werden zirka 100 m von der Grenze platziert. Das Ziel befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite 100 m von der Grenze. Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet.

### **Spielablauf**

Die Zöllner verteilen sich auf der Grenze. Die Schmuggler begeben sich zu den Gegenständen. Von dort aus müssen sie versuchen die Gegenstände über die Grenze zu kriegen. Die Zöllner müssen versuchen die Schmuggler zu ticken. Sie dürfen sich jedoch nicht mehr als 20 m von der Grenze entfernen. Hat ein Zöllner einen Schmuggler gefangen, muss er seinen Gegenstand abgeben.

### **Spielschluss**

Das Spiel wird nach einer festgegebenen Zeit beendet. Die Gruppe, die mehr Gegenstände in ihrem Besitz hat, hat gewonnen. Danach können die Gruppen getauscht werden.

## Die Festung

**Gelände** 100 m x 100 m, Wald

**Anzahl** 10 – 40 Personen

**Leitung** 1 Person

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 1 Stunde 30 Minuten

### Material

1 Tampen

1 Dose

1 Trillerpfeife

### Ziel/Geschichte

Die Gefangenen eines örtlichen Gefängnisses sind entflohen. Es liegt nun an einer stolzen Gruppe von Rittern die Gefangenen wieder einzufangen.

### Vorbereitung

In der Mitte des Geländes wird das Gefängnis, mit Hilfe eines Tampens, abgesteckt. Wichtig ist hierbei, dass eine Seite offenbleibt. Die offene Seite ist die Tür. In die Mitte des Gefängnisses wird eine Dose gelegt. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet.

### Spielablauf

Alle Spieler beginnen im Gefängnis. Sobald es losgeht, bekommen die Gefangenen 2 min. Zeit zu flüchten, bevor die Ritter ihnen hinterherjagen dürfen. Fängt ein Ritter einen Gefangenen, muss er diesen zurück zum Gefängnis leiten. Am Gefängnis selbst darf keine richtige Wache stehen. Wer im Gefängnis ist, kann wieder befreit werden. Einer der anderen Flüchtigen kann jemanden befreien, indem er die Dose in der Mitte um wirft. Er muss aber durch die Tür gehen. Man darf das Gefängnis auch nur durch die Tür verlassen.

### Spielschluss

Nach 45 min wird das Spiel gestoppt und die Kinder im Gefängnis werden gezählt. Danach wird gewechselt. Die Gruppe, die am Ende mehr im Gefängnis sitzen hat gewinnt.

## **Goldbarrensuche**

<b>Gelände</b>	300 m x 300 m
<b>Anzahl</b>	24 Personen, 4 Gruppen
<b>Leitung</b>	3 Personen
<b>Alter ab</b>	10 Jahren
<b>Dauer</b>	1 Stunde

### **Material**

3 verschiedene Puzzles mit mind. 20 Puzzleteilen. Auf der Rückseite ein Schatzplan.  
 24 Rangkarten  
 1 Goldschatz  
 Tampen zum Abstecken der Reviere

### **Ziel/Geschichte**

Jede Gruppe muss ihre Puzzleteile erobern, um den Schatz für sich zu gewinnen

### **Vorbereitung**

Die Kinder werden in drei gleich große Gruppen unterteilt. Jede Gruppe erhält die Hälfte der Puzzleteile der beiden anderen Gruppen und platziert sie in dem eigenen Nest.

### **Spielablauf**

Jeder, der auf die Jagd nach anderen Puzzleteilen geht, muss eines der gegnerischen Puzzleteile, so wie die eigene Rangkarte mit sich tragen. Die Rangkarten können in der eigenen Gruppe frei verteilt werden. Es muss jedoch immer die gleiche Anzahl bei jeder Rolle vorhanden sein. Treffen beim Spielen zwei Kinder aufeinander werden beide Puzzleteile gezeigt und die Rangkarten werden verglichen. Der Ranghöhere gewinnt und bekommt das Puzzleteil des Gegners. Bei Ranggleichheit behalten beide ihr Puzzleteil.

### **Spielschluss**

Die Gruppe, die den Schatz findet, gewinnt.

### **Rangordnung**

1. Schatzmeister
2. Kanzler
3. Verwalter
4. Bandit

Der Bandit schlägt immer den Schatzmeister.

## **Kartensammler**

**Gelände** 100 m x 100 m

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### **Material**

10 Jazz Kartensets

2 x 10 Gruppenkennzeichen

### **Ziel/Geschichte**

Die Gruppen versuchen möglichst viele Punkte zu sichern.

### **Vorbereitung**

Es werden zwei gleiche Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt Erkennungszeichen. Am Rand des Spielfeldes wird jeweils ein Lager errichtet.

### **Spielablauf**

Eine Person bleibt am Lager, um die Karten zu sammeln. Der Rest der Gruppe rennt zu den Leitern und holt sich bei ihnen Karten ab. Jedes Kind darf immer nur eine Karte bei sich tragen, es sei denn es gewinnt weitere in Duellen. Die Karten werden daraufhin in das Gruppenlager gebracht, wo sie sicher sind.

Um weitere Karten zu gewinnen, muss ein Kind lediglich ein anderes ticken. Damit beginnt das Duell. Beide Kinder zeigen sich gegenseitig ihre Karte. Das Kind mit der höheren Karte gewinnt und bekommt die Karte des Anderen. Hierbei gilt die klassische Reihenfolge (...8,9,10,B,D,K,A). Besitzt ein Kind 2 oder mehr Karten, darf es niemanden mehr herausfordern. Es darf jedoch noch herausgefordert werden. Beide zeigen sich ihre höchste Karte. Der Gewinner bekommt alle Karten.

Haben zwei Kinder Karten vom gleichen Wert, müssen beide stehenbleiben, bis ein drittes Kind dazukommt. Dieses bekommt alle Karten, unabhängig von seinen eigenen.

### **Spielschluss**

Nach Ende einer vorgegebenen Zeit, zählen beide Gruppen ihre Punkte. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Werte sind: Ass 11, König 4, Dame 3, Bube 2, Zehn 10, Neun 9, usw.

## **Kopfgeldjagd**

**Gelände** 300 m x 300 m

**Anzahl** 10 – 60 Personen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### **Material**

Genug Zettel und Stifte

### **Ziel/Geschichte**

Jedes Kind muss jemanden Bestimmtes fangen. Man wird jedoch auch selbst verfolgt.

### **Vorbereitung**

Der Name jedes Teilnehmers wird auf einen Zettel geschrieben. Danach landet er in einem Topf. Jeder Name sollte mehrmals im Topf sein. Jeder Spieler zieht nun einen Namen aus dem Topf. Ist dieser Name sein eigener, so muss er einen neuen ziehen. Danach bekommt jedes Kind 5 min Zeit sich einen Platz auf dem Gelände zu suchen. Es ist sinnvoll vor Beginn eine Namensrunde zu machen.

### **Spielablauf**

Sobald das Spiel beginnt, machen sich die Kinder auf die Suche nach ihrem Ziel. Sie können ihr Ziel fangen, indem sie es ticken. Ist ein Spieler gefangen, muss er zu der Spielleitung gehen. Beide Spieler geben ihren Namen ab, ziehen einen neuen und kehren in das Feld zurück. Der Fänger bekommt einen Punkt. Der Fänger darf während der Überführung nicht gefangen werden. Alle abgegebenen Zettel kommen zurück in den Topf, damit sie erneut gezogen werden können.

### **Spielschluss**

Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit. Das Kind mit den meisten Punkten gewinnt.

## Nacht der Gnome, Trolle und Zwerge

**Gelände** 300 m x 300 m, Wald, nachts

**Anzahl** 18 Personen, 3 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 12 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### Material

6 Zettel mit je einem Erweckungsweg

18 Tücher

3 Rollen Klebeband

3 Schminkefarben

### Ziel/Geschichte

Gnome, Trolle und Zwerge kommen nachts heraus und sie alle wollen an der Zahl zunehmen.

### Vorbereitung

Die Kinder werden in drei Gruppen eingeteilt. Jedes Kind klebt sich mit Klebeband ein Tuch auf die Schulter und malt sich ein Erkennungszeichen auf das Gesicht. Sechs Personen werden von den Gruppen ausgenommen und bilden die Toten. Jeder von ihnen bekommt einen Zettel auf dem der Erweckungsweg steht. Die Wege sind: Tanz um das Wesen, Geistergesang, mit Wasser erfrischen, drei Minuten Stille, Handmassage oder in das Gesicht blasen.

### Spielablauf

Die toten Wesen verstecken sich möglichst gut im Wald. Werden sie von einer Gruppe gefunden, hat diese zwei Versuche den richtigen Erweckungsweg zu wählen. Schaffen sie es nicht, so wählt das Wesen ein neues Versteck. Wenn die Gruppe richtig wählt, schließt sich das Wesen der Gruppe an und gibt den Zettel einem anderen Mitglied seiner neuen Gruppe.

Man kann aber auch Mitglieder einer anderen Gruppe zum Übertreten bringen. Man muss ihnen dazu das Tuch entreißen. Danach kämpft man in einer Runde Schere-Stein-Papier gegen sie. Gewinnt der Herausforderer, muss sich ihm der Besiegte anschließen. Verliert er, geschieht nichts.

Wenn sich ein totes Wesen einer Gruppe anschließt, gibt er den Zettel weiter. Wird jemand herausgefordert, der einen Zettel hat, wird der Herausgeforderte zum toten Wesen und versteckt sich.

### Spielschluss

Das Spiel endet, wenn alle einer Gruppe angehören. Alternativ kann man auch auf Zeit spielen. Dann gewinnt die Gruppe mit den meisten Mitgliedern.

## Ringsuche

**Gelände** 300 m x 400 m, Wald

**Anzahl** 15 Personen, 3 Gruppen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### Material

43 Büchsen mit Kieselsteinen und Dessertzutaten

1 Büchse mit einem Ring

1 Büchse mit einer Nuss

45 Symbolkarten, je 15 mit Symbolen für Gärtner, Zofe und Schlossdame

1 Pfeife

Optional: Verkleidungen (Gammler, Gärtner, Zofe, Schlossdame)

### Ziel/Geschichte

Ein Gammler kommt herangetreten und erzählt von seinem Pech. Einst hatte er einer Schlossdame einen Ring abgeluchst und ihn in einer Büchse versteckt. Doch leider gibt es im Wald viele Büchsen und er hat den Ring verloren. Daraufhin verschwindet er. Die Schlossdame, die Zofe und der Gärtner wollen nun alle den Ring für sich haben und bitten um Mithilfe.

### Vorbereitung

Büchsen vorbereiten und drei Gruppenlager im Wald vorbereiten. Die Teilnehmer werden dann in drei Gruppen eingeteilt.

### Spielablauf

Jede Gruppe beginnt an ihrem Gruppenlager. Dort haben sie eine Sammlung an Büchsen und Karten. Für jedes Kind liegen jeweils 3 Karten vor (Gärtner, Zofe und Schlossdame).

Die Aufgabe der Kinder lautet, die Büchsen sicher zu ihren Leitern zu schmuggeln. Die Leiter bewegen sich mit Fackeln durch den Wald. Man darf immer nur eine Büchse gleichzeitig schmuggeln.

Die Kinder dürfen sich die Dosen auch gegenseitig abluchsen. Dafür muss man ein Kind fangen und es zu Schlossdame, Zofe, Gärtner herausfordern. Beide müssen eine Dose besitzen. Für das Duell nehmen beide ihre Karten nach hinten und zeigen sich, auf Drei, eine davon. Schlossdame schlägt Zofe, Zofe den Gärtner und Gärtner die Schlossdame. Es wird 3mal gespielt. Wer zwei gewinnt, bekommt die Dose des Anderen.

### Spielechluss

Nach dem Ende der Stunde werden alle Dosen geöffnet. Die Gruppe mit dem Ring hat gewonnen. Die Gruppe mit der Nuss sind die großen Verlierer.

## **Saboteure und Agenten**

**Gelände** 100 m x 100 m

**Anzahl** 10 – 30 Personen

**Leiter** 1 Person

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### **Material**

Wecker

### **Ziel/Geschichte**

Die Agenten haben einen Tipp bekommen, dass eine Gruppe von Saboteuren eine Bombe platzieren wird. Sie dürfen jedoch nicht auffallen sonst verstecken die Saboteure die Bombe nicht in ihrem Sichtfeld.

### **Vorbereitung**

Es werden zwei gleichgroße Gruppen gebildet. Die Saboteure bekommen den Wecker.

### **Spielablauf**

Die Saboteure gehen durch das Gelände und versuchen einen unbemerkten Ort zu finden wo sie die Bombe (Wecker) platzieren können. Sobald sie die Bombe platziert haben, stellen sie die Bombe auf 20 min. Die Spione versuchen ihnen unbemerkt zu folgen und die Bombe zu finden, bevor sie klingelt. Hierbei kommt es vor allem auf Finesse von beiden Seiten an.

### **Spielschluss**

Die Saboteure gewinnen, wenn der Wecker klingelt. Die Agenten gewinnen, wenn sie die Bombe finden.

## Scotland Yard

**Gelände** 1 km x 1 km, Vielseitig (Dorf, Wald, Wiese, etc.)

**Anzahl** 12 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde 30 Minuten

### Material

62 A4 Blätter (20 rot, 8 blau, 20 grün, 12 gelb, 2 schwarz)

1 Schwarzes Papier

1 Verkleidung für Mister X

### Ziel/Geschichte

Mister X ist untergetaucht. Doch unsere schlaunen Detektive werden ihn finden. Zwei Gruppen machen sich auf die Jagd. Welche wird ihn zuerst finden?

### Vorbereitung

Zwei Ulanen machen sich eine halbe Stunde vorher auf den Weg. Sie legen von einem vorbestimmten Ort aus zwei Spuren, die zu demselben Punkt führen. Nach einer halben Stunde machen sich die zwei gleich großen Gruppen auf den Weg. Jede Gruppe nimmt einen anderen Weg.

### Spielablauf

Die Kinder müssen der Spur von Mister X folgen. Alle 100 Schritte und bei jedem Wechsel auf ein neues Wegelement, zeigt Mister X, anhand der Farben, die er legt, wo er nun lang geht.

Rot: Straßen und Wege

Blau: Überqueren von Bächen, oder sich am Bachbett fortbewegen

Grün: Wiesen

Gelb: Wald

Schwarz: Es ist nicht klar, wo er lang gegangen ist

Beide Spuren enden an einem großen X. In einem Umkreis von 100 m hat sich Mister X nun versteckt.

### Spielschluss

Die Gruppe, welche Mister X zuerst findet, gewinnt.

## Urkundenjagd

**Gelände** 300 m x 300 m

**Anzahl** 20+ Personen, 4 Gruppen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 - 2 Stunden

### Material

15 verpackte „Geschenke“, davon 1x mit Urkunde, 14x mit leerem Zettel

6 Petroleumlampen

4 Kisten (optimal sind Curverboxen)

### Ziel/Geschichte

Wir schreiben das Jahr 1949. Hartmut Claasen schwärmt von seiner Vision einer Jugendarbeit. Bevor er diese jedoch gründen darf, benötigt er eine Genehmigung von den Briten. Die Briten haben Hartmut diese Genehmigung bereits zugesagt, jedoch haben sie diese versteckt. Die Russen sollen sie nicht in die Finger bekommen.

### Vorbereitung

Am Rande des Spielfeldes werden 4 Lager in möglichst gleichem Abstand platziert. Dort werden auch die Kisten platziert. Danach werden die Geschenke über das Spielfeld verteilt versteckt.

### Spielablauf

Die Kinder werden auf die 4 Lager verteilt. Jedes Lager hat einen Chef, der den Kindern die einzelnen Rollen zuweist.

Sobald das Spiel beginnt, müssen die Kinder versuchen so viele Geschenke wie möglich zu ergattern. Dabei können sie diese entweder finden, oder die anderen Gruppen bestehlen (sofern ihre Rolle es gestattet). Sobald sie ein Paket haben, bringen sie es zurück zu ihrem Lager und legen es in die Gruppenkiste. Die Pakete dürfen nicht geöffnet werden.

Das Rollenverhältnis bei 5 Kindern ist 1 zu 1 zu 3

1. Die Wachen: Sie bewachen die eigenen Geschenke. Sie fassen die Diebe nach dem Prinzip der Gefährten.
2. Die Diebe: Sie dürfen die anderen Gruppen bestehlen.
3. Die Gefährten: Sie laufen auf dem Spielfeld herum und versuchen Pakete zu finden. Sie dürfen außerdem Anderen die Pakete wegnehmen, indem sie jemanden ticken und dann einmal „Schere-Stein-Papier“ spielen. Der Gewinner bekommt das Paket.

### Spielschluss

Nach einer vorher festgelegten Zeit endet das Spiel und die Pakete werden geöffnet. Die Gewinner sind diejenigen, die am Ende die Urkunde bei sich im Lager haben. Je mehr Geschenke man besitzt, um so höher ist natürlich die Chance zu gewinnen.

## Zahlenspiel

**Gelände** 200 m x 200 m

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde

### Material

100 verschiedene Zahlen (Nummernschilder), jeweils 50 in einer Farbe.

### Ziel/Geschichte

Man muss so viele Zahlen der Gegner ergattern, wie es geht.

### Vorbereitung

Es werden alle Kinder in 2 gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe darf sich ein Lager einrichten und dort die eigenen Nummern platzieren.

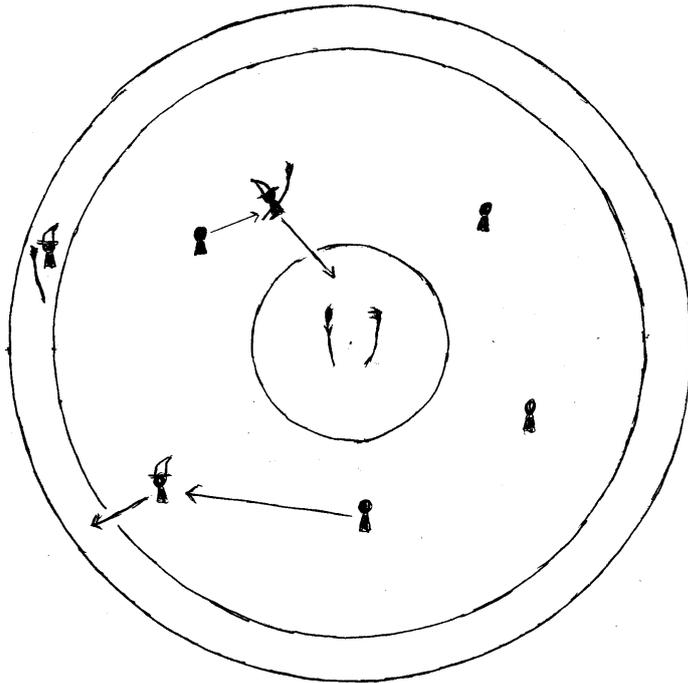
### Spielablauf

Beide Gruppen begeben sich zu ihrem jeweiligen Gruppenlager. Dort nimmt sich jedes Kind jeweils ein Nummernschild und klebt es sich an Rücken oder Brust. Dann machen sich die Kinder auf die Suche. Wenn sie ein Kind von der anderen Gruppe sehen und die Zahl, die es trägt, lesen können, rufen sie den Namen und die Zahl laut aus. Haben sie die richtige Zahl genannt, bekommen sie das Zahlenschild des Gegners. Sagen sie jedoch die falsche Zahl, müssen sie ihr eigenes abgeben. Man darf nur Zahlen ausrufen, wenn man selbst eine trägt. Hat man seine Zahl verloren, geht man zu seinem Lager zurück und nimmt sich eine neue.

### Spielschluss

Die Gruppe, welche die meisten Zahlen erbeutet hat, gewinnt.

## Zauberstabschmuggel



**Gelände** 300 m Durchmesser, Wiese und Wald

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 1 Stunde 30 Minuten

### Material

30 Zauberpässe

10 Zauberhüte o.ä.

30 Wunderkerzen

Genügend Tampen oder etwas anderes zum Abstecken

Sisal

### Ziel/Geschichte

Den Zauberern wurden alle ihre Zauberstäbe gestohlen und ein Zauberer ohne Zauberstab ist einfach kein richtiger Zauberer. Die Zauberer müssen also ihr Zauberstablager neu einrichten. Allerdings müssen sie dafür durch das Gebiet der Orks.

### Vorbereitung

Die Kinder werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Es werden zwei Kreise abgesteckt. Das Zauberlager hat einen Durchmesser von ca. 40 m. Das Orkgebiet hat einen Durchmesser von ca. 250 m. Die Zauberer bekommen die Hüte zur Erkennung aufgesetzt.

**Spielablauf**

Die Zauberer beginnen alle im Zauberstablager. Ihre Aufgabe ist es nun, sich durch das Orkgebiet zu bewegen, ohne erwischt zu werden. Außerhalb des Orkgebietes sind sie dann wieder in Sicherheit. Hier müssen sie nun mit Ästen, Stöckern und Sisal Zauberstäbe basteln. Diese müssen mindestens einen halben Meter lang sein. Man darf immer nur einen Zauberstab gleichzeitig tragen. Schafft es jemand, den Besen zum Meister zu bringen, gibt dieser dem Lehrling entweder einen oder zwei Punkte (je nach Qualität). Diese werden auf dem Zauberpass als Zauberstunden eingetragen. Wenn man jedoch von einem Ork erwischt wird, muss man entweder seinen Stab abgeben, oder ein Leben verlieren. Wer keinen Stab hat, verliert das Leben. Wenn man alle fünf Leben verloren hat, wird man auch zu einem Ork. Hat man zehn Zauberstunden zusammen, bekommt man eine Wunderkerze (Schutzzauber) und darf sich durch das Orkgebiet bewegen, ohne gefangen zu werden.

**Spielschluss**

Das Spiel endet nach der vorgegebenen Zeit, oder wenn alle Zauberer zu Orks umgewandelt wurden.

## Zauberpass

*Leben:*

*Zauberstunden:*

---

## Zauberpass

*Leben:*

*Zauberstunden:*

# **Spiele für 2 Stunden**

## Bisonjagd

**Gelände** 1km, Wald und Wiese

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 6 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### Material

10 Blechdosen und Stirnbänder (Indianer)

1 Karte, auf dem das Lager eingezeichnet ist

1 Wolldecke (Bison) (man kann das Spiel auch mit mehreren Bisons spielen)

1 schwarze Gesichtsfarbe (Wölfe)

### Ziel/Geschichte

Die Jagd der Indianer hat endlich Früchte getragen und sie haben einen Bison erlegt. Dieser muss jetzt jedoch zurück in das Dorf gebracht werden. Doch im Wald lauern Wölfe, die auch Interesse an dem Bison haben.

### Vorbereitung

Es werden 2 Gruppen gebildet. Die Indianer bekommen Blechdosen und Stirnbänder. Die Wölfe malen sich das Gesicht mit schwarzer Farbe an.

Die Indianer dürfen sich nur mit den Dosen, die Wölfe nur durch Heulen, verständigen.

### Spielablauf

Die Indianer begeben sich an einen vorher festgelegten Startpunkt. Sie erhalten die Karte und die Wolldecke (der Bison). Jetzt müssen die Indianer zusammen mit dem Bison das Lager erreichen.

Die Wölfe verteilen sich ca. 5 min nach dem Start im Wald. Die Wölfe wissen weder wo das Lager ist, noch wo sich der Bison befindet. Die Wölfe müssen versuchen den Bison zu finden und es zu umzingeln. Um den Bison müssen mindestens 3 Wölfe stehen und die Hände hochheben.

Bevor das Spiel losgeht, dürfen die Indianer eine Route festlegen, die sie gehen wollen. 3 Indianer bleiben immer bei dem Bison, die anderen spähen voraus. Entdecken die Späher einen Wolf, können sie den anderen Bescheid geben, damit sie mit dem Bison die Route ändern können. Es darf nicht gesprochen werden.

Auf dem Feld dürfen die Späher die Wölfe ticken, woraufhin die Wölfe zu ihrem Leiter gehen müssen, um sich ein neues Leben abzuholen. Die Wölfe dürfen nicht im Wald getickt werden.

### Spielschluss

Die Indianer gewinnen, wenn sie ihr Bison in das Lager gebracht haben. Die Wölfe gewinnen, wenn sie den Bison erfolgreich umzingelt haben.

## **Fotojagd**

**Gelände** 1 km x 1 km, Dorf oder Stadt

**Anzahl** 8 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 8 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### **Material**

20 Fotos

2 Stadtpläne

### **Ziel/Geschichte**

Es muss ein Lösungswort gebildet werden.

### **Vorbereitung**

Es müssen Fotos gemacht werden. Z.B. von Türen, Schildern, Bäumen, etc. Wichtig ist nur, dass es irgendwie ersichtlich ist, wo die Fotos gemacht worden sind (Straßenschild, Brücke im Hintergrund, etc.).

Es werden Gruppen von max. 4 Personen gebildet.

### **Spielablauf**

Jede Gruppe erhält Fotos von dem Dorf, in dem das Spiel stattfindet. Dazu bekommen sie einen Stadtplan, der in Gebiete eingeteilt ist. In der Nähe von jedem Foto ist ein Buchstabe versteckt (Auf einem Zettel oder an eine Wand gemalt). Haben die Kinder alle Buchstaben gesammelt, müssen sie ein Lösungswort herausfinden. Jede Gruppe hat einen Leiter bei sich.

### **Spielschluss**

Die Gruppe, die das Lösungswort zuerst herausbekommt, gewinnt.

## Passwort

<b>Gelände</b>	300 m x 300 m, Dorf
<b>Anzahl</b>	24 Personen, 2 Gruppen
<b>Leitung</b>	2 Personen
<b>Alter ab</b>	12 Jahren
<b>Dauer</b>	2 Stunden

### Material

30 Stücke Karton  
 2 Pläne  
 5 Zettel mit Wörtern (Ananas, Banane, etc.)  
 24 Stirnbänder in zwei Farben  
 1 Rolle Sisal

### Ziel/Geschichte

Im Dorf sind Buchstaben versteckt. Diese müssen gefunden werden, um zwei ganz bestimmte Wörter zu bilden.

### Vorbereitung

Die nötigen Buchstaben müssen auf die Pappen geschrieben und an einer Schnur befestigt werden, damit man sie sich um den Hals hängen kann. Die Buchstaben müssen im Dorf versteckt werden. Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Beide Gruppen bekommen Stirnbänder in ihrer Gruppenfarbe.

### Spielablauf

Jede Gruppe zieht ein Wort aus einem Hut. Jede Gruppe erhält außerdem eine Karte, auf dem bereits zehn Orte mit Buchstaben eingezeichnet sind. Alle anderen Buchstaben werden versteckt. Wird ein Buchstabe gefunden, hängt man sich ihn um den Hals. Wenn man einen Buchstaben trägt, kann man von Mitgliedern der anderen Gruppe getickt werden. Wird man getickt muss man den Buchstaben abgeben. Erhält man einen Buchstaben, hat man 20 Sekunden Zeit wegzulaufen.

### Spielschluss

Gewonnen hat die Gruppe, welche zuerst beide Wörter bilden kann. Dafür müssen sich die Kinder mit den Buchstaben in korrekter Reihenfolge, vor ihrem Leiter aufstellen.

## **Popcorn GmbH**

**Gelände** 300 m x 300 m, Wiese

**Anzahl** 12 Personen, 3 Gruppen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 10 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### **Material**

Maiskörner

Für jede Gruppe: Öl, Feuerholz und 1 Stück Fackel

3 Kochkessel mit Deckel und Kelle

Messbecher

Salz und Zucker

### **Ziel/Geschichte**

Popcorn ist lecker. Macht so viel wie möglich

### **Vorbereitung**

In der Mitte des Spielfeldes wird ein Lager eingerichtet. Danach werden drei gleichgroße Gruppen gebildet.

### **Spielablauf**

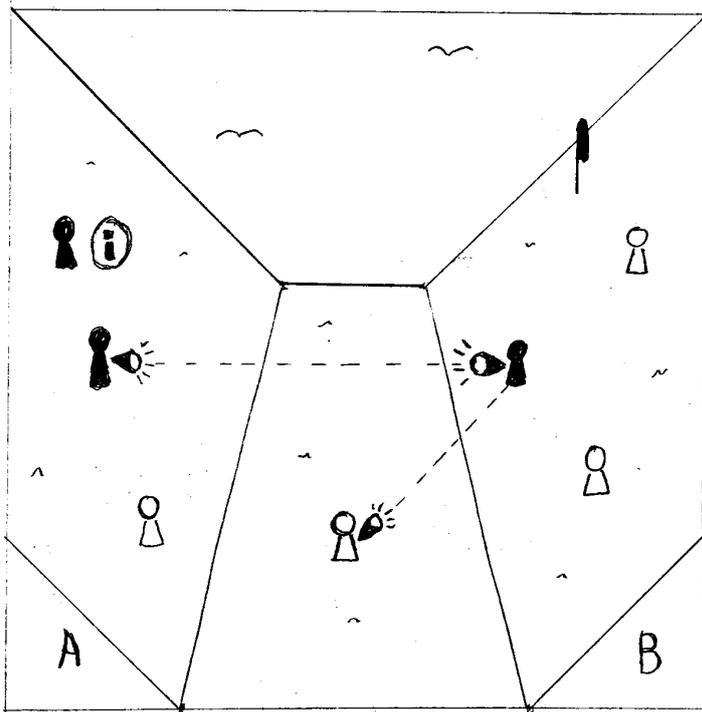
Jede Gruppe bekommt im gleichen Abstand zum Lager eine Feuerstelle. Dort muss erst einmal ein gutes und sicheres Feuer errichtet werden. Jede Gruppe hat einen Leiter zur Sicherheit.

Als nächstes dürfen sie sich eine Ladung Maiskörner beim Lager abholen und zu Popcorn verarbeiten. Das gelungene Popcorn wird zur Mitte gebracht. Abhängig von der Menge und der Qualität, bekommt die Gruppe dann neue Maiskörner. Im Zentrum wird das Popcorn getrennt aufbewahrt.

### **Spielschluss**

Nach einer festgelegten Zeit endet das Spiel. Die Gruppe, welche am meisten Popcorn gemacht hat, hat gewonnen.

## Raketenjagd



**Gelände** 2 x 300 m x 300 m, nachts, Zwei gegenüberliegende Hänge

**Anzahl** 12 Personen, 3 Gruppen

**Leitung** 3 Personen

**Alter ab** 14 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### Material

1 Silvesterrakete

12 Morseschlüssel

mind. 3 Taschenlampen

1 Plan mit dem Raketenabschussort

### Ziel/Geschichte

Irgendwo auf dem Spielgelände verbirgt sich ein Leiter mit einer Rakete. Alle Gruppen versuchen als Erste bei der Rakete zu sein, um sie zu entzünden.

### Vorbereitung

Es werden drei Gruppen folgendermaßen gebildet. Zwei Personen in Gruppe A, vier Personen in Gruppe B und sechs Personen in Gruppe C.

**Spielablauf**

Gruppe A platziert sich auf dem einen Hang und Gruppe B auf dem gegenüberliegenden. Zwischen beiden Hängen liegt eine neutrale Zone. Die Gruppen A und B müssen zusammen arbeiten und spielen gegen Gruppe C. Die Gruppen A und B dürfen ihre Hänge nicht verlassen. Gruppe C darf sich jedoch frei über das komplette Spielfeld bewegen.

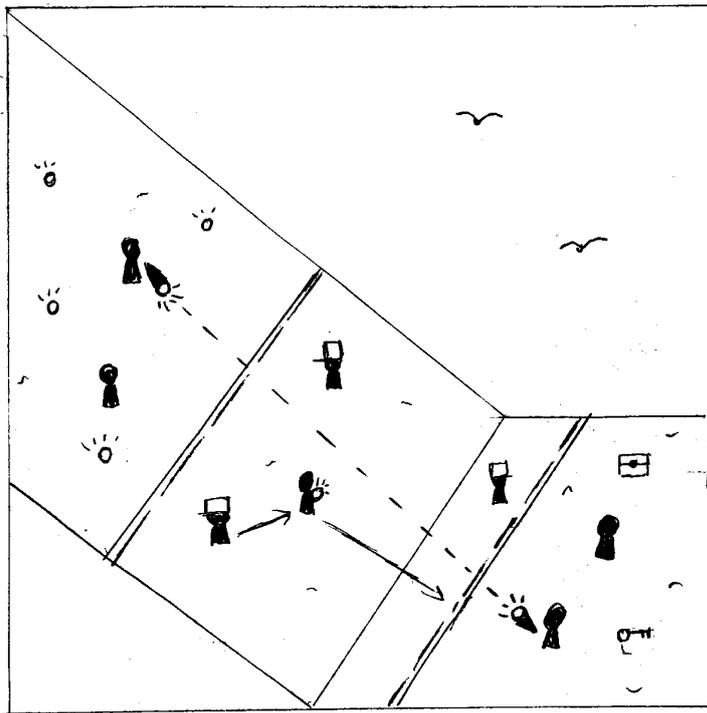
Gruppe A wird über den Standort der Rakete informiert, jedoch liegt die Rakete auf dem Feld der Gruppe B. Also muss Gruppe A versuchen Gruppe B zu erklären, wo die Rakete liegt. Die einzig gestattete Verständigungsmöglichkeit ist jedoch per Morsezeichen. Die Gruppe A darf auf die Fragen von Gruppe B nur mit Ja oder Nein antworten.

Auch Gruppe C sucht nach der Rakete und nimmt sich ihre Informationen aus der Kommunikation von Gruppe A und B. Sie darf außerdem falsche Informationen senden, um Gruppe B von der Fährte abzubringen.

**Spielschluss**

Die Gruppe, welche als erstes die Rakete entzündet, gewinnt.

## Schmugglerei



**Gelände** 500 m x 500 m, verschiedene Strukturen, offen, Wald, nachts

**Anzahl** 18 Personen, 3 Gruppen

**Leitung** 3 Personen

**Alter ab** 14 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### Material

18 Taschenlampen

12 Landkarten

18 Morseschlüssel

18 Bleistifte, Papier

1 Truhe (Kiste) mit 2 Schlössern

1 Liste mit Koordinaten

10 Schätze

12 Nummern mit Sicherheitsnadeln

### Ziel/Geschichte

Zwei befreundete Schmugglerbanden suchen in der Nacht nach Schätzen. Sie kommunizieren ihre Handlungen durch Morsezeichen. Die Polizei weiß davon und versucht sie zu stoppen.

**Vorbereitung**

Zehn Schätze, die Truhe und die Schlüssel werden versteckt. Die 10 Schätze im Gebiet der Bergschmuggler. Truhe und Schlüssel im Gebiet der Talschmuggler.

Es werden drei gleich große Gruppen gebildet. Die Schmuggler bekommen Nummern auf den Rücken.

**Spielablauf**

Die beiden Schmugglerbanden bekommen jeweils sechs Karten, auf denen das Spielfeld und ihre Gebiete eingetragen sind. Beide Banden dürfen ihr jeweiliges Gebiet nicht verlassen. Zwischen ihnen befindet sich ein Niemandsland. Dort beginnt die Polizei. Die Talbande bekommt die Koordinaten für die zehn Schätze, die sich im Gebiet der Bergbande befinden. Die Talbande muss der Bergbande die Orte morsen. Dann machen sie ab, wo sie sich im Niemandsland treffen um die Schätze zu übergeben. Die Talbande muss die Schätze daraufhin in die Truhe mit den zwei Schlössern legen. Die Koordinaten hierfür hat aber die Bergbande. Die Polizei muss versuchen, die Kommunikation zu entziffern. Wenn ein Polizist einen Schmuggler trifft, der etwas trägt, kann er die Nummer des Trägers rufen, woraufhin das Schmuggelgut der Polizei übergeben werden muss. Die Polizei darf sich überall frei bewegen.

**Spielschluss**

Die Gruppe, die am Ende mehr Schätze hat, gewinnt.

## Sicht- und Hörbare

**Gelände** 300 m x 300 m, Wald, nachts

**Anzahl** 20 Personen, 2 Gruppen

**Leitung** 2 Personen

**Alter ab** 12 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### Material

20 Fackeln

10 Schellen

10 Landkarten

10 Wurfgegenstände

10 Gegenstände: Jeweils zwei gleiche, einer markiert

### Ziel/Geschichte

An fünf Posten sind jeweils 2 gleiche Gegenstände versteckt. Jede Gruppe versucht ihre fünf Gegenstände zuerst zu finden.

### Vorbereitung

Es werden fünf Posten eingerichtet, an denen man zwei gleiche Gegenstände findet. Einer der Beiden sollte immer gekennzeichnet sein. Danach werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Beide Gruppen richten sich ein Lager auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes ein.

### Spielablauf

Zu Beginn des Spiels, teilen die Kinder die Rollen untereinander auf.

**Sichtbare:** Er trägt eine Fackel, hat jedoch keine Karte.

**Hörbare:** Sie haben eine Landkarte mit den Posten, tragen Schellen und bekommen einen Wurfgegenstand. Dafür haben sie kein Licht.

Eine Gruppe jagt die markierten Gegenstände, die andere die Unmarkierten. Um die Gegenstände zu finden, muss man Mitglieder der anderen Gruppe fangen. Sichtbare fangen andere, indem sie diese anleuchten und ihren Namen rufen. Dann dürfen sie 30 Sekunden in ihre Karte schauen.

Hörbare fangen andere, indem sie diese abwerfen. Dann dürfen sie 30 Sekunden ihr Licht benutzen.

### Spielschluss

Die Gruppe, die zuerst alle fünf Gegenstände findet, gewinnt.

## Stammeskrieg

**Gelände** 300 m x 300 m

**Anzahl** 15 – 99 Personen

**Leitung** 4 Personen

**Alter ab** 9 Jahren

**Dauer** 2 Stunden

### Material

Schminke in 3 Farben

3 Schätze (Ball o.ä.)

mehrere Tampen

3 Rollen Sisal

### Ziel/Geschichte

Die Rivalität zwischen den drei örtlichen Stämmen war einfach nicht mehr tragbar. Jetzt haben alle 3 ihre Kriegsbeile (bzw. Klappstühle) ausgegraben und sich den Krieg erklärt. Ihr primäres Ziel sind dabei immer die Schätze der jeweils anderen.

### Vorbereitung

Die Kinder werden in drei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bemalt sich ihre Gesichter in der jeweiligen Farbe ihrer Gruppe. Jede Gruppe bekommt nun einen Schatz und ein paar Tampen und richtet sich, innerhalb des Spielfeldes, ein Lager ein. Dort platzieren sie ihren Schatz und dort wird auch ihr Gefängnis sein.

### Spielablauf

Sobald das Spiel losgeht, versuchen die Gruppen die Lager der anderen Indianer ausfindig zu machen und deren Schätze zu stehlen. Haben sie einen Schatz, bringen sie diesen in ihr eigenes Lager zurück. Die Schätze dürfen auch zurückgestohlen werden. Man darf jedoch immer nur einen Schatz gleichzeitig tragen.

Dazu versuchen alle Gruppen möglichst viele Gefangene zu machen. Dafür haut man einem anderen Kind auf den Rücken (nicht zu hart). Sobald ein Kind gefangen genommen wurde, muss es vom Fänger in das Gefängnis der Gruppe geleitet werden. Der Gefangene kann auf dem Weg bereits befreit werden, indem man dem Fänger auf den Rücken haut. Im Gefängnis wird man gefesselt, es sei denn, man verspricht nicht abzuhaufen. Gefesselte dürfen sich selbst befreien. Ansonsten werden Gefangene befreit, indem man den Gefängniswächter auf den Rücken haut.

### Spielschluss

Am Ende einer vorgegebenen Zeit endet das Spiel. Die Gruppe mit den meisten Schätzen gewinnt. Haben mehrere Gruppen die gleich Anzahl an Schätzen, gewinnt die Gruppe mit den meisten Gefangenen.

