**Geländespiel- mit Gegenständen aus der Woche**

Da die Gegebenheiten von Ort zu Ort unterschiedlich und vielfältig sind, haben wir an dieser Stelle auf die Ausarbeitung eines einheitlichen Geländespiels für alle verzichtet.

Wir ermuntern euch daher, selbst die für euch passende Grundform zu finden und thematisch anzupassen.

Die vorgestellten Grundformen sind einfache Geländespiele, die ihr als Ausgangslage für die Entwicklung eures Geländespiels nutzen könnt.

Der Gedanke ist, dass die Gegenstände die von Seebär und Landratte als Symbole für die jeweilige Geschichte verwendet wurden, hier wieder auftauchen. Damit bündelt das Geländespiel sozusagen die Inhalte der Woche wieder.

Die Gegenstände sind: Glücksschwein, Vesperdose, Arbeitshandschuhe, Kreuz, Karabiner.

**Geländespiele: Grundformen und Hinweise zur Gestaltung**

|  |
| --- |
| **Auf Schatzsuche** |
| **Zwei Gruppen suchen einen Schatz**  An einem Ort ist ein Schatz versteckt, der gleichzeitig von zwei Gruppen gesucht werden muss. Die Gruppen bekommen ja nach Art des Spiels entweder die gleichen Informationen oder verschiedene Informationen zugespielt, um den Schatz zu finden. Diese Informationen können z.B. ein Geländeplan, eine Rätselgeschichte oder Koordinaten sein. Am Ende hat die Gruppe gewonnen, die als erstes den Schatz gefunden hat.  **Zwei Gruppen suchen zwei unterschiedliche Schätze**  Bei dieser Variante sind nicht ein, sondern zwei Schätze in einem abgesteckten Spielgebiet versteckt. Jede Gruppe bekommt Informationen, wie z.B. ein Geländeplan, eine Rätselgeschichte, oder Koordinaten. Dieses führen aber nicht zum Fundort des eigenen Schatzes, sondern zum Fundort des Schatzes der jeweils anderen Gruppe. Dadurch müssen die Informationen zwischen den Gruppen immer wieder ausgetauscht/verhandelt werden, um an den Schatz zu gelangen. Am Ende hat die Gruppe gewonnen, die am schnellsten ihren Schatz gefunden hat. |
| **Spiele für Schmuggler** |
| **Zwei Gruppen von Schmugglern spielen gegeneinander**  Zwei Gruppen von Schmugglern versuchen in einer festgelegten Zeit, ihre Schmugglerware (verschieden große Gegenstände/aber in jeder Gruppe andere!) von einem Lager ins andere Lager zu schmuggeln. Wichtig dabei ist, dass die Gegenstände möglichst geheim geschmuggelt werden müssen, die jeweils andere Gruppe darf nicht sehen, was man schmuggelt. Sieht es eine der gegnerischen Gruppen, so schreiben sie auf was es ist und bekommen am Ende für die entdeckten Gegenstände Punkte. Die Gruppe, die am Ende am meisten gegnerische Gegenstände entdeckt hat und gleichzeitig am meisten eigene Gegenstände in ihr Lager geschmuggelt hat, ist der Gewinner.    **Zöllner jagen die Schmuggler**  In einem abgesteckten Spielgebiet wird eine Grenze eingerichtet. Am besten ist eine natürliche Grenze wie z.B. ein Bach, eine Senke oder ein Weg (nicht befahren). Diese Grenze sollte nicht allzu kurz sein. Die Grenze wird von einer Gruppe von Zöllnern bewacht. Eine zweite Gruppe, die Schmuggler, müssen nun versuchen, verschieden große Gegenstände über diese Grenze in ihr Lager zu schmuggeln. Ablenkungsmanöver usw. sind hier zu empfehlen. Werden die Schmuggler erwischt, müssen sie ihre Schmugglerware abgeben und diese kommen in das Lager der Zöllner.  Am Ende hat die Gruppe gewonnen, die nach einer vorher festgelegten Zeit am meisten Gegenstände in ihrem Lager hat. |
| **Sammeln und gewinnen** |
| **Scrabble in XXL Format**  In einem Waldstück oder in einem Dorf werden viele verschiedene Buchstaben versteckt. Zwei oder mehr Gruppen haben nun die Aufgabe, möglichst viele der Buchstaben zu finden, sie einzusammeln und am Ende daraus möglichst viele sinnvolle Wort zu formulieren. Sieger ist, wer am Ende aus seinen Buchstaben die meisten Wörter bilden konnte.  **Früchte trennen**  Bei diesem Spiel könnt ihr euch irgendeine Frucht aussuchen. Das Symbol dieser Frucht wird dann in einer bestimmten Menge (abhängig von der Größe der Gruppe) in zwei Farben kopiert, eine Farbe stellt die guten Früchte dar, die andere Farbe die fauligen Früchte. Gespielt wird in zwei Teams. Jedes Team hat ein abgestecktes Spielfeld, in dem zu Beginn gleich viel gute und schlechte Früchte verteilt sind. Zusätzlich hat jedes Team ein Lager in seinem Spielfeld.  Die Teams müssen versuchen, möglichst viele gute Früchte in beiden Spielfeldern zu sammeln und in ihr eigenes Lager zu bringen. Gleichzeitig müssen möglichst viele schlechte Früchte in das Lager der anderen Mannschaft gebracht werden. Am Ende wird gezählt, wieviel gute und schlechte Früchte in den Lagern sind (gute Früchte minus schlechte Früchte). Wer die meisten guten Früchte im Lager hat, ist der Sieger.  Hinweise:  - Bei dem Spiel sollte pro Lager eine neutrale Person als Wächter eingesetzt werden.  - Es darf immer nur eine Frucht pro Peron transportiert werden.  - faulige Früchte können nicht aus dem eigenen Lager entfernt werden. |
| **Spuren finden und fangen** |
| **Schnitzeljagd**  Dies ist der Klassiker unter den Geländespielen. Eine Person (Geschichte dazu kann man sich ausdenken) muss gejagt und gefunden werden. Die Person läuft mit einem zeitlichen Vorsprung vorne weg und hinterlässt an verschiedenen Stellen Spuren (z.B. Pfeile). Man darf auch Spuren legen, die in einer Sackgasse enden oder falsche Spuren sind, eine Spur jedoch muss immer richtig sein. Eine oder mehrere Gruppen verfolgen die Person anhand der Spuren und versuchen sie einzufangen.  **Signaljagd**  Bei dieser Variante gibt es ein Team, das flüchtet, und ein anderes, dass dieses verfolgt. Ziel ist es, dass die zweite Gruppe die erste einholt, bzw. dass die erste am Ziel ist, bevor die zweite sie eingeholt hat.  Die erste Gruppe läuft mit einem Vorsprung von fünf bis zehn Minuten voraus und hat ein festgelegtes Ziel oder eine festgelegte Zeit. Sie müssen alle zwei Minuten ein gut hörbares Signal abgeben, z.B. Megaphone oder Pfeife. Dieses Signal dient der zweiten Gruppe als Hinweis um die erste zu finden und zu fangen. |
| **Verteidigung ist der beste Angriff** |
| **Beschütze das Licht**  Für diese Variante muss zunächst mit einem Seil, Farbe oder ähnlichem ein Kreis auf dem Boden markiert werden. In der Mitte des Kreises wird eine Kerze. Gestellt. Es gibt zwei Gruppen, eine die mit einer bestimmten Anzahl an Wasserbomben angreift, um die Kerze zu löschen und eine zweite Gruppe, die das verhindern möchte. Beide Gruppen dürfen dabei den Kreis nicht betreten.  Ihr könnt das Spiel in dieser Variante spielen, dann hat die angreifende Mannschaft gewonnen, wenn es ihnen innerhalb einer bestimmten Zeit gelungen ist, 3 Mal die Kerze zu löschen, oder die verteidigende, wenn dies nicht gelungen ist.  Ihr könnt das Spiel aber auch erweitern, indem die Verteidiger zusätzlich die Angreifer Gefangennehmen können. Dazu zieht ihr um den ersten Kreis einen weiteren zweiten Kreis, der so groß sein sollte, dass es schwierig ist die Kerze zu treffen, wenn man sich nicht in den Kreis hineinbegibt. Der erste Kreis bleibt für beide Tabu, im zweiten Kreis können die Verteidiger die Angreifer fangen. Wer gefangen, ist scheidet aus. Die Angreifer wiederum müssen in den äußeren Kreis um wirklich die Kerze zu treffen. Gewonnen hat, wer nach einer festgelten Zeit, entweder die Kerze löschen konnte (Angreifer) oder aber das Licht bewahrt hat (Verteidiger).  **Das Licht der Macht**  Zwei Gruppen haben jeweils ein Lager/Burg, in dem eine große brennende Kerze, dass Licht der Macht, steht. Ziel ist es, das Licht der jeweils anderen Gruppe zu löschen. Das Besondere dabei ist, dass die Spieler beider Gruppen, um sich fortbewegen zu können, selber eine kleine brennende Kerze brauchen. Diese kleine Kerze muss zunächst jeder an der großen Kerze (im Lager), dem Licht der Macht, entzünden. Erst dann kann die Person loslaufen um die gegnerische Kerze zu löschen. Beide Gruppen versuchen nun, zum einen die große Kerze zu löschen, aber auch die kleinen Kerzen in der Hand der gegnerischen Spieler dürfen/müssen gelöscht werden, um diese daran zu hindern, vorwärts zu kommen. Wenn die kleine Kerze gelöscht ist, muss der jeweilige Spieler zurück zu seinem Lager und dort seine Kerze neu anzünden, da er sich ohne Licht im Spiel nicht bewegen darf. Das Spiel ist vorbei sobald es einer Gruppe gelungen ist, die gegnerische Kerze der Macht zu löschen*.*  **Capture the flag**  Ein bekannter Klassiker. Ihr bildet zwei Gruppen, jede Gruppe hat ein gleichgroßes Spielefeld. In diesem eigenen Feld kann sich die Gruppe frei bewegen und kann auch nicht angegriffen werden. Problem dabei ist, dass ihre eigene Flagge im jeweils anderen, gegnerischen Feld in einer neutralen Zone (kleiner gut sichtbarer Kreis um die Flagge herum) ist und zurückerobert werden muss. In dieser neutralen Zone ist man auch sicher. Jede Gruppe versucht nun ihre Flagge zurückzuholen. Dabei müssen sie durch das gegnerische Feld. Im gegnerischen Feld kann man von den Gegnern gefangengenommen werden, in dem man abgeklatscht wird (ob die „Gefangenen in die neutrale Zone zur Flagge, zurück ins eigene Feld oder gar ganz ausscheiden, dürft ihr selbst bestimmen). Gewonnen hat die Mannschaft die als erstes ihre Fahne zurück ins eigene Feld in den neutralen Kreis gebracht hat. |
| **Fotorally** |
| Ihr erstellt je nach Größe der Gruppe und des Orts 20-30 Foto Aufgaben. Diese sind zweiteilig. Zum einen bekommen die Gruppen Fotos: Diese können unterschiedliche Kategorien haben, entweder müssen sie anhand eines Bildes etwas suchen (Bild von einem Gegenstand, oder Bildausschnitt), erraten (wer wohnt in diesem Haus, wie viel kostet bei diesem Bäcker ein Stück Kuchen), oder das Bild sagt etwas über den Ort aus (wie alt ist der Brunnen auf dem Bild, was hat das Denkmal zu bedeuten). Ihr könnt gerne noch weitere Kategorien hinzufügen.  Zum anderen müssen die Teilnehmer selbst Fotos machen, z.B. sie müssen als Gruppe an einem Ort etwas darstellen, oder sie müssen sich mit jemandem fotografieren.  Die Gruppe wird dann in mehrere kleinere Gruppen aufgeteilt, alle bekommen die gleichen Aufgaben und werden zeitversetzt losgeschickt. Nach Ablauf einer zuvor festgelegten Zeit müssen alle Gruppen wieder da sein und die Ergebnisse der Bilder werden gemeinsam ausgewertet. Gewonnen hat die Mannschaft, die am meisten Aufgaben gelöst hat*.* |
| **Sammeln und merken** |
| **Nummern sammeln**  Bei diesem Spiel braucht ihr zwei verschiedenfarbige DIN-A4-Blätter mit gleicher Anzahl an Nummern (Beispiel 20 blaue und 20 rote Blätter mit jeweils den Zahlen 1-20 darauf). Ihr bildet zwei Gruppen in jeweils einer Farbe. Jeder Teilnehmende bekommt am Rücken eine Nummer mit der entsprechenden Farbe seiner Gruppe angeheftet. Nun müssen sich alle in einem abgegrenzten Spielgebiet so bewegen, dass man die Nummer auf dem Rücken nicht erkennen kann. Gelingt es trotzdem einer Person, die Nummer des Gegners zu lesen, ruft er diese laut aus. Er darf dann die Nummer abnehmen und sie behalten. Der Spieler, der die Nummer abgeben musste, darf sich eine neue Nummer holen. Gewonnen hat die Gruppe, welche nach einer bestimmten Zeit die meisten Nummern eingesammelt hat.  **Merk Dir`s**  Ihr bildet zwei Gruppen und benötigt verschiedene originelle Kleidungsstücke oder Accessoires. Jede Gruppe muss sich mit den unterschiedlichen Kleidungsstücken und Accessoires originell verkleiden. Das Spielgebiet sollte ein kleineres, nicht offenes Gelände sein. Beide Gruppen starten dann an verschiedenen Ausgangspunkten und müssen zu einem Zielpunkt gelangen. Dabei versuchen sie, möglichst unentdeckt für die andere Gruppe zu bleiben. Ziel des Spieles ist es zum einen: Auf dem Weg zum Ziel möglichst viele Gegner zu entdecken, ohne selber entdeckt zu werden und sich dabei die Merkmale der jeweils anderen einzuprägen. Und zum anderen am Ende möglichst viel Merkmale der anderen Gruppe aufzählen zu können (ohne Fotos zu machen!). Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen*.* |
| **Wer kann sich am besten anschleichen?** |
| **Belagerung**  Diese Variante bietet sich gut in Verbindung mit einer Rahmengeschichte an. Ihr bildet zwei Gruppen, eine Gruppe (z.B. Christen, Könige, Spione etc.) möchte sich an einem bestimmten Ort (kleines abgestecktes Gebiet) zu jährlichen Versammlung treffen.  Der Ort wird allerdings von der zweiten Gruppe (Römer, Banditen, Agenten etc.) belagert. Um zu der Versammlung zu kommen, muss man an diesen Bewachern vorbei. Wer gefangen wird, scheidet entweder aus, oder wird “ freigekauft“ und darf von neuem starten.  Gewonnen hat nach Ende der Spielzeit, entweder die eine Gruppe, wenn sie alle Teilnehmer an dem Ort versammeln konnten, oder die andere Gruppe, wenn sie dies verhindert hat*.* |
| **Nachtgeländespiele** |
| Nachtgeländespiele sind eine besondere Form der Geländespiele, sollten aber gut vorbereitet sein und es muss dringend auf die Sicherheit der Spielenden geachtet werden. Daher muss z.B. das Spielgelände gut ausgesucht werden und klare Regeln vereinbart werden.  Für viele Nachtgeländespiele reicht es nicht aus, dass es dämmrig ist, sondern es sollte wirklich dunkel sein. Die Dauer des Spiels ist in der Regel gleich wie bei anderen Geländespielen auch. Von der Grundform her kann man die gleichen oder ähnlichen Formen wie die eines Geländespiels bei Tag wählen. Wichtig ist nur darauf zu achten, dass in der Dunkelheit andere Sinne angesprochen werden müssen. So muss man mit bestimmten Signalen wie Licht oder Ton arbeiten um z.B. gefunden zu werden. Ein Beispiel für ein Nachtgeländespiel findet ihr in der Einheit Geländespiele, die „Taschenlampen-Schlacht“. |
| **Dorf- oder Tauschspiele** |
| Auch dies ist ein Klassiker unter den Geländespielen. Bei dieser Variante könnt ihr die Teilnehmer in zwei oder mehr Gruppen aufteilen. Jede Gruppe bekommt am Anfang einen Gegenstand, den sie dann tauschen müssen. Ziel des Spieles ist es, am Ende der Spielzeit mit einem anderen möglichst attraktiven Gegenstand zurückzukommen. Die Gruppen sind im Dorf/Stadtteil unterwegs, klingeln an Haustüren und bieten ihren Gegenstand zum Tausch an. Wenn jemand dazu bereit ist, tauschen sie. Mit diesem Gegenstand kann die Gruppe dann solange von einem Haus zum anderen gehen und tauschen, bis entweder die Spielzeit vorbei ist, oder sie einen Gegenstand „ertauscht“ haben, den sie für gut genug halten, um zu gewinnen.  Am Ende könnt ihr den Gruppen die Möglichkeit geben, ihren Gegenstand vorzustellen und euch als Mitarbeiter zu überzeugen, warum gerade dieser Gegenstand es wert ist, zu gewinnen. Gewonnen hat die Gruppe, die aus eurer Sicht den besten Gegenstand getauscht hat.  Kleine Hinweise:  1. Das Spiel sollte vor allem in kleineren Dörfern mit Rücksicht auf die Anwohner nicht zu oft hintereinander gespielt werden.  2. Anwohner mit denen man schon negative Erfahrungen gemacht hat, sollten ausgelassen werden.  3. Die Teilnehmer sollten immer freundlich bleiben  4. Es ist gut, wenn Mitarbeitende mit den Gruppen unterwegs sind. |