

Geländespiele

Spiele für Draußen, im Gelände und mit viel Bewegung.

Bänderjagd

Schnelles und angenehm turbulentes einfaches Laufspiel / Fangspiel, bei dem Fänger*innen Stoffbänder erbeuten müssen.

Bis auf den oder die Fänger*in erhält jede*r Spieler*in ein gut greifbares 30-40 cm langes Band / Stofffetzen.

Es muss am Körper befestigt werden, z.B. durch Einstecken eines Endes in Hose, Hosentasche oder Kragen, jedoch so, dass es leicht heraus- und abziehbar bleibt.



Die Fänger*innen haben nun die Aufgabe die Bänder zu ziehen. Jede*r der oder dem das Band gezogen wurde wird ebenfalls zum oder zur Fänger*in.

Variationen:

Sind genügend Bänder vorhanden, kann jede*r zwei erhalten. Trotzdem brauchen die Fänger*innen nur eines der beiden ziehen.

Hat man verschiedenfarbige Bänder kann man die Gruppe in zwei Mannschaften aufteilen, die um die Wette die Bänder ziehen.

Durch eigene Verwendung eines gezogenen Bandes, kann der Fänger zum gejagten werden und umgekehrt.

Barett – Halstuchspiel

Eine Mütze (oder ein Tuch) muss aufgehoben und zur eigenen Mannschaft gebracht werden.

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Barett (oder eine andere Mütze oder ein Tuch). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert.



Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler*innen, die diese Nummer haben, in die Mitte. *Ziel ist es nun, das Barett möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen – dafür gibt es einen Punkt.*

Aber Vorsicht: wenn man das Barett hat, kann man von seinem/r Gegner*in noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass die beiden Gegner*innen in der Mitte stehen und keiner dazu kommt, sich die Mütze zu holen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler*innen können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler*innen mit der gleichen Nummer verfolgen dürfen. Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler*innen an dem Barett ziehen, geht der Punkt verloren.

Blinde*r Indianer*in / Schwertkämpfer*in

Eine blinder Häuptling muss die sich anschleichenden Indianer*in hören und die richtige Richtung angeben.

Eine*r blinde*n Schwertkämpfer*in muss unbemerkt eine Wäscheklammer geraubt werden, ohne das sie oder er dies bemerkt.

Einem oder einer Spieler*in (dem Häuptling) werden die Augen verbunden.

Er oder sie setzt sich dann am besten mitten in ein Waldstück mit Unterholz.

Die anderen Kinder haben sich inzwischen ca. 10 m weit von ihm oder ihr entfernt und sollen sich nun geräuschlos anschleichen.

Hört der Häuptling eine*n Anschleicher*in, deutet er oder sie in die entsprechende Richtung und der oder die ertappte Indianer*in muss wieder zum Ausgangspunkt zurück und es erneut versuchen.

Wer es unbemerkt bis zum Häuptling schafft, wird in der nächsten Runde der neue Häuptling.

Variante:

Ein*e Schwertkämpfer*in ist mit vielen Wäscheklammern bestückt und hat ein Schwert (aufgewickelte Zeitung) in den Händen.

Die Spieler*innen müssen, ohne vom Schwert getroffen zu werden, eine Wäscheklammer erbeuten.

Büffel- oder Einhornjagd

Ein Spiel bei dem die Jäger*innen sich auf die Büffel- oder Einhornjagd begeben. Dabei übernehmen die Teamer*innen / Betreuer*innen die Rolle der Büffel oder Einhörner.

Als erstes werden die Jäger*innen in Teams zu 2 – 5 Personen einhornn eingeteilt. Die Büffel/Einhörner gehen gemeinsam mit den Jäger*innen ins Spielgebiet. Anschließend schwärmen die Büffel/Einhörner aus und verstecken sich. Nach einer vereinbarten Zeit beginnt die Jagd.

Die Büffel/Einhörner haben natürlich einen Schwanz! Dabei handelt es sich um ein Lebensbändchen das lose, hinten in die Hose gesteckt wird, so dass man den Schwanz leicht abziehen kann.

Wird er herausgezogen, ist der Büffel oder das Einhorn erlegt und muss sein Fell/Horn (Büffel-Einhorn-Bild) hergeben.

Hinweis für die Büffel/Einhörner:

Büffel sind in der Regel gutmütige und etwas langsame Tiere.

Einhörner sind in der Regel scheue und flinke Tiere.

20 m im Umkreis um einen erlegten Büffel oder eines Einhornes, ist eine Friedenszone in der keine Büffelfelle/Hörner geklaut werden dürfen.

Ein Jäger*innenteam darf nicht zweimal hintereinander denselben Büffel oder das selbe Einhorn erlegen, denn die Jäger*innen sollen im ganzen Jagdgebiet jagen und nicht nur einem Büffel/Einhorn hinterherlaufen.

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Die Büffelfelle/Hörner können entweder gleich ins sichere Lager gebracht oder auf die weitere Jagd mitgenommen werden. Im Lager sind die Büffelfelle/Hörner sicher. Es können auch für die erbeuteten Felle/Hörner Punkte vergeben werden. Für die Hörner könnten mehr Punkte vergeben werden, da sie viel schwerer zu erbeuten sind.

Wenn beim Erlegen eines Büffels ein Jäger*innenteam bereits drei Büffelfelle/Hörner im Besitz hat, so bekommt sie zwei Büffelfelle/Hörner überreicht.

Das Mitnehmen der Büffelfelle/Hörner hat allerdings einen Haken: Überfallen sich zwei Jäger*innenteams durch abgeschlagen, so zeigen sich die Jäger*innenteams gegenseitig ihre Jagdlizenz. Das Jäger*innenteam mit der höheren Zahl auf der Lizenz darf (muss aber nicht) eine*n Jäger*in des anderen Teams auswählen und diese*r muss ihre/seine Büffelfelle/Hörner, wenn sie/er welche hat, übergeben.

Bei jeder dieser Begegnung müssen die Lizenzen der Jäger*innenteams ausgetauscht werden, damit nicht eine Gruppe das ganze Spiel bestimmt.

Nach dem Lizenz-Tausch ist das jeweilige andere Jäger*innenteam für einen erneuten Überfall tabu.

Das Spiel wird durch ein vereinbartes Signal beendet.

Download: Büffelfelle/Hörner und Jagdlizenz auf [Ullis Materialbörse](#)



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Chaosspiel (mobil)

Nummernkarten, die an Teamer*innen angeheftet sind, müssen von einzelnen Teams/Kleingruppen gesucht werden.

Teamer*innen werden präpariert:

Jede/r bekommt ein paar Nummernkarten angeheftet (Nummernkarten: Laminiert, gelocht und mit einer Sicherheitsnadel versehen). Sie verteilen sich anschließend im Gelände. Während des Spieles gehen die Teamer*innen herum, dürfen dabei vor den Spieler*innen flüchten oder sich verstecken (dabei aber nicht übertreiben!).



Die gebildeten Kleingruppen stehen am Spielfeld.

Nach der Reihe wird gewürfelt und die Spielfigur auf das entsprechende Feld gezogen. Dann läuft die Kleingruppe gemeinsam los um den oder die Teamer*in mit der passenden Zahl zu suchen. Haben sie ihn gefunden, muss der biblische Spruch (bei kleinen Kindern: das Symbol) auf der Kartenrückseite gemerkt werden und bei der Spielleitung genannt werden. Achtung: dabei muss die komplette Gruppe vor Ort sein!

Version 1:

Für jeden korrekt aufgesagten Spruch (oder Symbol) gibt es eine festgelegte Punktezahl, die in Bonbons ausgezahlt wird (z.B. in großes Glas füllen und am Ende des Spiels auszahlen).

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Version 2:

Für jeden korrekt aufgesagten Spruch (oder Symbol) werden die Teams zu einer Aufgabenstation geschickt, wo andere Teamer*innen ihnen eine Aufgabe stellen, die sie lösen müssen. Dafür kann es Punkte/Süßes oder auch Bonusschritte für den Spielplan geben.

Dann geht's wieder zum Spielbrett, es wird gewürfelt und die nächste Nummernkarte gesucht (ggf. werden Bonusschritte eingelöst).

Hinweis:

Bei 44 Feldern und 36 Nummernkarten haben wir 8 JOKER-Felder eingebaut.

Die bringen einen vorwärts, ohne jedoch für Punkte zu sorgen.

Kommt eine Gruppe auf solch ein „freies“ Feld, kann sie gleich noch mal würfeln.

Die Zahl der Spieler*innen sollte 10 Spieler*innen nicht unter- und 25 nicht überschreiten.

(Wenn es mehr als 25 Spieler*innen sind, sollten man zwei, drei Spielbretter parallel nutzen).

Ende: Zu Ende ist das Spiel, wenn die erste Gruppe das Ziel erreicht hat.



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung
- Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Die Aufgabe

Die Gruppen stellen den anderen Gruppen Aufgaben, die in der gesetzten Zeit zu lösen sind.

Aus der Gruppe werden Mannschaften gebildet. ca. 4-8 Leute.

Die Aufgabe heißt: Ihr geht nun mindestens für eine halbe Stunde in eure Gruppe und überlegt euch für die andere(n) Gruppe eine längere Aufgabe.

Bedingungen:

Es muss machbar sein

Es muss innerhalb einer überschaubaren Zeit machbar sein

Es darf nicht gefährlich sein

Es darf nicht diffamierend sein

Ansonsten gibt es keine Grenzen.

Klingt zunächst simpel, ist es aber, wenn's gut gemacht wird, nicht.

Beispiel:

Auf einer Freizeit sollte eine Gruppe in Nachbarhäusern, ohne zu reden:

1 Ei, einen Löffel, ein altes Kleidungsstück ergattern.

Es wurde gesungen und getanzt. Die Restgruppe war Zuschauer.

Andere Aufgabe:

In einem Ort sollte ein Passant dazu bewegt werden, an einem Tisch einen kleinen Imbiss einzunehmen.

(Tisch, Stuhl und Essen mussten von der Gruppe mitgeführt werden)

Ich hab das mittlerweile oft probiert und es war Klasse.

Ich weiß nicht, wie wir auf die Idee kamen. Irgendwann war sie da.

Fahnenjagd

Klassisches Geländespiel, bei dem zwei oder mehr Gruppen sich ihre Fahnen und ihre Lebensbändchen abnehmen müssen.

Es werden zwei (oder auch mehr) möglichst genau gleich starke Gruppen gebildet. Die Gruppen treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich. Zwei aus der Spielleitung bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt. In einem Umkreis von 30 - 50 m um den Anlaufpunkt ist eine befriedete Zone, in der keine Lebensbändchen abgerissen werden dürfen. Auch dürfen in diesen Bereich keine Fahnen gebracht werden.

Nun bauen sich die Gruppen an versteckten Orten ein kleines Lager auf (z.B. aus Ästen, umgestürzten Bäumen, Zweigen...). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne oder ein Handtuch aufgehängt.

Nach einer vorher bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an: Die Gruppen müssen versuchen, die Fahnen der anderen Gruppen zu ergattern, ihre eigenen Fahnen aber zu verteidigen. Zudem hat jede*r Spieler*in ein Lebensbändchen, das er/sie verlieren kann, wenn es ihm/ihr von jemandem abgerissen wird.

Das Lebensbändchen muss sichtbar getragen werden, also z.B. nicht unter dem Ärmel.

Wer sein Lebensbändchen verloren hat, darf nicht mehr mitspielen, und muss, falls er/sie eine Fahne bei sich hat, diese an Ort und Stelle fallen lassen. Er/Sie kann sich dann an der "zentralen Anlaufstelle" ein neues Lebensbändchen besorgen und darf dann nach 5 Minuten Wartezeit wieder mitspielen.

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendzeit

Am Schluss wird jede Fahne mit zehn Punkten bewertet (auch die eigene); jedes Lebensbändchen mit einem oder zwei Punkten, je nach Gruppenstärke.

Variante:

Jede Gruppe erhält 10 Fahnen und die Anweisung, diese in einem klar definiertem Bereich gut zu verstecken (ein gut durchwachsender Wald mit vielen Versteckmöglichkeiten wäre gut).

Die Gruppen haben 30 Minuten Zeit um ihre Fahnen zu verstecken. In dieser Zeit dürfen Spione ohne sich erwischt zu lassen die feindlichen Lager ausspähen. Werden diese allerdings erwischt (und verlieren ihr Lebensband dabei), so müssen sie sich so lange an einem Baum festhalten, bis sie aus der eigenen Gruppe ein neues Lebensband gebracht bekommen.

Nach 30 Minuten treffen sich alle Gruppen am gemeinsamen Startplatz und auf ein Zeichen hin beginnt die zweite Phase des Spieles.

Ziel ist es nun so viele Fahnen wie möglich von den Gegnern zu finden und in der Zentrale abzuliefern. Man darf sich die Fahnen unterwegs abjagen.

Spieldauer weitere 30-45 Minuten.

Fahnenjagd	Variante
Lebens- & Reservebänder Je Team/Gruppe eine Fahne/Handtuch	Lebens- & Reservebänder Je Team/Gruppe Zehn Fahnen/Handtücher



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Nachtpfeifer, Blinker, Pfeifenjagd

Nachtgeländespiel, bei dem pfeifende (oder leuchtende) Mitspieler*innen gefunden werden müssen.

In einem Waldgebiet haben sich die (5 – 8) „Nachtpfeifer*innen“ der Gruppe A versteckt. Die Gruppe B (alle übrigen) versucht, die Nachtpfeifer*innen ausfindig zu machen.

Die Nachtpfeifer*innen bewegen sich einzeln durch den Wald und müssen exakt alle 3 Minuten einen kurzen Pfeifton hören lassen. Sie dürfen ihre Verstecke wechseln.

Spieler*innen der Gruppe B versuchen, die Nachtpfeifer*innen innerhalb einer festgesetzten Zeit zu erwischen. (Ein*e gestellte*r Nachtpfeifer*in muss seine/ihre Flöte abgeben.)

Varianten:

Blinker: Das Spiel kann statt mit Pfeifen auch mit Taschenlampen und Lichtsignalen gespielt werden, es heißt dann „Blinker“. Die Lichtsignale müssen dann natürlich in alle vier Richtungen abgegeben werden. Ein*e gestellte*r Nachtpfeifer*in gibt den Finder*innen einen individuellen Farbpunkt auf die Teamkarte. Das Team das innerhalb einer festgelegten Zeit die meisten unterschiedlichen Farbpunkte gesammelt hat, hat gewonnen. Es können auch nur Farbserien gezählt werden (wenn es 6 Nachtpfeifer*innen gibt, dann müssen alle gefunden werden, bevor man den oder die erste*n Nachtpfeifer*in wieder um einen Punkt bitten kann).



Als Mannschaftsspiel „Pfeifenjagd“ kann auch eine Mannschaft eine andere verfolgen. Die Verfolger*innen orientieren sich dabei am Pfeifen der verfolgten Mannschaft. Gelingt es die verfolgte Mannschaft zu stellen, ist das Spiel zu ende.

Gelingt es nicht, muss die verfolgte Mannschaft innerhalb einer festgesetzten Zeit unbemerkt am Start- oder Zielpunkt ankommen. Die Mannschaften dürfen sich bei dieser Version nicht trennen!

Hinweis:

Vereinbart ein eindeutiges Schlussignal für das Spielende.

Schatzsucher*in mit Handycap

In einem klar begrenztem Gelände müssen verstreute „Schätze“ geborgen werden.

Das Gelände darf man aber nur mit verbundenen Augen betreten. Ein*e Partner*in lotst mit Worten zum Schatz und wieder aus dem Gelände hinaus. Wenn mehrere Schatzsucher*innen gleichzeitig im Gelände unterwegs sind, wird es spannender. Es ist zudem reizvoll, wenn das Gelände nicht frei von Hindernissen ist. Hierdurch kann der Schwierigkeitsgrad des Spieles gesteigert werden.

Regeln:

- Alle Spieler*innen im Gelände dürfen nichts sehen.
- Nur Spieler*innen außerhalb des abgesperrten Geländes dürfen mit Worten ihre*n Partner*in durch das Gelände lotsen.
- Sehende Spieler*innen dürfen sich frei um das abgesperrte Gelände bewegen.

Varianten und Steigerungen:

Als Gruppenspiel kann die Gruppe jeweils eine*n ins Geländes schicken um Schätze zu bergen. Nach der Rückkehr darf diese Person nicht wieder ins Gelände.

Für jede Berührung eines Hindernisses gehen erbeutete Schätze verloren.



Schmuggler*innenspiel

Klassisches Geländespiel: Die Schmuggler*innen müssen ihre Schmuggelware von einem Startpunkt zu einem festgelegten Zielpunkt bringen. Die Grenzer*innen versuchen ihnen das Schmuggelgut abzunehmen.

Schmuggelgut vorbereiten und mit Punkten bewerten (je größer, desto mehr Punkte). Grenze und Schutzzonen rund um Start- und Zielpunkt markieren (je nach Gruppengröße und Geländebeschaffenheit ca. 50 m, sodass eine Blockade durch die Grenzer*innen ausgeschlossen ist). Die Schmuggler*innen haben 30 Minuten Zeit, ihre Schmuggelware von einem Startpunkt durch unübersichtliches Gelände zu einem Zielpunkt zu bringen. Dort sitzt ein*e Helfer*in, der/die die Schmuggelware in Empfang nimmt und die Punkte zusammenzählt.

Jede*r Schmuggler*in darf immer nur ein Teil gleichzeitig schmuggeln. Wer von einem/r Grenzer*in abgeschlagen wird, muss stehen bleiben und die Schmuggelware übergeben.

Das mitgeführte Schmuggelgut geht dann kampflös an den oder die Grenzer*in.

Das Werfen des Schmuggelguts – z.B. kurz vor dem Abschlagen – ist nicht erlaubt, die Weitergabe von Hand zu Hand an eine*n andere*n Schmuggler*in, der oder die nichts bei sich hat, ist aber zulässig.

Wer sein Schmuggelgut an die Grenzer*innen verliert oder erfolgreich abliefern kann, kann sofort zum Startpunkt zurückkehren und weiter schmuggeln.

Die Grenzer*innen dürfen sich im gesamten Spielgebiet bewegen, mit Ausnahme zweier eindeutig markierter Schutzzonen rund um den Start- und Zielpunkt.

Ullis Materialbörse

Materialsammlung für die christliche Jugendarbeit

Hat ein*e Grenzer*in eine*n Schmuggler*in abgeschlagen und dessen Schmuggelgut beschlagnahmt, so darf er oder sie keine weiteren Schmuggler*innen abschlagen, bis er oder sie das beschlagnahmte Schmuggelgut bei einem zweiten Sammelplatz abgegeben hat, wo ein*e weitere*r Helfer*in die Punkte der Grenzer*innen ermittelt. Ein*e Helfer*in gibt am Startpunkt das Schmuggelgut aus, zwei andere sammeln es jeweils für Schmuggler*innen und Grenzer*innen wieder ein und mindestens zwei weitere Helfer*innen durchstreifen das Gelände und achten auf die Einhaltung der Regeln.

Nach Ablauf von ca. 30 Minuten wird die heil über die Grenze gebrachte und die beschlagnahmte Schmuggelware gezählt – danach wechseln die Teams ihre Rollen und es geht in die nächste Runde.

Bemerkungen

Das Schmuggler*innenspiel kann auch sehr gut bei Dunkelheit gespielt werden. Die Grenzer*innen haben dann Taschenlampen, die Schmuggler*innen nicht. Ein*e Grenzer*in hat eine*n Schmuggler*in gefangen, wenn er oder sie ihn anleuchtet und seinen Namen ruft, abschlagen ist nicht nötig. Die Helfer*innen, die Schmuggelgut ausgeben und einsammeln, haben einen Blinker, damit sie leichter zu finden sind.

Hier noch ein paar Tipps von Simon:

Die Gruppe der Schmuggler*innen muss deutlich größer sein als die Gruppe der Grenzer*innen, z.B. Verhältnis 3:1. Die Grenzer*innen müssen unbedingt ihre Taschenlampen andauernd angeschaltet lassen. Sie könnten sich sonst im Dunkeln verstecken und den Schmuggler*innen auflauern. Der Sinn des Spiels geht hierdurch verloren. Auf offener Fläche ist es zu einfach die Schmuggler*innen anzuleuchten, deshalb würde ich hier auf abschlagen wechseln. Es ist empfehlenswert und spannend, den Start im Wald zu setzen und das Ziel auf einer Lichtung, da die letzten Meter vor dem Ziel dann sehr spannend werden können.



Die Inhalte in Ullis Materialbörse sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
© 2016 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung!

Snake XXL

„Snake XXL“ ist ein Fangspiel, dass auf das alte Handyspiel Snake aufbaut.

Alle Spieler*innen verteilen sich gleichmäßig im Raum und dürfen sich dann nicht mehr bewegen.

Mindestens zwei Spieler*innen lassen sich die Augen verbinden und werden damit zum Kopf einer Schlange.

Diese zwei Schlangenköpfe beginnen nun auf das Startzeichen hin, weitere Spieler*innen zu „fressen“:

Jede*r „Gefressene“, wird ein Teil des Schlangenkörpers und stellt sich hinter den jeweiligen Schlangenkopf (an der Schulter festhalten). Die Schlange bewegt sich weiter durch den Raum und frisst weitere Spieler*innen.

Die „Gefressenen“ können dem Kopf natürlich helfen weiteres „Futter zu finden“ (ohne zu Sprechen).

Trifft nun eine Schlange auf eine andere Schlange, dann beißt der Kopf, der auf einen Schlangenkörper trifft, dieser den Schwanz ab und verleibt sich ihn ein.

Das Spiel endet wenn:

- a) kein Futter mehr da ist.
- b) die Zeit abgelaufen ist (die längere Schlange gewinnt dann)
- c) ein Schlangenkopf den kompletten Körper verliert und kein Futter mehr da ist.