

## **Geländespiel mit Bierdeckeln**

Etwa fünf bis zehn Teilnehmer sind die Gejagten, die Teilnehmer die Jäger. Das Spiel findet in einem begrenzten Waldgebiet statt. Jeder Jäger erhält einen Bierdeckel, der mit einem Dreieck markiert ist. Die Gejagten bekommen jeweils ca. zehn bis fünfzehn Bierdeckel, gekennzeichnet mit einem Kreis. Die Jäger müssen nun versuchen, einen Mitarbeiter abzuschließen. Ist dieser getroffen, bekommt der Jäger im Tausch gegen seinen erfolgreichen Bierdeckel (mit Dreieck) einen Bierdeckel (mit Kreis) vom Gejagten. Diesen Bierdeckel tauscht der Jäger nun in der nahe gelegenen Zentrale gegen einen neuen Schuss (Bierdeckel mit Dreieck) ein. Jeder Tausch wird notiert. Sieger ist derjenige (bzw. Diejenige Mannschaft), der die meisten Treffer gelandet hat. Um Missverständnissen aus dem Weg zu gehen, empfiehlt es sich, dass die Gejagten Mitarbeiter sind, denn ein paar Treffer sollten die Jäger schon landen dürfen.

## **Burgeroberung**

Es werden zwei Gruppen gebildet.  
Jede Gruppe baut sich eine Sandburg von ca. 5–10 m Durchmesser.  
Die Burgen sind ca. 20 m voneinander entfernt.  
In jeder Burg wird eine Fahne (Handtuch) gehisst.  
Welcher Mannschaft gelingt es zuerst, die fremde Fahne in die eigene Burg zu schaffen?

Variante: Es können Gefangene gemacht werden, indem ein Lebensfaden (Plastikband) aus der Badehose gezogen wird. Befreit werden können die Gefangenen, indem ihnen ein neuer Lebensfaden gebracht wird.  
Die befreite Person darf dann zunächst unbehelligt in die eigene Burg zurückkehren, dann kann sie wieder aktiv am Spiel teilnehmen.

## **Räuberspiel**

Im Wald gibt es viele Räubereien.  
Das Eichhörnchen versteckt Nüsse und andere Tiere räubern diese, oder aber das Eichhörnchen findet sein Versteck nicht mehr.  
Bei diesem Spiel wird die Gruppe in Eichhörnchen und in Räuber aufgeteilt.  
Die Eichhörnchen verstecken in einem Spielfeld (5050 m, je nach Gelände) ihre Nüsse.  
Die Räuber dürfen die Eichhörnchen vom Spielfeldrand (oder Abstand von 5 m) beobachten.  
Nun müssen die Eichhörnchen und Räuber in jeder Spielrunde (jede Spielrunde dauert je nach Spielfeldgröße und Schwierigkeit zwischen ein paar Sekunden und zwei Minuten) ausschwärmen und eine bestimmte (in jeder Spielrunde unterschiedliche) Anzahl Nüsse holen.  
Wer es nicht schafft, scheidet aus.

## **Sprengkommando**

Eine Mannschaft hat die Aufgabe, ein Bauwerk zu sprengen. 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 (Polizisten) sucht die erste.  
Die erste Grupp muss sich alle Minute durch Blinkzeichen 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.

## **Stratego**

Jeder bekommt eine Spielkarte.

Danach fängt jeder jeden. Wenn jemand gefangen wurde, zeigen Fänger und Gefangener ihre Karten vor. Derjenige, der die niedrigere Karte hat, muss sie dem anderen geben und zum Depot zurückkehren und sich eine neue holen. Assen können durch Sechsen geschlagen werden.

### **Schmuggelspiel**

Zwei Mannschaften besitzen jeweils eine Quelle und ein Depot. Jede Mannschaft versucht nun, Wasser von der Quelle in ihr Depot zu schmuggeln (in Wasserflaschen).

Im Umkreis von 5–10 m um das Depot bzw. die Quelle herum darf nicht mehr angegriffen werden.

Variante: Wenn kein Wasser vorhanden ist, kann Mehl, farbiger Sand oder Kalk in Filmdöschen von einem geheimen Depot zum Lager geschmuggelt werden.

### **Capture the Flag**

Es handelt sich um einen uralten Klassiker, der ursprünglich aus den USA stammt. Man braucht dafür als Materialien nur zwei Flaggen (ein stabiler Ast und ein Stück Stoff), als Trennlinie Seile oder Absperrband und für ein Gefängnis Seile als Markierung. In diesem Spiel gibt es zwei Teams, die in zwei ungefähr gleich großen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen.

Die Fahne jeder Gruppe muss gut sichtbar in den Boden gesteckt werden und darf nicht liegen.

Ein Mitarbeiter kontrolliert dies.

Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die Hälfte einer Mannschaft kommt, darf diese ihn zu fangen versuchen.

Wenn es der Mannschaft gelingt, ihn zu berühren, muss dieser Spieler ins Gefängnis.

Er muss mit mindestens einem Fuß im Gefängnis sein. Falls mehrere Gefangene dort sein sollten, können sie eine Kette bilden.

Befreit werden sie durch Berührung eines freien Spielers.

Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5 m um das Gefängnis herum einhalten.

Wenn jemand die Fahne geklaut hat, muss er sie über die Mittellinie bringen.

Falls er dies nicht schaffen sollte, da ihn ein Verteidiger gefangen hat, kann er die Flagge kurz vorher einem Mitspieler übergeben (nicht zuwerfen!).

Falls er das nicht tut oder nicht tun kann, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30 Sekunden Zeit, die Fahne erneut zu verstecken.

Gewonnen hat das Team, das am häufigsten die Fahne der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis hat.

Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt.

### **Lautloses Anschleichen**

Der Leiter verbindet sich die Augen, die Teilnehmer müssen daraufhin innerhalb von zwei Minuten in einem Areal von 55 m oder in einem Raum bestimmte Gegenstände suchen und mitnehmen, ohne gefasst zu werden.

Ein zweiter Leiter überwacht die Aktion.

Variante: Der Mitarbeiter sitzt mit gespreizten Beinen auf dem Boden.

Zwischen den Beinen liegen ein Stein, eine Büchse, in der ein Stein ist, und eine Büchse mit einem Stein obenauf.

Ein Gruppenmitglied versucht, alle drei Gegenstände unbemerkt zu nehmen.

Der Mitarbeiter darf nur fünfmal zupacken, der Mitspieler hat zwei Minuten Zeit.

Variante: Der Mitarbeiter sitzt auf einem erhöhten Punkt (Felsen, Hochsitz, Baum).

Die Gruppe hat nun die Aufgabe, ca. zehn Nummern oder Buchstaben in unmittelbarer

Nähe zu diesem Punkt herauszufinden, ohne entdeckt zu werden.

Ein zweiter Mitarbeiter überwacht die Aktion bzw. nimmt die herausgefundenen Zahlen entgegen.

Ausgeschieden ist, wer entdeckt wurde.

Diese Person muss unter dem Baum oder Felsen warten, bis das Spiel aus ist. Als Spielfeld eignet sich ein sehr dichter Wald oder unübersichtliches Gelände.

Variante: Jeder Anschleicher bekommt einen Papierhut mit Nummer aufgesetzt.

Erkennt und nennt der Mitarbeiter diese Nummer, ist derjenige ausgeschieden.

## Geld Transport

Ein tolles Spiel, das Betreuer gegen Teilnehmer spielen können. Quer durch ein größeres Gelände sollen die Kinder eine bestimmte Anzahl an Geldscheinen schmuggeln und am anderen Ende in einer Geldschatulle ablegen. Dabei darf jedes Kind immer nur einen Geldschein bei sich haben. Wird das Kind von einem Betreuer abgeschlagen, spielen sie gegeneinander Schere-Stein-Papier. Gewinnt der Betreuer, muss der Teilnehmer den Geldschein abgeben. Gewinnt der Teilnehmer, darf dieser weiterziehen. Das Spiel endet 10 Minuten, nachdem bei der Geldausgabe der letzte Spielgeld-Schein ausgegeben wurde. Welche Mannschaft hat die meisten Geldscheine? Die Teilnehmer oder die Betreuer?

Spielgeld, Karton oder Tasche

## Wort-Akrobaten

Bei diesem Spiel braucht man ein großes Gelände; am besten einen Wald. Die Mitspieler werden in zwei gleich große Mannschaften eingeteilt und an entgegengesetzte Seiten des Waldstücks gebracht, jede Mannschaft besitzt ein Codewort, das aus so vielen Buchstaben wie Mitspielern besteht. Jeder Buchstabe wird einem Mitspieler mit Krepp-Klebeband auf den Rücken geklebt. Nun müssen die Spieler von ihrer Seite auf die andere Seite des Waldes kommen. Dabei sollen sie darauf achten, dass sie möglichst nicht von Spielern der anderen Mannschaft gesehen werden, aber gleichzeitig möglichst viele der anderen Mitspieler und deren Buchstaben entdecken. Ziel ist es, dass sie, sobald alle auf der anderen Seite angekommen sind, das Wort der gegnerischen Mannschaft zusammensetzen können. Gelingt dies nicht nach einer Runde, können auch mehrere Runden gespielt werden.

Material: Kreppklebeband

# Drei Stöckle

Dauer: 60 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße

: ab 10 Personen interessant

Vorbereitung: gering

Material: 2x jeweils 3 Stöckle, oder 2 Fahnen,

Markierungsmaterial

## Spielerbeschreibung

Ein Spielgebiet (Wald oder Wiese) wird in 2 Hälften geteilt. In der eigenen Spielhälfte stellt jede Mannschaft eine Pyramide aus 3 Stöcken auf. Um die Pyramide wird ein Bannkreis von 5 Metern aus Sägemehl oder anderem Markierungsmaterial markiert. Jede Gruppe muss nun versuchen die Pyramide der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen. Gefangen genommen kann derjenige werden,

der sich in der gegnerischen Spielhälfte befindet und abgeschlagen wurde. Gefangene kommen zur Pyramide innerhalb des Bannkreises. Erreicht ein Spieler den Bannkreis und wurde zuvor nicht abgeschlagen, dann darf dieser die Pyramide umwerfen. Damit sind automatisch alle Gefangenen befreit und erhalten freien Abzug bis ins eigene Spielfeld.

### **Alternative**

Anstatt von 3 Stöckchen wird eine Fahne gut sichtbar aufgestellt (Capture the Flag). Die Fahne ist zu holen und ins eigene Lager (oder mindestens Spielhälfte) zu bringen ohne abgeschlagen zu werden. Wird er abgeschlagen so ist die Fahne herauszugeben. Gefangene dürfen eine Kette bilden, wobei aber mindestens ein Gefangener noch innerhalb des Bannkreises stehen muss. Wird nun ein Gefangener von einem Befreier abgeschlagen sind alle Gefangenen dadurch befreit. Dadurch wird die langweilige Wartezeit auf Befreiung etwas verkürzt und erleichtert.

### **Wertung**

Gewonnen hat die Mannschaft, die am öftesten die Pyramide umwerfen oder die Fahne erobern konnte. Gewonnen hat man auch eine Spielrunde, wenn es gelang alle Gegner gefangen zu nehmen.

## **Fischer, Fischer welche Fahne weht heute**

### **Vorbereitung**

Wenn das Spiel draußen durchgeführt wird wird ein rechteckiges Spielfeld abgesteckt.

### **Spielablauf**

Alle Mitspielenden Kinder stellen sich auf eine Seite des Spielfeldes. Wenn das Spielfeld rechteckig ist bietet es sich an, die schmalere Seite zu verwenden.

Jetzt wird ein Mitspieler bestimmt, welcher sich auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes stellt (Fischer). Die Gruppe auf der einen Seite und der einzelne Spieler auf der anderen Seiten rufen jetzt abwechselnd folgenden Dialog:

Gruppe: Fischer, Fischer welche Fahne weht heute?

Fischer: denkt sich eine Farbe aus und ruft diese.

Jetzt muss die Gruppe auf die andere Seite des Spielfeldes laufen. Der einzelne Spieler (Fischer) versucht dabei möglichst viele Spieler der Gruppe zu fangen, die die von Ihm genannte Farbe in der Kleidung tragen. Alle die gefangen wurden schließen sich dem Fischer an.

Wenn die Gruppe und der Fischer auf der jeweils anderen Seite angekommen sind wiederholt sich das Spiel wieder. Nur das es jetzt mehrere Fischer gibt und die Fischer sich eine andere Wassertiefe und eine andere Farbe ausdenken.

### **Spielende**

Das Spiel endet, sobald alle Mitspieler zu Fischern geworden sind. Wenn ein Spieler alleine übrig bleibt hat dieser das Spiel gewonnen und darf neuer Fischer werden.

### **Zu beachten**

Im freien sollte man darauf achten, dass das Spielfeld eingehalten wird. Die Kinder laufen am Rand gerne aus dem Spielfeld um nicht gefangen zu werden.

## **Kreuzfangen**

### **Vorbereitung**

Im Spielgebiet wird ein Kreuz aus 9 oder 13 Steinen aufgebaut.  
(Je mehr Steine um so schwieriger wird es)

### **Spielablauf**

Es wird ein Fänger bestimmt, welcher die Aufgabe hat, alle anderen Mitspieler zu fangen. Wer

gefangen wurde scheidet aus und setzt / stellt sich an den Spielfeldrand.

Sobald mindestens die Hälfte der Mitspieler gefangen wurden, dürfen die Mitspieler, die sich noch im Spiel befinden, das Kreuz kaputt machen. (einmal! kräftig dagegentreten)

Wenn das Kreuz zerstört wurde, sind alle bereits gefangenen Mitspieler wieder frei. Bevor der Fänger wieder fangen darf, muss er zuerst das Kreuz wieder aufbauen.

## **Spielende**

Wenn es dem Fänger gelingt, alle Mitspieler in einer vorher festgelegten Zeit zu fangen, hat er das Spiel gewonnen.

## **Zu beachten**

### **Variante 1**

Wir nehmen bei uns oft eine Plastikflasche (halb voll Wasser, damit sie nicht umkippt) weil es oft schwer ist, genug Steine zu finden.

# **Räuber und Gendarm**

## **Vorbereitung**

Es gibt viele Varianten von Räuber und Gendarm, die sich in Zeit und Anspruch unterscheiden, so dass man im Voraus überlegen sollte, in welchem Alter die Kinder der Gruppenstunde sich befinden, da sich das Spiel über ein sehr weites Gelände erstrecken kann. Die Größe des Spielgeländes sollte vorher mit allen Mitspielern eindeutig abgesprochen werden. In der Mitte dieses Spielfeldes wird ein Bereich abgesteckt, der das Gefängnis darstellen soll. Evtl. Wollfäden für die Räuber und/oder Stirnbänder o. ä. zum Kennzeichnen der Gendarme bereit stellen.

## **Spielablauf**

Die einfachste Variante von Räuber und Gendarm gleicht dem klassischen Versteckfangen. Sie kann gut in einer Gruppenstunde gespielt werden, die für jüngere Kinder gehalten wird. Dabei sollten wenigstens vier Personen anwesend sein, die in zwei Gruppen geteilt werden, die dabei nicht zwingend gleich groß sein müssen. Das Gelände, auf dem Räuber und Gendarm gespielt wird, sollte dabei nicht allzu groß sein, damit die Gruppenleiter einen Überblick über die Kinder behalten können. Viele Verstecke gestalten das Versteckspiel jedoch spannender und lassen es länger dauern.

Zu Spielbeginn von Räuber und Gendarm bekommen die Räuber einen zeitlichen Vorsprung, während dem sie sich in alle Richtungen zerstreuen und verstecken können. Nach der abgezählten Zeit strömen die Gendarmen aus, um die Räuber zu suchen, durch einfaches Abschlagen werden diese dann gefangen und ins Gefängnis gebracht. Eine kniffligere Variante von Räuber und Gendarm sieht vor, dass die Räuber ebenfalls per Abschlag von noch freien Räubern wieder aus dem Gefängnis befreit werden können, so kann das Spiel in die Länge gezogen werden.

Hält man eine Gruppenstunde für Jugendliche, so kann das Gelände für das Räuber und Gendarm Spiel beliebig erweitert werden, vor allem ein Wald bietet viele Versteckmöglichkeiten und die Gefahr, dass sich die Kids verlaufen sinkt mit steigendem Alter. Ist die Räubergruppe um einiges größer als die Gendarmengruppe, wird das Spiel zusätzlich erschwert.

Um mit den Kids einen spannenden Ausflug zu machen, kann man auf einen Gotchaplatz fahren, die Spielregeln dort sind die selben wie beim herkömmlichen Räuber und Gendarm Spiel.

Weitere Varianten von Räuber und Gendarm mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind die Gefangennahme durch reinen Augenkontakt oder durch das Zerreißen von Wollfäden oder Papierstreifen, die die Räuber um die Arme tragen.

## **Spielende**

Das Spiel ist zu Ende, wenn sich alle Räuber im Gefängnis befinden.

## **Zu beachten**

Bei jüngeren Kindern sollte das Spielfeld nicht zu groß sein, damit die Gruppenleiter alle Teilnehmer im Blick behalten können. Handelt es sich um ein sehr großes Gelände, auf dem

gespielt wird, sollte man mit den Teilnehmern vorher eine Uhrzeit vereinbaren, zu der das Spiel beendet wird, es könnte sich nämlich über Stunden erstrecken.