

Diamantenspiel

Dieses Spiel wird im Dunkeln im Wald gespielt. Die Spielleitung verteilt im Wald eine feste Anzahl an Knicklichtern, die im Dunkeln leuchten. In zwei Gruppen stürmen die Mitspieler den Wald und müssen die Knicklichter finden. Wer ein Knicklicht gefunden hat, bringt dieses zur Spielleitung und sichert so einen Punkt für seine Mannschaft. Welche Mannschaft nach

Ende der Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

ton

Zusätzlich könnt ihr noch einführen, dass sich die

Mannschaften gegenseitig durch Abschlagen die Knicklichter abjagen können.

Nach dem Spielende müssen alle zusammen darauf

achten, dass kein Knicklicht im Wald zurückgelassen wird. Denkt an den Umweltschutz!

Material: Knicklichter

Kisten Schmuggl

Die Mitspieler werden in zwei Kleingruppen eingeteilt, die sich an gegenüberliegenden Wänden versammeln. Die erste Gruppe bekommt die Aufgabe, die Transportkiste von der einen Seite der Halle auf die andere zu transportieren, ohne dass sie von der anderen Gruppe erwischt wird.

Beide Gruppen haben fünf Minuten Zeit, um sich eine Taktik zu überlegen. Nach den fünf Minuten wird der Raum verdunkelt und das Spiel beginnt. Gelangt die Kiste ins Ziel, müssen die Spieler, die die Kiste transportiert haben, laut „Sieg“ rufen. Wird die Kiste von einem Spieler der suchenden Mannschaft berührt, ruft dieser laut „Kiste“.

Welche Gruppe kann die beste Taktik entwickeln, um das Spiel zu gewinnen?

Tickende Zeitbombe

Die Mitspieler werden in zwei Gruppen eingeteilt, die jeweils in der Umgebung des Startpunktes einen tickenden Wecker verstecken. Dieser muss nach einem Startsignal von der gegnerischen Gruppe gefunden werden. Als Hilfsmittel erhalten die Gruppen von der anderen Mannschaft eine handgezeichnete Karte, die ihnen Tipps gibt, wo der Wecker versteckt ist.

Vor Spielbeginn werden die Wecker so eingestellt, dass sie nach einer bestimmten Zeit gleichzeitig klingeln. Wurde der Wecker bis zu diesem Zeitpunkt nicht gefunden, hat die suchende Gruppe verloren. Können beide Gruppen gewinnen, in dem sie die gegnerischen Bomben rechtzeitig bergen und zur Spielleitung bringen?

Die Spielleitung muss bei diesem Spiel darauf achten, dass die Gestaltung der gezeichneten Karten ähnlich detailliert ist, so dass ein fairer Wettkampf entsteht. Gleichzeitig darf die Karte nicht zu genau sein, damit Spannung entsteht und die Spieler wirklich suchen müssen.

Echolot

Gut zwei Drittel der Spieler stellt sich in einem absolut abgedunkelten Raum im Kreis auf. Die stehen dabei so, dass es einige Lücken gibt, durch die ein Spieler bequem durchgehen kann. Diese Spieler müssen während des Spiels ruhig stehen bleiben und reiben ausschließlich ihre Hände aneinander.

Die übrigen Mitspieler stehen im Kreis. Sie müssen versuchen, den Kreis zu verlassen, ohne einen der Mitspieler, die den Kreis bilden, zu berühren. Können alle Mitspieler den Kreis ohne eine Berührung verlassen?

Taschenlampen-Jagd

Jedem Mitspieler werden drei Streifen Kreppklebeband auf die Brust geklebt. Die Spieler haben dann die Gelegenheit, sich ins abgegrenzten Spielfeld (Waldstück oder undurchsichtiges Gelände) zu verteilen. Auf ein Zeichen hin beginnt das Spiel. Mit ihren Taschenlampen müssen die Mitspieler versuchen, andere Mitspieler anzuleuchten.

Geschieht dies aus einer Distanz von weniger als drei Metern muss der angeleuchtete Spieler einen seiner Klebestreifen abtreten. Tauschen zwei Spieler gerade Klebebänder aus, dürfen sie nicht von einem dritten Spieler angeleuchtet werden.

Auf ein akustisches Zeichen endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten gesammelten Klebebändern.

Verwirrlichter

Für das Spiel ist entweder ein nicht zu dichtes Waldstück oder ein Gelände mit Wiese und Büschen geeignet. Zudem muss es schon etwas dunkel sein. Bei zehn Mitspielern sind ca. drei Verwirrlichter zu empfehlen. Die Kinder, die die Lichter spielen, verstecken sich mit den Taschenlampen im Gelände. Dies sollten Sie 5 Minuten vor Spielbeginn tun. Im Anschluss können die anderen Kinder anfangen zu suchen. Die Jugendleiter sollten vorab mit den Kindern besprechen, bis wohin sie sich verstecken können und wie weit sie laufen dürfen. Die Kinder mit den Taschenlampen müssen dann alle drei Minuten ein Lichtzeichen mit der Lampe abgeben. Wenn das Verwirrlicht entdeckt wird, sollte es abgeschlagen werden. Werden alle drei Verwirrlichter gefunden, wird gewechselt.

Bierfilze rausrücken

Material: je Mitspieler 15 Bierfilze, große Knicklichter

Ein dunkles Waldstück wird von der Spielleitung abgesteckt. In diesem werden die Bierfilze verteilt. Immer paarweise spielen die Mitspieler zusammen und müssen mit Hilfe der Knicklichter als Lichtspender die verteilten Bierfilze finden. Wer nach 15 Minuten die meisten Bierfilze gefunden hat, gewinnt das Spiel.

Der Haken: einige Mitglieder der Spielleitung laufen ebenfalls in dem Waldgebiet herum und versuchen, Mitspieler abzuschlagen. Gelingt dies, muss das Paar alle Bierfilze abgeben. Die Spielleitung verteilt diese anschließend wieder im Wald.

Am Morgen nach dem Spiel müssen alle Mitspieler gemeinsam die restlichen Bierfilze im Wald

einsammeln.

An den Leuchtturm anschleichen

Material: Taschenlampe

Ein Mitglied der Spielleitung stellt sich im Dunkeln in die Mitte einer Wiese. Idealerweise gibt es einige Büsche und Sträucher, die sich zum Verstecken eignen. Der Leuchtturm erhält eine Taschenlampe mit einem kleinen, engen Strahl. Diesen bewegt er gleichbleibend um sich herum. Die Mitspieler müssen nun versuchen, sich an den Leuchtturm anzuschleichen und ihn zu berühren, ohne dass sie der Strahl der Taschenlampe trifft. Geschieht dies und der Leuchtturm ruft den Namen des Mitspielers, scheidet dieser aus dem Spiel aus. Wer ist gewieft genug und schafft es, sich ungesehen bis zum Leuchtturm heranzuschleichen?

Pfeif doch mal

Material: Trillerpfeifen

In einem abgesteckten Gebiet verteilen sich drei Mitglieder der Spielleitung. Sie verstecken sich nur mit einer Trillerpfeife ausgestattet einzeln im Wald. Mit Spielbeginn müssen die übrigen Spieler in Kleingruppen mit jeweils drei bis fünf Spielern versuchen, die Spielleiter zu finden.

Damit dies leichter wird, blasen die versteckten Spielleiter alle 60 Sekunden kurz in die Trillerpfeife. Wird einer der versteckten Personen gefunden, schließt sich dieser der Gruppe an und unterstützt die Spieler bei der Suche der übrigen Spielleiter.

Kann die Gruppe innerhalb von 15 Minuten (Zeit je nach Gelände und Gruppengröße anzupassen) finden?

Geschickte Flucht

Material: Absperrband als Markierung

Für diese Spiel eignet sich eine große Fläche, die dünn bewachsen ist. Mit Absperrband wird in der Mitte des Feldes die Grenzlinie markiert. Die Spieler teilen sich in zwei gleich große Gruppen ein, die sich jeweils auf einer Hälfte des Spielfeldes verteilen. Sie spielen mit- und nicht gegeneinander.

Die Spielleitung patrouilliert auf der Grenzlinie und muss Grenzübertritte der Mitspieler verhindern, in dem sie versucht, die Spieler abzuschlagen. Gefangene Mitspieler werden zu weiteren Wachen. Wer ist geschickt und kann die Grenzer weiterhin regelmäßig überlisten.

Das Spiel ist aufregend und gelingt am besten bei großer Dunkelheit und einem Gelände, das ein Anschleichen im Schatten einiger Büsche und Bäume ermöglicht.

Pyramiden-Wache

Material: kein Material notwendig

Die Mitspieler werden in Kleingruppen mit jeweils bis zu acht Spielern aufgeteilt. Jede Gruppe sucht sich im Wald drei etwa gleich große Stöcke und stellt diese als Dreibein als Pyramide auf. Diese gilt es nun zu bewachen. Gleichzeitig müssen aber mit Spielbeginn alle Gruppen versuchen, gegnerische Pyramiden zum Einsturz zu bringen. Dies kann händisch geschehen, aber auch durch das Abwerfen mit beispielsweise Tannenzapfen.

Für jede umgeworfene Pyramide (eine Person der Spielleitung muss jede Pyramide beaufsichtigen), erhält die siegreiche Mannschaft einen Punkt. Die Pyramide darf anschließend wieder aufgebaut werden.

Nach 20 bis 30 Minuten endet das Spiel und die Punkte werden ausgezählt.

Laser-Wald

Material: Taschenlampen für die Spielleitung

Alle Mitspieler haben die Aufgabe, durch ein bestimmtes Waldgebiet zu laufen. Jeder, der es schafft, den Wald zu durchqueren, ohne von Mitgliedern der Spielleitung erwischt zu werden, gewinnt. Die Spielleitung verteilt sich für das Spiel im Wald und versucht, einzelne Mitspieler mit der Taschenlampe abzuleuchten.

Dabei darf sie die Taschenlampe immer nur für 5 Sekunden anschalten und den Strahl (im Spiel den „Laser-Strahl“) nicht bewegen. Wird ein Mitspieler vom Strahl erfasst, scheidet der Spieler aus.

Können möglichst viele Spieler den Strahlen geschickt ausweichen, im Ziel ankommen und so die Spielleitung besiegen?

Lichterjagd

Material: Knicklichter in verschiedenen Farben, Bindschnur

Gespielt wird auf einem freien Gelände, auf dem einige Büsche, Bäume und Sträucher zur Verfügung stehen. In diese werden von der Spielleitung unterschiedlich-farbige Knicklichter aufgehängt. Die Mitspieler werden in kleinere Gruppen eingeteilt und jede Gruppe erhält eine Farbe.

Auf ein Zeichen hin müssen alle Mitspieler ausströmen und die Knicklichter in ihrer Farbe finden, einsammeln und zur Spielleitung bringen. Jedes Kind darf dabei nur ein Knicklicht in seiner Farbe transportieren. Kinder, die mehr als ein Knicklicht tragen oder eines in einer anderen Farbe, scheidet aus.

Nach Ablauf von 10 Minuten wird ausgezählt, welche Mannschaft die meisten Knicklichter finden, einsammeln und abgeben konnte.

Blind im Wald

Material: Seil

Die Spielleitung legt im Wald ein Seil aus. Dieses markiert den Weg für die später im Dunklen stattfindende Nachtaktion. Dabei muss die Spielleitung darauf achten, gefährliche Hindernisse auf dem Weg zu entfernen oder zu umlaufen. Es bietet sich an, das Seil an einigen Bäumen zu befestigen, um den Weg klar zu kennzeichnen.

Im Abstand von zwei bis drei Minuten beginnen die Mitspieler in der Nacht, am Seil durch den Wald zu laufen und sich voll und ganz auf die Eindrücke der Dunkelheit zu konzentrieren. Zur Sicherheit sollten Teile der Spielleitung entlang des Weges sein, um im Ernstfall die Spieler zu unterstützen.

Welche Geräusche nehmen sie wahr? Wie fühlt es sich an, alleine im Wald unterwegs zu sein? An Hand dieser Fragen kann die Spielleitung nach der Aktion die Erfahrung mit den Spielern auswerten.

Nachtschleicher

Material: Augenbinden

Entlang eines dunklen Waldweges verteilen sich Jugendleiter mit dem Rücken zum Weg auf. Als zusätzlichen Sichtschutz werden ihnen die Augen verbunden.

Die Mitspieler haben die Aufgabe, einzeln diesen Weg abzuschreiten und dabei möglichst leise zu sein. Sie müssen versuchen, möglichst vollzählig am Ende des Weges anzukommen. Die Jugendleiter dürfen Stop sagen, sobald sie den ernsthaften Verdacht haben, dass sich gerade ein

Mitspieler in ihrem Rücken befindet. Ist dies richtig, nimmt der Mitspieler am Wegesrand Platz.

Wie viele Mitspieler kommen am Ende im Ziel am Ende des Weges an?

Wald-Polizei

Material: Taschenlampen, Goldmünzen, Süßigkeiten, Wasserpistolen

Als Ganoven verteilen sich die Mitglieder der Spielleitung (idealerweise mindestens zehn Personen) im Wald. Sie sind unterschiedlich ausgestattet: einige haben Goldmünzen, von denen sie eine abgeben, wenn sie gefunden werden. Andere verteilen in dieser Situation Süßigkeiten und wiederum andere sind mit Wasserpistolen ausgestattet und spritzen ihre Fänger nass, wenn sie erwischt werden.

Die Mitspieler werden in Kleingruppen eingeteilt und müssen als Wald-Polizei die freilaufenden Ganoven im Wald finden. Dabei dürfen sie das markierte Spielgebiet nicht verlassen und sich auch als Kleingruppe nie trennen.

Nach 20 Minuten kommen die Gruppen auf ein Signal hin wieder zusammen. Welche Gruppe ist am wenigsten nass und hat die meisten Goldmünzen sowie Süßigkeiten?

Jugendleiter-Newsletter bestellen

Abonniere den Jugendleiter-Newsletter und werde eine*r von 3.200 Abonent*innen. So erhältst du regelmäßig neue Spiel- und Aktionsideen sowie Tipps für deine Gruppenstunde und dein Ferienlager.