



Geländespiele

Die Sommerferien sind in vollem Gange und viele von euch befinden sich gerade auf einer Freizeit oder werden in den kommenden Wochen noch aufbrechen. Auch im Bischof-Theissing-Haus in Teterow finden diesen Sommer verschiedene Ferienveranstaltungen statt. Ein immer wieder beliebter Programmpunkt bei der Katholischen Jugend Mecklenburg (KJM) sind dabei Geländespiele. Den absoluten Favoriten bildet dabei Capture the Flag. Dieses Geländespiel sowie zwei weitere Ideen möchte ich euch an dieser Stelle genauer vorstellen.

Bevor es losgeht solltet ihr folgende Vorüberlegungen anstellen:

- ✓ Wer ist meine **Zielgruppe**? Wie alt sind die Kinder bzw. Jugendlichen?
- ✓ Wie groß ist mein **Zeitfenster**? Wie lange soll/kann das Spiel dauern?
- ✓ Welches **Material** steht mir zur Verfügung?
- ✓ Wichtig: Was sagt der **Wetterbericht**? Was ist unsere Alternative?
- ✓ Haben die Kinder und Jugendlichen die **passende Kleidung** dabei?
- ✓ Wie erfahren ist unser **Team**? Welche Erfahrungen haben wir mit Geländespielen?
- ✓ Wie sieht das **Hygienekonzept** aus? Bei Geländespielen lässt sich der direkte Körperkontakt vermeiden, indem eine der folgenden Varianten des Abschlagens eingebaut wird:
 1. Alle Fängerinnen und Fänger werden mit einer Poolnudel zum Abschlagen ausgestattet.
 2. Alle Gruppenmitglieder bekommen einen Fitnessreifen. Klackern die Reifen aufeinander, ist der andere gefangen.
 3. Alle Spielenden erhalten eine Wasserpistole. Im Hochsommer entsteht dabei gleich ein abkühlender Effekt.
 4. Die Kinder und Jugendlichen fangen die Schatten der gegnerischen Mannschaft. Mitspielende gelten dabei als abgeschlagen, sobald eine Person auf ihren Schatten getreten ist. Dies funktioniert am besten am Nachmittag, wenn die Schatten am längsten sind.

Drei Vorschläge für ein Geländespiel mit Kindern und Jugendlichen

Capture the Flag

Gruppengröße: ab 10 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Ort: begrenztes Spielfeld (Feldgröße nach Gruppengröße, Spieldauer und Intensität abstimmen und ggf. mit Absperrband markieren)

Material: 2 Fahnen, Absperrband

Ablauf: Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Beide Teams haben hinter einer Trennlinie ein gleich großes Gebiet, welches abgesteckt ist. Beide Teams bekommen eine Fahne, die im eigenen Gebiet gut sichtbar in den Boden gesteckt werden muss. Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Flagge ins eigene Gebiet zu bekommen. Dabei dürfen sich die Spielenden nicht vom anderen Team erwischen lassen. Wird man abgeschlagen, kommt man ins Gefängnis (ein speziell abgesteckter Bereich) der gegnerischen Mannschaft. Dieses wird mit einem Abstand von drei Metern von einem Gruppenmitglied des jeweiligen Teams bewacht. Befreit werden kann man nur, wenn ein Mitglied des eigenen Teams diese Person abschlägt. Wurde die Fahne erfolgreich geklaut, muss sie im eigenen Gebiet in den Boden gesteckt werden. Damit ist das Spiel vorbei.

Waldschach

Gruppengröße: 20-60 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Ort: unübersichtliches Gelände, begrenztes Spielfeld (Feldgröße nach Gruppengröße, Spieldauer und Intensität abstimmen und ggf. mit Absperrband markieren)



Material: 2 Wimpel, Armbinden, Absperrband, pro Team Karten mit Wertigkeiten sowie eine Spielleitung und zwei assistierende Personen (eine pro Team)

Ablauf: Die Gruppe wird in zwei gleich große Teams eingeteilt, welche durch Armbinden oder ähnliches gekennzeichnet sind. Jedes Team richtet sich ein Lager außerhalb der Sichtweite des gegnerischen Teams ein (mit Absperrband markieren). Im Lager wird ein Wimpel gut erreichbar aufgehängt. Jede Gruppe wird von einer Spielassistentin bzw. einem Spielassistenten begleitet. Diese Person darf als einzige das Lager betreten. Die Spielassistent_innen bekommen für jede Gruppe die gleiche Anzahl von Karten. Die Karten haben folgende Wertigkeiten: der König (1x) ist die höchste Karte, gefolgt von den Damen (3x), den Türmen (14x), den Läufern (22x) und den Bauern (42x). Die Anzahl der Karten sollte je nach Gruppengröße angepasst werden.

Zu Beginn des Spiels bekommt jedes Team 15 Minuten Zeit, um sich eine Taktik zu überlegen. Dabei erhält jede Person eine Karte. Die restlichen Karten bleiben bei den Assistent_innen. Anschließend geht es los und die Teams müssen versuchen das gegnerische Lager zu finden, deren Wimpel in Besitz zu nehmen und ins eigene Lager zu bringen. Dabei kann der Wimpel an andere Spielende abgegeben werden. Wird man während des Spiels von einer Person des gegnerischen Teams abgeschlagen, muss man den Wimpel zurückbringen. Anschließend müssen beide (die abgeschlagene Person und die abschlagende Person) zur Spielleitung gehen und ihre Karten zeigen. Die niedrigere Karte wird eingezogen – die genaue Wertigkeit wird nicht verraten. Haben die Karten die gleiche Wertigkeit, werden beide Karten eingezogen. Verliert man seine Karten, muss man sich bei der Spielassistentin bzw. dem Spielassistenten eine neue holen. Wer keine Karte hat, darf nicht abschlagen, nicht abgeschlagen werden und nicht das gegnerische Lager betreten. Das Spiel ist vorbei, wenn ein Team beide Wimpel in seinem Lager hat.

Schmuggler-Spiel

Gruppengröße: ab 12 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Ort: abgestecktes Spielfeld (Feldgröße nach Gruppengröße, Spieldauer und Intensität abstimmen und ggf. mit Absperrband markieren)

Material: kleine Päckchen, z. B. Streichholzschachteln (ca. 40 Stück)

Ablauf: Das Spielfeld wird in drei Abschnitte unterteilt. Im mittleren Bereich befinden sich die Polizistinnen und Polizisten. Im rechten Bereich befinden sich die Räuberinnen und Räuber. Diese müssen versuchen ihr Diebesgut an der Polizei vorbei in den linken Bereich des Spielfeldes zu schmuggeln.

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Eine Gruppe stellt die Räuberinnen und Räuber dar, die andere Gruppe spielt die Polizei. Nun beginnt das Spiel. Die Räuberinnen und Räuber müssen versuchen, immer nur ein Päckchen Diebesgut an der Polizei vorbei, in das sichere Gebiet, zu bringen. Die Polizistinnen und Polizisten versuchen dabei das Diebesgut sicherzustellen. Dies tun sie, indem sie die Räuberinnen und Räuber abschlagen. Sobald eine Räuberin bzw. ein Räuber abgeschlagen wurde, muss diese bzw. dieser sein Diebesgut herausrücken. Dabei dürfen Versuche vorgetäuscht werden, um die Polizei abzulenken. Sobald die Räuberinnen und Räuber allerdings Diebesgut bei sich haben, müssen sie ehrlich sein und ihr Päckchen abgeben. Nach ca. einer halben Stunde werden die Päckchen gezählt – zum einen die Päckchen im sicheren Bereich und zum anderen die Päckchen, welche die Polizei abnehmen konnte. Die Gruppe, die die meisten Päckchen besitzt, hat gewonnen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Spielen!

Bei Fragen oder Tipps für uns schreibt uns einfach an bildung@jugend-erzbistum-hamburg.de

Theresa, für das Team vom Fachbereich Bildung