

Literatur:

„Geländespiele für Wald, Wiese und Stadt“, Herausgeber: Christian Mehler, Grik – Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit – www.grik.de

„Das Geländespielebuch 1 – 33 Spiele für alle von 8 – 18 auf einen Blick erklärt“, Autor: Klaus Mann, BORN-Verlag

„Das Geländespielebuch 2 – 33 Spiele für alle von 8 – 18 auf einen Blick erklärt“, Autor: Klaus Mann, BORN-Verlag

„Geländespiele – Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese“, Manfred Kaderli & Team, rex-Verlag

Was ist ein Geländespiel?

Auch hier gilt die alte Regel, probieren geht über studieren, aber ich versuche kurz und knapp die wichtigsten Elemente zusammenzufassen.

Bei einem Geländespiel, wie der Name schon sagt, gehen Spieler in ein mehr oder weniger vorbereitetes Gelände, um dort in Gruppen eingeteilt verschiedene Aufgaben zu lösen. Es gibt, auch wenn es nicht so aussieht, erstaunlich viele Parallelen zu einem Brettspiel. Ereignisfelder sind die Posten, welche entweder stationär oder auch mobil, die Aufgaben, für die Spielgruppen präsentieren.

Es gibt häufig **Spielmarken**, welche entweder als Geld oder als irgendetwas anderes was die Spielergruppen brauchen gewertet wird.

Außerdem gibt es häufig etwas das sich **Lebensbändchen** nennt und erstens die Zugehörigkeit zur Spielgruppe symbolisiert, und zweitens als Marker benutzt werden kann, wenn man nach alter Mensch-Ärgere-Dich-Nicht Manier „rausgeworfen“ wurde.

Wenn ein Spieler durch einen Posten oder eine andere Spielregel sein Lebensbändchen verliert, muss er sich erst von einem speziellen Posten ein neues geben lassen bevor er wieder komplett mitspielen kann.

Dieser kurze Einführungstext wird wohl schon gezeigt haben, dass ein Geländespiel viele Facetten haben kann, und nicht in jedem ist alles was ich oben geschrieben habe erfüllt, aber eins ist bei jedem einigermaßen gut organisiertem Geländespiel garantiert, das es sehr viel Spaß macht.

Wie entwickelt man ein Geländespiel?

Zuerst einmal braucht man eine Gruppe, für die man das Spiel vorbereitet und ein Gelände.

Der große Vorteil an Geländespielen ist, dass die Teilnehmerzahl nahezu unbeschränkt ist.

Ein Geländespiel mit sechs Spielern kann sehr viel Spaß machen aber auch eines mit 2000 Spielern bleibt planbar.

Natürlich muss das Gelände der Spielerzahl angemessen sein. Zehn Spieler durch ein bergiges 10 Quadratmeterspielfeld zu hetzen macht genauso wenig Sinn wie Hundert in einem Häuserblock spielen zu lassen.

Womit wir gleich beim **zweiten Thema** wären, was für Gelände man benutzen kann. Hier bietet sich jedes größere öffentliche Gelände an, man sollte aber aufpassen, potenzielle Gefahrenquellen durch Spielfeldbegrenzungen auszuschließen. Also möglichst keine dicht befahrenen Straßen, Steilhängen oder gefährliche Flüsse durchs Spielgebiet laufen lassen.

Wenn man nun also weiß, wie viele Spieler man hat und wie groß und wie beschaffen das Spielgebiet ist, muss man sich Gedanken machen was eigentlich die Aufgabe der Spieler sein soll.

Dabei sind der Fantasie des Organisators keine Grenzen gesetzt, man sollte aber darauf achten, dass man die Aufgabe in eine größere Story einbinden kann, da auf diese Art dem Spiel mehr Tiefe gegeben werden kann. Das ist zwar nicht notwendig, vergrößert aber normalerweise den Spielspass.

Hier nun ein paar Beispiele für Hauptspielaufgaben:

1. Die Spieler müssen möglichst viel Geld, Handelsware oder heilige Steine suchen.

Aufgabe: Die Spielergruppen, ziehen von Posten zu Posten, erfüllen dort Aufgaben und werden mit Waren belohnt. Diese Waren sind entweder direkt Punkte wert, oder können bei anderen Posten gegen Spielpunkte in Form irgendwelcher spezieller Waren eingetauscht werden.

Mögliche Story:

Die heiligen Kronjuwelen des Königs wurden gestohlen und nun heuert er mutige Abenteurer diese wiederzubeschaffen, aber die Diebe geben sie natürlich nicht freiwillig wieder her. Leider sind sie zu stark und zu versteckt um sie sich mit dem königlichen Heer wiederzubeschaffen weshalb man verhandeln muss.

Die Posten können in diesem Beispiel sein:

- **1-2 Händler**, welche die Spieler durch Tauschhandel und Aufgaben mit Rohstoffen versorgen.
- **Der Waldläufer des Königs**, welcher die Spieler mit Lebensbändchen und Tipps versorgt.
- **Ein Räuberhauptmann**, der erstens eine Gefahr für die Spieler darstellt und zweitens die einzige Möglichkeit an die Juwelen zu kommen ist.

Hinweis: Der Vorteil an dieser Aufgabe ist, dass viel Platz für Interaktion zwischen den Spielern bleibt, entweder da alle hinter den selben Sachen her sind und sich „bekämpfen“ oder wenn man jede Gruppe nach etwas anderem suchen lässt durch Handel zwischen den Gruppen.

2. Die Spieler suchen irgendwelche Wertgegenstände um sie dann einzutauschen.

Material: Hier braucht man ein Gelände, welches eine gewisse Abgeschlossenheit garantiert, oder sehr viel Organisation.

Man verteilt dann großflächig über dem Gelände irgendwelche Marker, etwa, bemalte Holzscheiben, Luftballons oder alte Telefonbücher, welche die Spieler dann erst im offenen Gelände zusammensuchen müssen um sie dann bei Posten gegen Siegpunkte einzutauschen.

Mögliche Story:

Ein Flugzeug hat über dieser Gegend geheime Unterlagen (Telefonbücher) verloren. Die Spielergruppen sind Agenten, welche diese Unterlagen wiederbeschaffen sollen, aber es gibt noch andere Agenten welche dieselbe Aufgabe haben, und natürlich noch Gegenagenten, welche die Spieler enttarnen wollen.

Die Posten in diesem Beispiel sind:

- **1-3 Hauptagenten**, der Lebensbändchen auffrischen kann, und, die Telefonbücher entgegennimmt.
- **1-2 Gegenagenten**, die versuchen den Spielern die Bücher wieder abzunehmen und sie neu verteilen.

Hinweis: Die Vorteile an dieser Hauptaufgabe sind, dass man verhältnismäßig wenige Posten braucht, da die Spieler sehr viel Zeit im Gelände verbringen.

3. Die Spieler müssen Puzzleteile suchen, beispielsweise für eine Schatzkarte

Die Puzzleteile können sowohl im Gelände versteckt sein, als auch bei Posten zu finden. Man benötigt hier Kenntnis vom Gelände, da man eine Karte anfertigen muss, alternativ kann man auch etwas anderes als Puzzle verstecken, zum Beispiel einen Bibelspruch, um den es in der KonfirmandInnenfreizeit geht, oder ein vergrößertes Bild.

Nicht in das Puzzle passende Teile erhöhen den Schwierigkeitsgrad, und manchmal auch den Spielspass.

Mögliche Story:

Ihr seid durch Zufall an die Information gekommen, dass eine Schatzkarte für den legendären Schatz der Wollpers im Umlauf ist, nun macht ihr euch auf den Weg möglichst viele der Schatzkartenteile zu bergen.

Für dieses Beispiel benötigt man als **Posten**:

- **1-2 Händler**, welche Kartenteile (echte oder gefälschte) für Miniaufgaben oder Handelsware herausgeben.
- **Ein alter Abenteurer**, welcher die Spieler mit Lebensbändchen versorgt, und ihnen für Aufgaben Handelswaren oder auch mal ein Schatzteil überlässt.
- **Ein alter Wollpers** der die Spieler versucht am Erfüllen ihrer Aufgabe zu hindern indem er ihnen Lebensbänder abnimmt.

Der Vorteil an dieser Hauptaufgabe ist, dass die Spieler, egal wie hoch der Konkurrenzgrad im Spiel ist, am Ende zusammenarbeiten müssen, da sie nur gemeinsam das Puzzle zusammensetzen können, und außerdem kann sich dann noch eine kleine erholsame Schnitzeljagd nach dem Schatz anschließen. Aber hier muss man aufpassen, den Schatz im Spielgebiet zu verstecken kann schnell den Spaß verderben, wenn eine Gruppe ihn zu früh findet.

Die Minispiele

Das Wichtigste an einem Geländespiel sind die Posten, welche den Spielern Aufgaben verteilen.

Hier sind einige Beispiele für Minispiele:

Spinnennetz

Material: Man benötigt: ein langes Seil, zwei Bäume und möglichst weichen Boden (Waldboden).

Aufgabe: Zur Vorbereitung wird das Seil mehrfach zwischen den Bäumen aufgespannt bis sich etwa 50 cm breite Felder und mindestens 4x3 gebildet haben. Die Gruppe muss nun, je nach Schwierigkeitsgrad, eine bestimmte Zahl ihrer Mitspieler durch das Netz befördern ohne das Netz zu berühren. Um den Schwierigkeitsgrad noch ein wenig zu erhöhen, kann man benutzte Felder, nachdem einer der Spieler durch ist, für den Rest der Gruppe sperren.

Vorteil bei diesem Spiel ist, dass die ganze Gruppe zusammenarbeiten muss, und kleine Leute einen Vorteil haben.

Dreibein

Material: Man benötigt: zwei Seile

Aufgabe: Bei diesem Spiel treten zwei Gruppen gegeneinander an. Man bindet jeweils zwei Spielern aus jeder Gruppe ein Bein so zusammen, dass sie nun gemeinsam mit drei Beinen laufen.

Nun findet ein Wettrennen zwischen zwei Dreibeinen aus den beiden Gruppen statt.

Man muss hierbei darauf aufpassen, dass der Boden nicht zu uneben ist, da so ein Sturz, bei zusammengebundenen Beinen wehtun kann.

Sackhüpfen

Material: Man benötigt: 1-2 Säcke

Aufgabe: Muss man dazu noch was sagen? Wieder ein Rennen zwischen zwei Gruppen oder gegen die Zeit. Im Sommer kann man, wenn man glaubt, dass man das seinen Spielgruppen zumuten kann, die Strecke durch ein Wasserbecken leiten, sehr erfrischend.

Kreativ

Material: Man benötigt: Nichts

Aufgabe: Die Spielgruppe muss bei diesem Minispiel, eine Kreativaufgabe lösen, also aus 10 vorgegebenen Worten ein Lied schreiben, oder ein Gedicht, ein Bild malen, etc.

Singen

Material: Man benötigt: manchmal Ohropax

Aufgabe: Ein Spiel das sich sehr gut gleich im Anschluss an das Kreativspiel einsetzen. Die Spielgruppe muss ein Lied vortragen, wobei es mehr auf Einsatz als auf Qualität ankommen sollte.

Erinnerungsspiel

Material: Man benötigt: eine Decke, 10 Alltagsgegenstände wie z. B. Taschentücher, Stifte, usw.

Aufgabe: Die Gruppe darf sich, je nach Schwierigkeitsgrad, 30-60 Sekunden die Gegenstände einprägen. Danach werden die Gegenstände verdeckt, und die Spieler müssen dann versuchen die 10 Gegenstände aufzuzählen.

Nachrichten verteilen

Material: Man benötigt: einen Stift, einen Zettel

Aufgabe: Die Posten können die Spielgruppen beauftragen Nachrichten von einem Posten zum anderen zu transportieren, grade bei großen Spielfeldern, sind diese Aufgaben sehr schön, da sie die Spieler dazu bringen, mal eine andere Ecke des Spielfeldes zu betreten, da sich sonst häufig, eine Gruppe auf zwei nahe beieinander liegende Posten spezialisiert und wenig herumkommt. Die Belohnung für das Erfüllen der Aufgabe, sollte von dem der die Nachricht erhält vergeben werden, und wie viel die Gruppe bekommen soll, muss bei der Nachricht dabeistehen, da es sonst geradezu zum Schummeln herausfordert.

Puzzle

Material: Man benötigt: ein kleines Puzzle

Aufgabe: Nicht sehr fantasievoll macht aber trotzdem Spaß, zwischendurch mal was Einfaches zu machen, je nachdem wie viele Teile richtig zusammengesetzt sind in einer bestimmten Zeit, gibt es Belohnung.

Pflanzen identifizieren

Material: Man benötigt: Was blüht denn da? Oder ein ähnliches Buch.

Aufgabe: Gerade im Wald ein sehr hübsches Spiel, da es die Gruppe ein wenig auf die sie umgebende Natur aufmerksam macht. Die Gruppe soll entweder bereitgelegte Pflanzen mit einem Buch identifizieren oder selbst welche mitbringen, die sie bestimmen kann.

Glücksspiel

Material: Man benötigt: Würfel

Aufgabe: Einer der Posten kann die Spieler auch regelmäßig zu einem einfachen Würfelspiel herausfordern, was ihnen die Möglichkeit gibt ihre Waren zu vermehren oder zu verlieren.

Der Vorteil hier, ist, dass die Gruppen so eine zweite feste Anlaufstelle haben und man so als Organisationsteam besser die Übersicht hat, wieweit das Spiel fortgeschritten ist.

Handel, Kampf und Konkurrenz

Die Gruppen stehen natürlich häufig in direkter Konkurrenz.

Entweder alle Einzelgruppen gegeneinander oder immerhin in Großgruppen aufgeteilt.

Das Aufteilen in Großgruppen hat den Vorteil, dass mehr Zusammengehörigkeit während des Spiels aufgebaut wird, da man während des Spiels andere Gruppen trifft, mit denen man sich über den gemeinsamen Fortschritt unterhalten kann.

Aber auch Einzelgruppen können sehr viel Spaß machen, erhöhen jedoch den Konkurrenzgrad.

Wenn jetzt zwei Gruppen aufeinandertreffen muss geregelt sein, was passieren kann:

- Man kann **ein Handelsspiel** machen, indem man jeder Übergruppe verschiedene Waren zum Sammeln auferlegt, den Stoffhändlern Stoff, den Weinhändlern Wein, den Eisenhändlern Eisen. Wenn jetzt eine Eisenhändlergruppe eine Stoffhändlergruppe trifft, kann sie mit ihr in Verhandlungen treten und versuchen Stoffe welche sie bei einem Posten gewonnen hat, gegen Eisen zu tauschen. Das Problem hierbei ist, dass sich häufig Gruppen denken es sei klüger nicht zu tauschen, da man so dem anderen seine Ware wegnimmt.

Ein anderes Prinzip ist, dass die **Gruppen kämpfen** können, das klingt jetzt brutaler als es ist.

Ein Kampf kann auf verschiedene Weisen geregelt werden, und auch das Ergebnis hängt ganz von den Regeln ab:

- Man kann dem Gegner Waren klauen oder
- ihm durch Entfernen des Lebensbändchen am vorankommen hindern.

Hier sind jetzt einige **KampfregeIn** als Beispiele:

Der Klassiker - Lebensbändchenklau

Material: Man benötigt: leicht reißende Wollfäden in verschiedenen Farben.

Jeder Spieler hat eines dieser Lebensbändchen gut sichtbar um den Arm gewickelt, das kann übrigens auch in Spielen ohne Lebensbändchenklau als Teammarkierung benutzt werden.

Aufgabe: Wenn nun zwei Gruppen aufeinandertreffen, kann man entweder direkt versuchen, das gegnerische Lebensbändchen abzureißen, oder, was speziell wenn viele verschiedene Größen- und Altersklassen mitspielen, erst eine Duellforderung durch Berühren eines Spielers der Gegnergruppe machen lassen.

Wenn man mit **Duellforderungen** spielt, sollte man direktes Lebensband abreißen verbieten, da es sonst schnell zu Rangeleien und Ärger kommen kann.

Wenn nun eine Gruppe **zum Duell** gefordert wurde sucht sich jede Gruppe einen Duellanten aus, entweder immer aus dem Gegnerteam, oder jede Gruppe stellt einen. Diese treten dann gegeneinander an, mit dem Ziel das gegnerische Lebensband abzureißen. Dabei kann man noch beliebig viele Sonderregeln einführen, wie zum Beispiel es darf nur ein Arm benutzt werden oder ähnliches, um den Kampf weniger aggressiv zu gestalten.

Aus eigenen Erfahrungen kann ich sagen, dass Lebensbändchenkämpfe sehr viel Spaß machen. Aber man muss immer beachten, was für eine Gruppe man hat. Wenn man sich nicht sicher sein kann, das genügend beruhigende Elemente drin sind, oder man gar sicher weiß, dass einige zu Gewalt neigen, sollte man darauf verzichten dafür Platz zu geben, denn das Ziel eines Geländespiels sollte nicht sein sich zu prügeln, sondern gemeinsam Spaß zu haben.

Auch wenn einzelne Spieler nicht auf diese Art kämpfen wollen, müssen das die Anderen akzeptieren, und darauf sollte geachtet werden!

Der Ersatzmann, Würfeln

Material: Würfel

Ein alter Scherz bei den Pfadfindern lautet: „Au ja ein Geländespiel mit Würfeln, jeder bekommt am Anfang einen und wer am Ende am meisten hat, hat gewonnen“.

Aber so ist es hier natürlich nicht gemeint. Wen man lieber auf Lebensbänderklau verzichten will, bieten **Würfel eine gute Alternative**.

Auch hier gibt es eine Duellforderung, und dann würfeln eben beide Gruppen gegeneinander. Man kann, um den Handelsaspekt noch ein wenig zu verstärken, Gegenstände oder Waffen verkaufen, welche den Würfelwurf modifizieren.

Diese Kampfart hat den Vorteil, dass sie schön schnell geht, auf keinen Fall zerrissene Kleidung nach sich zieht und trotzdem Spaß macht.

Ein weiteres Glücksspiel, **Fadenvergleich**

Material: Bei diesem Spiel bekommt jede Gruppe gleich viele Fäden, wobei jeder eine andere Länge hat. Jedes Gruppenmitglied hat einen.

Aufgabe: Wenn sich nun zwei Gruppen zum Duell treffen. Sucht sich jede Gruppe einen Kontrahenten aus der anderen Gruppe heraus. Die beiden Spieler vergleichen dann die Fadenlänge, und, der längere gewinnt. Geht auch mit Spielkarten oder Ähnlichem.

Ein Exot, **Auswendiglernen**.

Ich habe bei einem Geländespiel teilgenommen, wo die Kämpfe auf diese Art abgewickelt werden konnten, und ich muss sagen es war erstaunlich lustig.

Material: Am Anfang des Spiels erhält jede Gruppe, 3-4 Sätze, z. B. einen Bibelvers.

Aufgabe: Die Gruppe hat nun etwas Zeit diese Sätze auswendig zu lernen. Wenn nun zwei Gruppen aufeinandertreffen. Bekommt die jeweilige gegnerische Gruppe den Zettel

der Gegner und überprüft, bis, zu welchem Wort die Gegner kommen, dann umgekehrt. Wer mehr Wörter schafft, gewinnt.

Es gibt noch viele andere Möglichkeiten, aber wie schon gesagt:

Bei der Organisation eines Geländespiels sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, dann viel Spaß beim Planen und Spielen wünschen Euch.

Autor: Jonas Hartwig

1. Knicklichter suchen im Dunkeln

Drei Leute gehen im stockdunkel, mit einem Klangkörper (zum Beispiel so ein einzelnes Metallophon-Plättchen mit Klangkörper darunter, aus dem berühmten "Orff Instrumentarium") bewaffnet in den Wald und verteilen Knicklichter. Die Waldfläche darf dabei ruhig recht groß sein.

Dann kommen die Spieler, die alleine oder zu zweit (je nach Angst) durch den Wald gehen und Knicklichter suchen und zu den drei Leuten bringen, wo sie Punkte dafür bekommen (z.B. kleine Kärtchen). Die Drei sind schwer zu finden, weil's ja dunkel ist. Ab und zu geben sie ihre neue Position durch einen Ton zu erkennen. Alle paar Minuten wechseln sie ihren Aufenthaltsort. Die Knicklichter, die sie bekommen, verteilen sie anschließend neu.

Nach einer Stunde oder so ist Schluss. Man sollte eine Trillerpfeife dabei haben, um alle vom Spielende informieren zu können.

Stimmungsvolles Spiel, manchmal allerdings langweilig, wenn man keine Knicklichter findet oder man feststellt, dass sich das Knicklicht bereits in einer Hand befand.

2. Arche Noah

Das Ding braucht etwas Vorbereitung:

Noah hat leider vergessen, wie die Arche beschaffen sein soll und welche Tiere darauf sollen. Deswegen müssen seine drei Söhne die Aufgabe übernehmen. (das sind die "Mannschaftsführer").

Jeder baut mit seinen Leuten eine Arche im Wald (schön groß ruhig, gerne begehbar). Faden gibt's, Nägel eher nicht. Überall im Wald liegen Hinweise verteilt in kleinen Fotodosen, wie die Arche beschaffen sein soll ("Ihr braucht eine Meerwasserentsalzungsanlage" ...). Die Leute dürfen nur zu zweit (!) und mit einem farblich gekennzeichneten Zeitungshut auf dem Kopf herumlaufen. Treffen sie auf ein Duo eines anderen Teams, darf man sich gegenseitig die Hüte klauen. Außer den Hinweisen gibt es Tierkarten (man muss immer Pärchen zusammensuchen) im Wald. Diese Karten darf man nur unter seinem Hut ins Lager transportieren. Deswegen ist es auch so wichtig, seinen Hut nicht zu verlieren. Verliert man seinen Hut, muss die Karte darunter an Ort und Stelle liegen bleiben, bis ein Hutträger sie mitnimmt. Im Lager gibt es noch Reservezeitung für neue Hüte. Im Lager kann man die Tiere zu Pärchen zusammenstellen und damit zu Noah gehen, der auch irgendwo an einer festen Stelle im Wald herumlungert. Von ihm bekommt man für ein Kartenpaar ein Stück Regenbogen (manchmal bekommt man das auch für irgendein anderes originelles Tauschgeschäft). Den Regenbogen hängt man über der Arche auf.

Außerdem spazieren im Wald Informanten hin und her, von denen man Tipps erhandeln kann ("Besorge mir einen roten Hut", "Ziehe deinen rechten Socken aus" etc.). Unter

anderem auch Hinweise, welche Merkmale die Arche aufweisen muss oder Tipps, wo noch Tiere hängen.

Nach vier Stunden oder so wird das Spiel abgepfiffen. Bewertet wird vor allem nach zwei Kriterien: Anzahl der korrekt in die Arche eingebauten Merkmale (wie diese dann gebaut sind, ist egal). Hauptsache, man wusste, dass es da hin musste. Und die Anzahl der Regenbogenelemente.

Ausführungen zum Stadt-Geländespiel JuLeiCa-Kurs 2003

Das ist die komplette Version des Geländespiels, das wir angespielt haben. Alle Ideen in diesem Geländespiel könnt ihr als Inspirationsquelle für ein Eigenes verwenden.

Allgemeine Geländespielregeln:

Die Posten

Fast jedes Geländespiel besteht daraus, dass die Spieler zwischen verschiedenen Posten hin und herlaufen und Aufgaben erledigen, bzw. handeln.

Die Aufgabe der Spielleitung ist dafür zu sorgen, dass die Spieler dabei Spaß haben. Die Spielleitung besteht aus den Personen, die sich das Spiel ausgedacht haben und denen, die Posten übernehmen.

Die Spielleitung nimmt dadurch nicht nur eine passive Rolle ein, sondern ist genauso aktiv wie die Spieler auch, meist sogar noch sehr viel aktiver. Sie übernimmt die Rolle von Gestalten aus der Geschichte. Z. B. spielen die Posten die Rollen der Fürstin, des Händlers oder des mysteriösen Walsläufers.

Der einzige Unterschied – in einem gut laufenden Spiel – zwischen ihnen und den Spielern ist der, dass sie als wichtige Personen der Geschichte die Aufgabe wahrnehmen, den Spielverlauf voranzutreiben.

In diesem Beispiel-Geländespiel muss der Händlerposten, wie es sein Name schon sagt, handeln. Er muss die Spieler fordern und ihnen Aufgaben geben, wie zum Beispiel eine Nachricht zu überbringen oder Sand von einem Kinderspielplatz zu suchen (In Spielbegriffen würde es dann Goldstaub aus der nahen Goldmine bedeuten). Dadurch versorgt er die Spieler mit Aufgaben und nach Erledigung der Aufgaben mit Gold oder einer anderen Ware, mit deren Hilfe die Spieler von anderen Posten Aufgaben erhalten können. Außerdem verstärkt er dadurch, dass er die Rolle des Händlers spielt, den Eindruck, wirklich ein kleines Stück einer anderen Welt zu sein, denn nur wenn die Posten versuchen ihre Rolle zu spielen, können auch die Spieler ein Stück weit in diese Welt eintauchen.

Posten sollten nicht alle einen festen Punkt haben, an dem sie anzutreffen sind, sondern einige Verantwortliche sollten immer durch die Gegen ziehen, um das Spielgleichgewicht und den Fortschritt des Spiels zu achten. Läuft etwas aus dem Ruder, hat z. B. eine Gruppe durch Glück schon fast gewonnen, empfiehlt es sich einzugreifen und es den anderen Gruppen zu erleichtern aufzuholen.

Außerdem ist es die Aufgabe der gesamten Spielleitung auf die Einhaltung der Regeln zu achten. Es gibt nichts Schlimmeres für ein Geländespiel, als eine Gruppe von Spielern die sich nicht an die Regeln hält oder unhöflich und verletzend wird. Diese Spieler sollten, sobald ein Posten es mitbekommt, verwarnt, oder aus dem Spiel ausgeschlossen werden. Für die Posten also immer verantwortungsbewusste Personen wählen, die Spaß am spielen haben.

Kämpfe in Geländespielen

Bei Geländespielen besteht zwischen den einzelnen Gruppen Konkurrenz und das ist auch gut so, denn diese Konkurrenz verursacht erst die Spannung. Eine beliebte Methode diese Konkurrenz zu verstärken ist es, Kämpfe zwischen den Gruppen zuzulassen.

Natürlich keine echten Prügeleien, sondern Kämpfe mit festen Regeln. Würfeln ist etwa

eine Möglichkeit, bei der beide Gruppen gleiche Ausgangsmöglichkeiten haben und es nicht in eine sinnlose Prügelei ausartet. Ich selber setze dieses Mittel immer mit sehr viel Erfolg ein, aber ihr müsst das selbst ausprobieren.

Wenn ihr diesen Konkurrenzdruck in euren Spielgruppen habt ist es meist sinnvoll, ihm am Ende aufzulösen, in dem ihr eine Aufgabe für alle gemeinsam einbaut, wie das Brückenbauen in diesem Spiel.

Die Geschichte:

Zu jedem guten Geländespiel gehört eine Rahmenhandlung, welche die einzelnen Komponenten des Spiels in Zusammenhang bringt.

Dieses Geländespiel spielt auf der Flussinsel Lundur. Die kleine Insel besteht praktisch nur aus einer einzigen kleinen Stadt, in der die Leute friedlich ihren Geschäften nachgehen. Es gibt Händler, Ärzte, Waldläufer und viele andere Berufe, denn die Insel ist ein Selbstversorger. Regiert wird die Insel von der wunderschönen Fürstin. Da sich seit Jahrhunderten nichts geändert hat, ist ihre Rolle eigentlich recht unbedeutend und sie verbringt mehr Zeit in ihrem Garten als bei Staatsgeschäften. Doch nun kam es zu einem Unglück: Der Fluss, in dessen Mitte die kleine Insel liegt, ist durch ein Unwetter so hoch angestiegen, dass er die Brücken weggespült hat, die die Insel mit dem Festland verbindet. Für die meisten Bewohner der Insel ist das nicht sehr schlimm, da es immer noch Möglichkeiten gibt, den Fluss zu überqueren. Jedoch hat ein reicher Kaufmann damit seine Probleme, denn er braucht diese Brücken für seinen Warenverkehr. Deshalb hat er einen Preis ausgeschrieben für die Familie, die innerhalb der nächsten Woche die stabilste Brücke baut.

Vier Familien haben sich nun bereit gemacht, an diesem Wettbewerb teilzunehmen und jeweils eine Delegation geschickt, um sich bei dem obersten Baumeister des Kaufmanns zu melden. Diese Gesandten der vier Familien seid ihr.

Diese Geschichte wird ganz am Anfang des Geländespiels von dem Spielleiter vorgetragen.

Die Aufgabe:

Nach dem erzählen der Geschichte tritt der Baumeister auf und stellt den Spielern ihre Aufgabe dar. Sie müssen durch Landschaft ziehen und Holz beschaffen, um eine Brücke bauen zu können. Dabei sie auf die verschiedensten Leute treffen (Hier stellt er die anderen Posten vor). Danach unterbricht der Baumeister kurz seine Rolle und erklärt die Regeln. Die Regeln hier zu erklären macht deshalb Sinn, da man normalerweise jetzt die größte Aufmerksamkeit hat.

Während der Regelerklärung können die anderen Posten schon losziehen.

Danach gibt der Baumeister den Gruppen ihre Laufbücher und auch sie dürfen anfangen.

Die Regeln:

Jede Gruppe erhält ein Laufbuch, in dem alle Transaktionen mit den Posten festgehalten werden. Dies dient dazu Schummelversuche von vornherein zu unterbinden.

Jedes Mitglied der Gruppe mit einem Lebensband ausgestattet, das dabei hilft zu erkennen, welche Personen am Spiel teilnehmen und zu welcher Gruppe sie gehört. Nur Personen/Gruppen mit Lebensband dürfen an dem Spiel teilnehmen.

Sollte ein Posten den Spielern das Lebensband abnehmen, müssen die Spieler zum Baumeister zurück um sich ein Neues zu holen.

Die allerwichtigste Regel in diesem Spiel ist die, dass darauf geachtet wird, wo das Spielfeld endet.

Die Kastanienallee, die Ackerstr., die Godshorner Straße und die Walsroder Str. bilden ein Rechteck in dem das Spielfeld liegt. Man darf diese Straßen nicht überqueren. Wenn eine

Gruppe sich nicht an diese Regel hält, kann sie disqualifiziert werden. Das ist aus Sicherheitsgründen wichtig, da ohne exakte Spielfeldabgrenzungen Gefahr für die Spieler bestehen kann. Man sollte außerdem darauf hinweisen, dass bei einem Stadtspiel auf den Straßenverkehr geachtet werden muss und man sich verkehrsgerecht verhalten muss. Als weitere Regel gilt, dass Anweisungen der Spielleitung immer folgegeleistet werden muss. Die Spielleitung gibt sich dann als diese zu erkennen und sorgt schließlich für ein sicheres Spiel.

In längeren Versionen des Spiels würde man jetzt die Kampfregeln zwischen den Gruppen beschreiben – siehe Zusatzregeln.

Als einzig weitere Regel gilt noch, dass es hier um ein Spiel geht, bei dem alle Spaß haben wollen und man sich auch so verhalten soll.

Nun viel Spaß.

Die Posten in diesem Spiel:

Die Fürstin: Die Fürstin langweilt sich und hat eigentlich nur ihren Garten als kleine Erheiterung. Aber sie besitzt auch als einzige auf der Insel Holz, das für den Bau der Brücke lebensnotwendig ist. Man kann ihr entweder für Gold Holz abkaufen, was jedoch immer teurer wird, je weiter das Spiel fortgeschritten ist, oder sie mit Gesangseinlagen, Basteleien – Papier, Schere, Stifte und so mitnehmen – oder Showeinlagen so beeindrucken, dass sie entweder Holz verschenkt oder es zumindest billig weggibt. Eine Schmeichelei schadet auch nicht.

Der Händler: Der Händler sieht hier seine Möglichkeit ein Geschäft zu machen. Er kauft Gewürze wie Salz und Pfeffer, gibt dafür Gold und Seide. Natürlich lieber Seide als Gold. Er lässt sich jedoch auch durch andere Sachen beeindrucken, wenn die Gruppe ihm z. B. Gold aus einer Goldmine holt – Sand aus einem Sandkasten – oder (bei einem Stadtspiel) bereit ist, einem Passanten die Schuhe zu putzen. Hier kann man auch kleine Spiele wie Erinnerungsspiele oder Rätsel einbauen.

Der Baumeister: Der Baumeister steht im Dienst des großen Kaufmanns und ist eine Art Schiedsrichter. Er sammelt das Holz der Gruppen, verteilt neue Lebensbänder – siehe Zusatzregeln – und gibt Ratschläge. Er kauft auch Seide und gibt dafür Gold. Ansonsten freut er sich darüber, einen einfachen Job zu haben und gibt auch mal Aufgaben raus wie z. B. etwas für ihn tragen oder so.

Nicht in diesem Spiel benutzte Posten:

Da das Spiel heute nur angespielt wurde fehlen diese Personen:

Waldläufer: Er hat momentan wenig zu tun, da es kaum noch Wälder gibt. Deshalb zieht er durch die Gegend und spricht vorbeiziehende Gruppen an. Ob die Brücken gebaut werden oder nicht, ist ihm eigentlich egal. Aber er kann Gutscheine für Holz schreiben, wenn die Gruppe ihn durch ihr naturkundliches Wissen beeindruckt – Naturfragen und Blättersammlung für „Welcher Baum?“-Fragen mitnehmen.

Waldga(ä)ng: Man könnte sie als die Bösen bezeichnen. Wenn sie eine Gruppe anhalten, dann verlangen sie etwas Holz oder Waren und können ihnen auch die Lebensbänder abnehmen. Sie lassen zwar mit sich verhandeln, aber selbst wenn sie durch einen gut erzählten Witz oder ein Kunststück beeindruckt, sehen sie allerhöchstens davon ab, die Gruppe auszurauben. Sie geben nie etwas zurück.

(Ihre Aufgabe ist es außerdem, genau wie die des Waldläufers, mobile Posten zu sein, die aufpassen)

Ende:

Wenn die Gruppe eine Zeit, ca. 1-2 Stunden zwischen den Posten rum gelaufen sind und fleißig Holz gesammelt haben, wie die erste Spielphase beendet. Die Posten werden benachrichtigt und schicken dann alle Gruppen zum Sammelpunkt.

Nun geht es an den Bau der Brücke. Der Baumeister hat vorher entweder (wenn es als Gruppenaufgabe erledigt wird) eine für alle Gruppen gemeinsame Distanz auf dem Boden markiert und lässt die Gruppen anfangen oder jede Gruppe baut einzeln.

Im letzteren Fall wird dann auf Länge, Schönheit, Stabilität bewertet und eine Siegerehrung gemacht.

Zusatzregeln:

Wenn das Spiel länger geht macht es Sinn, den Gruppen zu erlauben, gegeneinander zu kämpfen.

Die Regeln dafür sind wie folgt:

Jedes Mitglied der Gruppe erhält einen Bindfaden in verschiedenen Längen – von sehr kurz bis sehr lang.

Diesen Bindfaden muss er versteckt bei sich tragen.

Wenn sich zwei Gruppen begegnen, wählt die eine Gruppe einen Kämpfer aus der jeweils anderen Gruppe aus. Die beiden Kämpfer vergleichen ihre Bindfadenlängen und der Gewinner erhält ein Holzstück der gegnerischen Gruppe. Dies funktioniert natürlich nur, wenn beide Gruppen Holz dabei haben. Danach trennen sich die Gruppen. Es ist sinnvoll, diese Transaktion auch in dem Laufbuch festzuhalten, da sonst vielleicht ein Schlaupkopf auf die Idee kommt, einfach Holz von einem Baum abzubrechen und als Kriegsbeute auszugeben.

Autor: Jonas Hartwig

Geländespiel – Schweden

Über das Spiel

Dieses Geländespiel bedarf einiger Vorbereitung und Planung. Die Teamer sind während des gesamten Spiels voll eingebunden – ein aufwendiger Spaß, der sich aber lohnt. Das Spiel ist in verschiedene Phasen aufgeteilt und im Grunde genommen eine Mischung aus Rollenspiel und Schatzsuche.

Zu Beginn des Spiels – oder vielleicht besser zu Beginn des Abenteuers – werden die Gruppen zusammengestellt, die sich auf Expedition begeben werden. Dabei werden vorher die Kapitäne von den Teamern festgelegt, damit in jeder Gruppe eine treibende Kraft vorhanden ist und es nicht von Anfang an, wie es bei einer zufälligen Zusammenstellung der Gruppen der Fall sein könnte, zu einer schlaffen Looser-Gruppe und einer ganz tollen und ätzenden Helden-Gruppe kommt.

In der zweiten Spielphase geht es um Geld. Um einen Schatz bergen zu können und sich auf Expedition zu begeben, benötigt man Geld – das ist nun mal so. Dieses kann man an verschiedenen Stationen gewinnen, finden oder verdienen. Das gesammelte Geld wird dazu verwendet, sich mit Ausrüstungsgegenständen zu versehen, die für eine Expedition benötigt werden und vor allem den ersten Teil der Karte zu erstehen. Teilweise sind nicht für alle Gruppen genügend Ausrüstungsgegenstände vorhanden, und die Gruppen wissen auch noch nicht unbedingt, was sie wirklich auf ihrer Suche benötigen werden.

Die dritte Spielphase sollte erst nach einem anständigen Essen gemacht werden. Auf dem ersten Teil der Karte ist das schon vertraute Gelände abgebildet. Der Auftrag lautet die

anderen Teile der Karte zu finden, welche es bei verschiedenen seltsamen Teamern gibt, die allesamt irgendwie einen Spleen zu haben scheinen und ihren Teil der Karte nur gegen „Bezahlung besonderer Art“ herausrücken wollen.

Ist die Schatzkarte komplett, beginnt (die vierte Spielphase) die große Suche nach dem Schatz, der natürlich bewacht wird. Die Gruppen begeben sich automatisch zu unterschiedlichen Zeitpunkten auf die Suche, da sie nicht zur gleichen Zeit ihre Karten komplett haben. Außerdem ist der Schatz zwar für alle Gruppen an der gleichen Stelle, die die Karten zeigen aber unterschiedlich eingezeichnete Wege, die allesamt zum Schatz führen. So kommt es nicht zu Zusammenstößen auf dem Weg; muss man aber nicht so machen.

Material:

- Schatz
- Schatzkarte von der Umgebung – Menge je nach Gruppenanzahl
- Charaktere der Teamer an einzelnen Stationen (Hexe, Pfarrer, Fischer, Zombies, Rätselfrau)
- Verschiedene Kleinspiele (Armdrücken, Ja-Nein-Rätsel, Bananenwettessen, Perlentauchen)
- Murmeln oder Ähnliches als Bezahlungsmittel
- Ausrüstungsgegenstände (Boot, Schaufel, Kissen,.....)
- Verkleidungsklamotten
- Genügend Bananen

Vorbereitung

- Gelände abfahren und grobe Karte zeichnen – nach Merkmalen Ausschau halten, die auf jeden Fall wieder erkannt werden (Holzhütte, große rostige Tonne, was weiß ich,.....) – symbolisch in die Karte einzeichnen und mit merkwürdigen Namen benennen, z. B. „Die Kralle“ für das Wurzelwerk eines umgestürzten Baumes)
- Je nach geplanter Gruppenzahl Karte vervielfältigen und in vier Teile zerschneiden, Puzzleteile kennzeichnen, die zueinander passen.
- Orte finden und kennzeichnen (Schilder) auf dem Gelände (nicht auf der Karte), wo es die „Bezahlung“ für einen Teil der Karte gibt, z. B. Pfefferminz für die Hexe, Fische für den Fischer ohne Fisch.....)
- Ja-Nein-Rätsel aufschreiben
- Das Netz aufbauen (das können die Teilis schon am ersten Tag bei der Lagergestaltung selbst bauen)
- Fische bauen, malen, irgendwie halt herstellen
- (Pseudo)-Alkohol für den Pfarrer
- Preise für die Ausrüstungsgegenstände festlegen und auf die Murmelzahl abstimmen, die bei den Spielen gewonnen werden kann
- Probebananenwettessen, um eine sinnvolle Wettkampfzeit festlegen zu können

1. Spielphase

Große Versammlung im „Lokal“. Hier werden die Kapitäne vorgestellt (das kann man mit imposanten Namen ausschmücken, die sich die Kapitäne selbst geben) und deren Aufgabe erklärt. Sie wählen verschiedene Personen für eine waghalsige Expedition ins Ungewisse aus. Eine Expeditionsgruppe besteht aus einem Kapitän, einem Matrosen, einem Koch, einem Kämpfer, Und einem Special. Die vorbereiteten kleinen Karten mit den Charakteren werden gemischt und verteilt. Mit dem Anpreisen der eigenen tollen Fähigkeiten (Fantasie ist hier von den Teilis gefordert, warum gerade sie der tollste Matrose etc. seien) finden sich die einzelnen Gruppen zusammen.

Zur den Specials: Pro Gruppe muss es einen Special-Charakter geben. Diese zeichnen sich durch besondere Fähigkeiten aus, die im Laufe des Spiels noch wichtig sein werden, was aber noch nicht verraten wird, was wie und wo genau.....

- **Der Totengräber** – hat eine Schaufel und kann besonders toll graben, ihm wird der bewachte Schatz ohne Kampf sofort überlassen.
- **Der Fressack** oder **Vielfraß** – kann besonders viel essen, beim Bananewettessen zählt eine vertilgte Banane doppelt, das gibt mehr Geld.
- **Der Naturkundler** – wird mit einem Kräuterbeutel ausgestattet und hat das Pfefferminzkraut für die Hexe sofort parat, was einen Teil der Karte verspricht.
- **Der Säufer** – hat für den Pfarrer mit Alkoholproblem natürlich ein paar Schlückchen Fusel übrig, wofür es einen Teil der Karte gibt.
- **Der Kraftprotz** – gewinnt beim Armdrücken sofort, je nach Wetteinsatz bringt das ordentlich Geld.
- **Der Schläfer** – hat ein Kissen dabei, das der Fischer alternativ zu dem Fisch annimmt und dafür einen Teil der Karte herausrückt.

Die **Specials** sollten durch irgendein äußeres Merkmal gekennzeichnet werden.

2. Spielphase

Geld ist unbedingt notwendig für eine solche Expedition, um nämlich die nötigen Ausrüstungsgegenstände zu beschaffen. Außerdem muss die Gruppe in dieser Spielphase ihre Teamfähigkeit beweisen. Auf dem Gelände, um das Haus (den Zeltplatz) herum, sind verschiedene Stationen mit Spielen verteilt, bei denen man Geld (Murmeln) bekommen kann. Die Stationen und Spiele werden von den Teamern geleitet – teilweise können hier schon einige Charaktere der Teamer ausgelebt werden, was das Ganze natürlich uriger gestalten würde.

1. Station – Das Netz

Das Netz zeigt verschieden große Zwischenräume. Jedes Gruppenmitglied muss auf die andere Seite des Netzes gelangen, ohne Drumherum zu gehen. Jeder Zwischenraum darf nur einmal genutzt werden, das Netz darf dabei nicht berührt werden. Pro erfolgreich angekommenes Gruppenmitglied gibt es zwei Murmeln. Bei leichten Fehlern lässt sich der Teamer evtl. dazu überreden immerhin eine Murmel für dieses Mitglied herauszurücken.

2. Station – Bananewettessen mit unserem Bananenfreund Jo

Ja, hier muss sich ein Bananenfreund der Teamer opfern, um ordentlich Bananen zu mampfen, evtl. können sich auch zwei abwechseln (falls dem einen schlecht werden sollte, ist aber nicht passiert), aber nur wettkampfweise. Ach, und Rülpsen wäre prima und Rumrollen.

Ein Herausforderer aus der Gruppe wird ausgewählt, der Wettkampf beginnt. Es wird maximal fünf Minuten gespielt. Pro vertilgte Banane gibt es zwei Murmeln, pro Banane, die man als Herausforderer mehr isst als der Bananenfreund gibt es vier Murmeln. Pro Banane, die unser Bananenfreund mehr isst, wird der Gruppe eine Murmel abgezogen.

3. Station - Perlentauchen

Hier platziert der Teamer einige Murmeln (bei jeder Gruppe gleich viele) in den See/den Fluss an einer Stelle, an der es flach und strömungsarm ist. Alle Gruppenmitglieder haben gemeinsam eine bestimmte Zeitspanne Zeit – 5 Minuten – die „Perlen“ zu bergen. Möglicherweise gibt der Teamer auch Tipps, wo noch eine Murmel liegen könnte. Nacktsuchen – kam bei uns vor – gibt keine Extrapunkte, eigentlich! Ist kein See/Fluss in der Nähe, kann dieses Spiel auch in einem Schlambottich stattfinden.

4. Station – Rätselraten bei Urinella der Rätselfrau

Sie sitzt auf einer Decke, hat Kekse dabei, sieht ziemlich durchgeknallt aus und spricht echt wie eine, die vollkommen zu ist. Jede Gruppe hat zehn Minuten Zeit die folgenden Rätsel mit Fragen zu lösen, die von Urinella nur mit ja und nein beantwortet werden.

- Weil die Musik aufhörte zu spielen, musste sie sterben.
- Ein Mann liegt tot in einer Telefonzelle.
- Romeo und Julia liegen tot im Wohnzimmer und das Fenster steht offen.
- Ein Teili liegt zerstückelt im Lager.
- Ein Mann liegt tot in der Wüste.

Kennt ein Gruppenmitglied schon ein Rätsel, wird es gebeten sich zurückzuhalten, bzw. es werden erst die anderen Rätsel gelöst. Pro gelöstes Rätsel gibt es zwei Murmeln. Kommt eine Gruppe so gar nicht voran, dann darf Urinella helfen. Natürlich gibt es dann auch nur noch eine Murmel.

5. Station – Armdrücken mit Faustino

Dieses Spiel kann am gleichen Ort stattfinden, wie das Bananenwettessen, in einer Art Spielspelunke (Jurte). Faustino ist natürlich der Held und wird von einem Gruppenmitglied herausgefordert. Auch hier sollte es vielleicht zwei Faustinos geben, damit ein kleines Teilimädchen auch eine Chance hätte. Dieses Spiel funktioniert zusätzlich mit Wetteinsatz, wobei die Gruppe natürlich nur auf ihr Gruppenmitglied setzen darf. Als maximaler Wetteinsatz werden drei Murmeln genommen. Ist der Kampf gewonnen, gibt es in jedem Fall eine Prämie von fünf Murmeln und die gesetzten Murmeln werden verdoppelt, bei sehr ungleichen Gegnern verdreifacht. Wenn die Gruppe mit dem Kraftprotz nicht auf die Idee kommt diesen bei diesem Spiel einzusetzen, ist sie selber Schuld.

Eigentlich müsste es genauso viele Stationen, wie Gruppen geben, damit diese alle zur gleichen Zeit an den verschiedenen Stationen beginnen können und es nicht zu größeren Wartezeiten kommt.

Im Anschluss an die Spiele erfolgt der Kauf der Ausrüstungsgegenstände. Es gibt Schaufeln, Boote, Proviant, Wasser, den ersten Teil der Karte, Seile, Paddel, eine Flasche Wein, ein Amulett, Bibel oder Gesangbuch, -----, allerdings nicht alles für jede Gruppe.

3. Spielphase

Nun geht sie bald los, die große Suche nach dem Schatz. Auf dem bekannten Gelände verteilt, sollen irgendwo die anderen Teile der Karte sein? Aber wo? Und was machen die Teamer in so dämlichen Klamotten eigentlich für'n Blödsinn?

- **Die Kräuterhexe** – Die Kräuterhexe besitzt für jede Gruppe einen weiteren Teil der Karte. Sie spricht viel von ihren Halsschmerzen und geht gar nicht richtig auf die Frage nach den verbleibenden Kartenstücken ein. Sie bräuchte unbedingt ein bestimmtes Kraut, das hier irgendwo wachsen müsse, dann sei sie bereit... Kommen die Teiler auf die Idee ihr mit Pfefferminzteebeuteln auszuhelfen anstatt die mit einem Schild gekennzeichnete Pflanze zu suchen, akzeptiert sie auch dieses als Bezahlung und auch einem Zauberamulett ist sie nicht abgeneigt.....
- **Der Pfarrer** – Auch beim Pfarrer gibt es einen weiteren Teil der Karte. Da er ein Alkoholproblemchen hat, will er unbedingt „einen schönen Schluck“ Daraufhin verrät er dann, wo er den Kartenteil aufbewahrt und versteckt hat oder gibt der Gruppe einfach den zur restlichen Karte passenden Teil. Außerdem hat er ja auch seine Bibel verloren.
- **Der Fischer** – Beim Fischer gibt es den letzten Kartenteil. Er dümpelt gelangweilt in seinem Boot auf dem See herum und beklagt sich, dass es so schrecklich unbequem im Boot sei und er immer noch keinen einzigen Fisch gefangen hätte

und wohl auch nicht mehr fangen würde. Stattdessen hole er eine Flaschenpost nach der anderen aus dem Wasser, mit denen er überhaupt nix anfangen kann, außer, dass sie ganz hübsch anzusehen seien.... . Gegen ,nen Fisch oder Kissen würde sich da vielleicht ein Handel ergeben?.....

- **Der Narr** – Er rennt wild durch die Gegend und hilft einem, wenn man ihm nur einen kleinen Witz erzählt. Er weiß, wo das Kraut für die Kräuterhexe wächst und wo es Fisch gibt.....
- **Das schäbige Marktweib** – Bei ihr gibt es Fisch und auch Pseudo-Alkohol für den „ehrwürdigen Herrn Pfarrer“. Mit der Bezahlung wird es allerdings schwierig, weil die Alte ihre Güter nur gegen “nen Schmuser“ eintauscht, weil ja „ach so alt“ sei und sie schon lange kein Küsschen mehr bekommen hätte....
- Die Zombis – Sie bewachen und behüten ihren Schatz und hausen in einem wahren Dreckloch. Sie sind frech und ekelerregend.... . Während dieser Spielphase müssen sich die Zombie-Teamer, möglichst ohne gesehen zu werden, aufmachen und den Schatz verstecken und auf die Teilis warten.

4. Spielphase

Endlich ist die Karte komplett. Die einzelnen Gruppen machen sich auf den Weg, den Schatz zu heben. Vorbei kommen sie an unheimlichen Naturgebilden oder Behausungen für – man möchte gar nicht wissen für was.

Und dann - in einer Moddergrube – Zombies, die ächzende mit Schlamm nach einem werfen, und gerade da ist das Kreuz für den Schatz eingezeichnet. Da hilft es nichts, man muss sich dem Kampf stellen.

Am Ende sind alle eingesaut und vollkommen glücklich erschöpft, oder wer nicht? Sollte zumindest so sein und in Schweden hat das auch erfolgreich geklappt.

Man kann natürlich alle Spielphasen abwandeln und für sich und die Freizeit, das Gelände, die Teilnehmer und allen möglichen Faktoren, zuschneiden – dieses spiel haben sich sowieso nur ein paar beklopfte teamer überlegt und einfach eine menge Spaß dabei gehabt zu spielen und rum zu spinnen.

Ich hoffe, ich habe nichts vergessen. Viel Spaß

Rätselauflösung

- Seiltänzerin – weiß, dass wenn die Musik aufhört zu spielen, sie an der anderen seilte angekommen ist.
- Nach'm angeln – hat in der Telefonzelle mit den armen die Größe des frisches angepriesen und sich dabei die Pulsadern aufgeschnitten.
- Zwei Goldfische – sein kam durchs feinsten und zerstörte das Goldfischglas.
- „von dem könnt ihr euch mal eine schreibe abschneiden“
- Ballonfahrt – ballst abwerfen – Streichholz ziehen

Schatzsuche in den Bergen

Geschichte:

In den wunderschönen Bergen der Schweiz kam es zu einem dramatischen Zugunglück. Wie durch ein Wunder wurde keiner verletzt aber die ganze Fracht ist einen steilen Berghang entlang runtergefallen. Seile rissen und Kisten wurden zerschmettert, alles verteilte sich über kilometerweise dichten Wald, kurzum ein geordnetes bergen der Fracht schien aussichtslos.

Leider war jedoch ein bedeutender Kunstschatz Teil an Bord des Zuges und der örtliche Museumsdirektor war bereit alles zu tun um den Schatz wiederzufinden. Deshalb schrieb

er eine hohe Belohnung aus für alle die einen Teil des Schatzes zu ihm bringen könnten, und weil wir in der Schweiz sind, STEUERFREI! Sofort machten sich mehrere Gruppen Schatzsucher auf den Weg im tiefen Wald nach dem Schatz zu suchen.

Vorbereitung:

In dem Spielgelände werden Goldmarker versteckt, hierfür eignen sich Steine in Goldfolie oder Gardinenringe mit Golgfarbe hervorragend. Außerdem werden für jeden Posten etwa 5 Minispiele vorbereitet.

Rolle:

Museumsdirektor: Der Museumsdirektor bezahlt gut für Schätze mit Echtheitszertifikat. Außerdem kann man ihn durch amüsante Vorführungen dazu bringen noch ein wenig mehr zu bezahlen. Der Museumsdirektor sollte einen festen Posten haben bei dem auch zusätzliches Material (Wasserflaschen etc. Gelagert werden können.)

Kurator: Der Kurator bestätigt die Echtheit der gefundenen Schätze, er will dafür jedopch Hilfe bei seiner Arbeit. Gedächtnisund Geschicklichkeitspiele bieten sich hier an. Der Kurator kann entweder ein fester oder beweglicher Posten sein.

Steuerfahnder:Die Steuerfahnder jagen die Spieler, denn keiner kommt einfach so an der Steuer vorbei. Wenn ein Steuerfahnder eine Gruppe erwischt hat kann er ihr entweder ein Lebensband, einen Schatz oder Geld abnehmen. Er kann sich auch, wenn er eine zurückliegende Gruppe trifft mit einer künstlerischen Darbietung (Singen etc.) zufrieden geben. Steuerfahnder sind natürlich mobil. Die Steuerfahnder verteilen außerdem während dem Spiel immerwieder neue Schätze damit die Spieler immer was zu entdecken haben.

Sani:

Der Sanitäter füllt Lebensbändchen wieder auf. Am besten lässt er sich dafür bezahlen kann aber natürlich, wie jeder Posten, auch Minispiele anbieten oder kostenlos sein. Da ein verlorenes Lebensbändchen die Gruppe am weiterkommen hindert sollte der Sanitäter stationär sein.

Ablauf:

Die Spielergruppe werden über eine geeignete Methode in Gruppen aus 3-4 Spielern eingeteilt. Jeder Spieler bekommt ein Lebensband. Die Gruppe erhält ein Laufbuch und eine Sammeltüte. Dann gehen die Gruppen in den Wald und suchen die Schätze. Haben sie die Schätze gefunden müssen sie sie zum Kurator bringen der die Echtheit bestätigt mit dem Echtheitszertifikat können sie die Schätze dann gegen Geld beim Museumsdirektor eintauschen. Gestört werden die Gruppe dabei durch die anderen Gruppen, welche verbissen um den Schatz kämpfen und von den Steuerfahndern welche die in Aussicht gestellte steuerfreie Belohnung garnicht witzig finden. Verlieren die Spieler ein Lebensbändchen können sie es beim Sanitäter gegen Geld oder ein erfolgreiches Minispiel wiederbekommen.

Interaktion:

Für dieses Spiel sollen die Gruppen selber einen Beitrag leisten indem sie sich gegenseitig jagen. Trifft eine Gruppe eine andere und besiegt sie in einem Lebensbändchenkampf oder etwas vergleichbaren bekommen sie eine Belohnung für das erbeutete Lebensbändchen. Optimalerweise das Geld welches die andere Gruppe bezahlen muss um ein Lebensbändchen zu bekommen.

Hierbei ist natürlich auf eine angemessene Gruppeneinteilung und ein entsprechendes Kampfspiel zu achten wie bei jedem Geländespiel.

Spielende:

Das Spiel endet nach einer gewissen Zeit, etwa 2-3 Stunden sollte ganz angemessen sein.

Goldsucher und Räuber 2011 u. 2012

Story: Zwei befeindete Goldsucherclans haben reiche Beute gemacht. Doch jetzt sitzen sie in der Wildnis bei ihrem Claim und auf ihrem Gold und müssen es irgendwie in die Stadt zurückbekommen, denn von Gold wird man nicht satt. Leider sind mit dem Goldrush auch viele Banditen in die Region gekommen welche versuchen soviel Gold abzugreifen wie irgend möglich.

Ziel:

Ziel für alle Spieler ist es, möglichst viel Gold in die Bank zu bringen. Das Problem sind die anderen Spieler welche, wenn sie grad selber kein Gold tragen Ihrer Konkurrenz das Gold abzunehmen. Hierbei gibt es zwei unterschiedliche Gruppen, die Goldsucher welche wissen wo das Gold zu finden ist, oder es sogar schon in einem sicheren Lager haben und die Räuber welche durch Ausrauben der Goldsucher am einfachsten an Gold kommen.

Spielvorbereitung:

Man benötigt Wolle in bis zu 5 verschiedenen Farben als Lebensbändchen mit verschiedener Bedeutung.

Jeder Spieler bekommt mehrere Lebensbändchen welche bei einem verlorenen Kampf an den Gewinner gegeben werden, welche aber keinen Einfluss auf das Mitspielen des Spielers der sie verloren hat haben.

Spielt der Marshall oder der Claim Wächter mit bekommt jeder Spieler ein Bändchen dafür das er am Spiel aktiv teilnimmt, verliert er dieses darf er weder Gold transportieren noch kämpfen bis er sich ein neues beim Salon oder wenn der Salon nicht mitspielt bei der Bank geholt hat.

Der Salon hat einen Vorrat an Lebensbändchen welche anzeigen das der Spieler sein zweites Goldstück beim Glücksspiel gewonnen hat.

Ausserdem werden natürlich Nuggets gebraucht welche entweder den Goldsuchern mitgegeben werden für ihr Lager oder vorher versteckt. Diese Nuggets können natürlich vom Marshall im Verlauf des Spiels wieder aufgefüllt werden.

Die Lebensbändchen für Kämpfe und Glücksspiel sind ein Kontrollmechanismus der Schummeln unattraktiv und damit unwahrscheinlicher macht und sie erfüllen die selbe Rolle wie ein Laufbuch.

Wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet und Kontrolle nicht nötig ist kann man auf sie verzichten.

Spielablauf:

Die Goldsucher probieren ihr Gold so schnell es geht von ihrem Lager zu Bank zu schaffen, hierbei darf jeder Spieler nur ein Nugget zur selben Zeit tragen. Die Räuber

wissen wo die Bank ist und können durch nachspionieren evt. den Lagerplatz der Goldsucher herausfinden und probieren die Goldsucher abzuschlagen. Ein Abgeschlagener Goldsucher muss kämpfen. Hierbei soll ein Kampfspiel benutzt werden welches dem Räuber einen eindeutigen Vorteil bietet, da es die einzige Art für die Räuber an Gold zu kommen ist. Beispielsweise Würfeln zum kämpfen, wobei die Goldsucher 6seitige und die Räuber 10seitige Würfeln nutzen. Der Gewinner bekommt ein Gold des Verteidigers und ein Lebensband. Dies ist die EINZIGE Möglichkeit an 2 Goldstücke zu kommen.

3 Goldstücke darf man niemals tragen. Die Lebensbänder sind als Kontrollmechanismus gedacht, damit Spieler nicht gleich mit 2 Goldstücken loslaufen. 2 Goldstücke dürfen also immer nur zusammen mit einem Lebensband eingereicht werden.

Natürlich dürfen auch Goldsucher andere Goldsucher oder sogar Räuber abschlagen. Rund um die Bank ist ein sicherer Bereich und der Bankier schreibt abgeliefertes Gold und gewonnene Lebensbänder auf. Am Ende kann man einen Sieger für das meiste abgelieferte Gold und die meisten gewonnenen Kämpfe küren.

Varianten:

Salon und Waffenladen: Ein weiterer Posten ist der Salon in dem man versuchen kann sein Gold durch Glücks und Geschicklichkeitsspiele zu verdoppeln, auch hierfür gibts ein Bändchen damit die Bank immer weiß wo das zusätzliche Geld herkommt. Ausserdem verkaufen im Salon dunkle Gestalten zusätzliche Würfeln welche bei Kämpfen helfen. Für einen Goldnugget gibt es einen Würfel (6seitig für Goldsucher, 8seitig für Räuber) Bei einem Kampf dürfen dann beide gewürfelt werden und der höhere zählt.

Marshall: Der Marshall patrolliert in der Umgebung. In seiner direkten Anwesenheit darf nicht gekämpft werden, aber leider geht er nie direkt zur Bank. Der Marshall erlaubt es einer Spielerei die zurückliegt unter die Armee zu greifen indem die Goldsucher zumindest einen Teil des Weges in Sicherheit zurücklegen können. Er hat auch das Recht Räuber festzuhalten welche ihm dauernd folgen um eine Totenwache zu verhindern.

Claim Wächter:

Die Goldsucher haben (1-2) Wächter für ihre Claims angeheuert welche deutlich besser kämpfen können. Diese Wächter müssen in der Nähe der Goldlagerstätte bleiben, kämpfen jedoch mit einem 20seitigen Würfel und dürfen den Räubern ihr Lebensband abnehmen und sie damit ungefährlich machen. Die Rolle des Wächters darf von Spieler zu Spieler weitergegeben werden damit nicht immer der selbe zurückbleibt, verhindert jedoch eine Totenwache an einem gefundenen Claim.

Verstecktes Gold: Die Goldsucher bekommen nur eine Karte wo das Gold versteckt ist und müssen es selber suchen. Die Räuber haben auch eine Karte welche aber deutlich ungenauer und Rätselhafter ist. Damit bekommt das Spiel auch einen Schnitzeljagd Charakter der doch häufig sehr schön ist.

Puzzlegeländespiel

Spielidee:

Jede Gruppe muss ein Puzzle zusammensetzen und dafür erst mal an die richtigen Teile kommen. Jede Gruppe startet mit einigen Puzzleteilen, welche jedoch nicht zu ihrem eigenen Puzzle gehören. Die restlichen Puzzleteile befinden sich bei einigen über dem Spielfeld verteilten Posten und den anderen Gruppen. Um nun an die restlichen Teile zu kommen, müssen sie durchs Gelände ziehen und mit den anderen Gruppen oder Posten handeln. Alternativ können sie die auch versuchen mit vorbeikommenden Gruppen zu

kämpfen, der Gewinner eines Kampfes darf dem Gegner ein Puzzleteil abnehmen, welches nicht zum Puzzle der Verlierer gehört.

Bei den Posten werden Minispiele gespielt um an weitere Puzzleteile zu kommen. Ob die Puzzleteile dann zum Puzzle der Gruppe gehören liegt ganz am Posten.

Wie Sebastian schon gesagt hat in zweier Gruppen. Müssten wir uns nur entscheiden ob wir die Puzzleteile markieren, so dass die Gruppe nicht raten muss welches Teil zu ihrem Puzzle gehört, oder ob wir es etwas schwieriger machen und ihnen nur das fertige Bild geben. Ich habe dafür heute mal 4/54 Teile Puzzle a 1,50€ das Stück besorgt.

Geländespielideen JuLeiCa-Kurs 2012

Drogenschmuggler

Story:

An der Grenze von Holland nach Deutschland werden Drogen geschmuggelt. Dies versucht die Polizei zu verhindern. Außerdem gibt es noch ein Drogenkartell, welches die Drogen der anderen Drogenhändler in ihren Besitz nehmen will.

Ziel:

Ziel für die Schmuggler ist es, so viel Drogen zu überbringen wie möglich. Das Ziel der Polizisten ist es, den Schmugglern die Drogen abzunehmen.

Spielvorbereitung:

- Polizisten tragen alle eine Kappi
- Jeder Polizist trägt zwei Lebensbänder
- Schmugglergruppe 1 – schwarzes T-Shirt
- Schmugglergruppe 2 – schwarzes T-Shirt und Leibchen
- Drogen sind Steine und sind in jeweils zwei Verstecken versteckt.

Spielablauf:

- Drogenhändler gehen in ihre Verstecke, holen sich Drogen und überbringen es in ihr Depot
- Polizei macht sich auf die Suche der Drogenhändler
- Stoßen zwei zusammen = Kampf ums Lebensband
- An der Grenze müssen die Schmuggler ein Minispiel gewinnen, um rüber zukommen

Gewinner sind, die die meisten Drogen gesammelt haben

Posten: Konsumenten kaufen Drogen von Dealern

A

B

-----**Posten**----- = **Grenze**

A'

B'

Fluch der Karibik

Ab 14 Jahren
Voraussetzung: Wasser
Team Barbossa & Team Sparrow

Story

Die beiden verfeindeten Piratengruppen haben die Aufgabe Atzekengold zu suchen und dies dann per Boot auf die Insel Tortuga zu bringen. Dabei werden sie von Meerjungfrauen gehindert.

Ziel

Ziel ist,, möglichst viel Gold in ihre Schatztruhe auf Tortuga zu bringen. Problematisch ist jedoch, dass die Teams sich untereinander beklaun und töten. Ein weiteres Problem sind die Meerjungfrauen, die das Geld klauen und die Piraten töten.

Spielvorbereitung

- Lebensbänder in rot und schwarz, passend dazu Kopfbänder in den Farben
- Kanus
- Meerjungfrauen (Teamer)
- Atzekengold

Spielablauf

- Gold sammeln
- Zu Kanus laufen
- Zur Schwiminsel oder Kanukonstruktion (Tortuga) paddeln = Meerjungfrauen hindern (Boot lippen umlippen) beim Paddel
- Gold abgeben

Wenn tot:

- Kämpfe – Lebensband abreißen. Auf dem Weg zum Kanu gegen das andere Team
- In den Kanus safe bis auf Mermaids
- Neues Lebensband bekommt man in der Kneipe bei Erledigung von Aufgaben

Ohne Titel

Story

Zwei befeindete Prinzen und deren Völker führen Krieg, wegen einer Prinzessin. Um zu entscheiden, wer die Prinzessin bekommt, müssen sie versuchen, die Flagge (Machtssymbol) des Feindes zu entwenden und auf ihr Land zu bringen.

Ziel

Die Flagge des Feindes sooft wie möglich auf seine Seited / Land zu holen = jede entwendete Flagge 1 Punkt.

Wer die meisten Punkte am Ende des Spiels hat, hat gewonnen und gewinnt somit die Prinzessin.

Spielvorbereitung

- 2 Flaggen (unterschiedlich)
- 2 gleichgroße Ständer
- Würfel
- Gefängnisse

- 2 Wärter

Ablauf

Jeder probiert die Flagge des Feindes zu klauen. Wer auf dem gegnerischen Land dabei erwischt und gefangen genommen wird, muss im Gefängnis auf seine Rettung warten.

Das Gefängnis wird von einem Wärter bewacht.

Die Rettung erfolgt dadurch, dass man gegen den Gefängniswärter würfen muss. Wenn der Wärter die höhere Zahl hat, muss man auch ins Gefängnis. Wenn jedoch der Befreier die höhere Zahl hat, kommen alle Insassen automatisch frei.

Die drei Städte

Story

Wir befinden uns in einer mittelalterlichen Welt, in der sich drei Städte um Macht und Einfluss übertreffen wollen, und auch das Mittel des Krieges ist ihnen dabei nicht unrecht. In diesen chaotischen Jahren versuchen auch gesetzlose Räuber und Söldner zu Reichtum zu gelangen.

Doch am Ende kann nur eine Gruppe die meiste Macht haben.

Hauptaufgabe

Drei Städte und andere Gruppen die versuchen, möglichst viele Punkte zu erreichen. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt am Ende..

Bei jeder Gruppe gibt es einen Posten, der die Punkte zählt

Die Stadtgruppen mit folgenden Personen:

Händler

Dürfen nur von den Räubern überfallen werden, ansonsten sind sie immun.

Ritter

Sie können nur kämpfen, gegen Räuber und verfeindete Ritter, müssen aber noch ausgerüstet werden mit Waffen.

Bauer

Können Rohstoffe/Geld durch Aufgaben etc. erwerben.

Andere Gruppen

Räuber

Können die Händler / Bauern überfallen

Söldner

Können zum friedlichen Zweck angeheuert werden, um Händler und Bauern zu beschützen, oder zum kriegerischen Zweck, um andere Städte zu überfallen.

Weitere Posten

Waffenschmiede = verkauft Waffen

Mobile Posten = verteilen Aufgaben, führen Aufsicht

Die Ritter dürfen bei Überfall Punkte von anderen Städten klauen.

Jeder hat ein Lebensband.

Geländespielideen JuLeiCa-Kurs 2013

Geländespiel (Jens Schmugge, Silke Rochlitz)

- Spiel "ort": China, Seidenstraße
- Aufgabenkasten: Produkt "herstellen" (Mantel, Suppe,...) aus folgenden Materialien
Bestimmte Anzahl an Gruppen, jede muss etwas anderes herstellen.
- Jede Gruppe: Materialien für Eigengebrauch, Materialien für Handel
- Werkzeuge: bekommen die Gruppen am Streckenposten, wenn sie dort ein Minispiel spielen und gewinnen.
- Räuberbande: Lauert als Spielgruppe anderen Gruppen auf. Die Räuberbande kann Material klauen und Geiseln nehmen. Wird ein Gruppenmitglied angetickt, bleibt dieses als Geisel zurück. Ist die gesamte Gruppe umzingelt, kann sie sich gegen ein Material freikaufen. Wird eine Geisel genommen, so muss dies einem bestimmten Streckenposten gemeldet werden, der zur Befreiung beiträgt.
- Zum Handel: (begrenzte Handelsmenge). Um alle Materialien zusammen zu bekommen, ist der Handel mit mehreren Gruppen nötig.
- Fester Posten: an ihn muss der Zwischenstand gemeldet werden (z. B. Auf "Laufkarte" festhalten)
- Posten: Als Geber von Anreizen. Gruppen können mehr fordern als ihnen zusteht.

"Eine interstellare Rettungsmission" (Vincent Lubbe, Christian Guß)

Geschichte:

Verrückter Wissenschaftler möchte das Universum zerstören. Er erschafft ein schwarzes Loch, welches das Universum zu verschlucken droht. Es kann nur aufgehalten werden, wenn es mit seltenem Plutoniumgranulat gestopft wird.

Plutoniumgranulat wird in interplanetaren Bergwerken abgebaut – stationärer Posten - , von denen die Abenteurer das Granulat durch Spiele und Aufgaben gewinnen können.

Zudem gibt es Handelsschiffe, auf denen zu einem höheren Einsatz bzw.

Schwierigkeitsgrad, z. B. Glücksspiel, Plutoniumgranulat gewonnen werden kann.

Das gesamte Spielfeld ist der Weltraum (die Spieler müssen sich ggf. In selbst gebauten Raumschiffen fortbewegen) und in der Mitte wird aus schwarzen Planen/Müllbeuteln ein Kreis gelegt. Das Plutoniumgranulat sind Murmeln, welche gleichmäßig auf dem schwarzen Loch verteilt werden, um es zu stopfen. Ist alles abgedeckt, ist das Spiel gewonnen.

Kampf unter den Abenteurern möglich, Murmeln abnehmen um mehr Ruhmespunkte zu bekommen oder Gefolgsleute des Wissenschaftlers, die gegen die Abenteurer spielen und ihnen die Murmeln wieder abnehmen.

Schlacht im Teuteburger Wald (Lea Behrendt, Maren Konradt, Marina Mummenbrauer) (Verkleidungen erwünscht)

- Schlacht im Teuteburger Wald
- Die Römer gegen die Germanen (2 Teams)
- Stationen: Waffenhändler
- Bewegte Stationen: wilde Tiere (Wildschwein und Bär) – Störer
- Feste Stationen: Druide – Germanen; Lazarett – Römer
- **Ziel:** Siedlung (zurück)erobern

Der Druide und das Lazarett führen die Teams getrennt voneinander zu ihren Dörfern. Die Römer wollen ihre Grenzen erweitern und das Dorf der Germanen erobern. Die Germanen wollen ihr Dorf von den Römern zurück erobern. Jeder Spieler hat ein Lebensband. Die beiden Teams müssen das Dorf, was sie erobern wollen finden und einnehmen. Immer wieder kommt es zu Kämpfen zwischen Römern und Germanen (Lebensband klauen).

Die Verletzten müssen zu ihrem Druiden / Lazarett (je nach Team) um wieder geheilt zu werden – kreative Aufgabe. Dann kriegen sie ihr Band zurück.

Die wilden Tiere greifen die Teams an – Lebensband klauen.

Beim Waffenhändler kann man Waffen zur Verlängerung des Lebens erhalten – kleine Spiele.

Die Waffe muss ein einmal verwendbares Zeichen sein, das verloren geht, wenn man im Kampf verliert.

Man darf den Waffenhändler nur aufsuchen, wenn man keine Waffe besitzt.

Gewonnen hat das Team, das das Dorf erobert hat und in diesem Team noch die Hälfte am Leben ist. Außerdem braucht manStück Lebensbänder der gegnerischen Gruppe.

Geländespiel „Opium Vernichtung und Reisanbau“

- Spielgebiet im Wald
- Spielzeit ca. 6h incl. Mittagessen
- Ziel des Spiels: So viel Reis wie möglich muss angebaut werden

Material

- Opium 240 Stück
- Opiumacker 100 Stück
- Gerodeter Acker 100 Stück
- Reissamen (4 Stufen) 1.Stufe 150 Stück. 2. Stufe 150 3. Stufe 150 4. Stufe 150
- Reis (4 Stufen) 1. Stufe 150 2. Stufe 150 3. Stufe 150 4. Stufe 150
- Dünger 500 Stück
- Zunder 100 Stück
- Benzin 100 Stück
- 2x Würfel
- Säge
- Baumbalken (fetter Ast)

Durchführung:

Zeit	Ereignis	Ablauf	Mitarbeiter
9.30	Einleitung, Wanderung	Das Spiel wird den Teilnehmern erklärt. Die Gruppen werden eingeteilt (je nach gesamt Teilnehmeranzahl, max. 8 Gruppen). Alle wandern gemeinsam zu Waldgrundstück.	Spielleitung Alle
10.45	Lagerbau	Jeder einzelnen Gruppe wird ein Gebiet zugewiesen, in welchem sie ihr Lager errichten können. Das Lager soll aus Naturmaterialien gebaut werden. Je ein Mitarbeiter ist zu Unterstützung bei einer Gruppe. Die gegebene Zeit beträgt 45 Minuten.	Gruppenmitarbeiter (je nach Gruppenanzahl)
11.30	Opiumklau	In China wurde ein Verbot gegen Opium ausgesprochen. Die Engländer sind sehr verbissen auf dieses Opium und wollen es weiterhin anbauen und auch behalten. Die Chinesen merken jedoch, dass es ihnen absolut nicht gut tut und wollen es daher ausrotten. Die Gruppen müssen nun los und die Opiumengländer fangen. Durch das Gewinnen eines Schnick-Schnack-Schnuck Spiels bekommt die Gruppe ein bzw. zwei (schneller Engländer) Päckchen Opium von dem Engländer. Ziel ist es dabei so viel wie möglich Opium in sein Lager zu bringen	8 Opiumengländer Ggf. Gruppenmitarbeiter
12.30	Mittagessen	An den einzelnen Stationen im Wald wird das Essen Gruppenweise eingenommen. Währenddessen läuft die Spielleitung herum und tauscht das Opium gegen einen mit Opium bestellten Acker ein. Verhältnis: 3 Opium gegen 1ha Opiumacker. Sollten die Gruppen dem nicht trauen können sie später immer noch tauschen, jedoch im Verhältnis 4:1.	Gruppenmitarbeiter
13.30	Opiumprävention durch Reisanbau	Opiumäcker müssen in Reisäcker umgewandelt werden (mit Zunder & Benzin) Die Gruppen müssen versuchen Prävention gegen das Opium zu betreiben. Zunächst muss der Opiumacker zusammen mit Brandschutzmaterial (Zunder & Benzin) bei der Spielleitung vorbei gebracht werden. Der Acker wird dann abgestempelt und somit vom Opium	Spielleitung ist Tausch und Handelsplatz: Für Äcker, Stufengenehmigungen 1 Reismia (evtl +2)

		<p>befreit. Nur dann kann auf diesem Acker Reis angebaut werden. Bei verschiedenen Stationen kann Material zur Rodung und Bepflanzung erspielt werden. Ziel ist es möglichst viel Opiumacker in hochwertigen Reisacker umzuwandeln.</p> <p>Stationen (meist wandernd!): Tauschstation: Opiumacker gegen Opium und später auch gegen Reis.</p> <p>Opiumbrandschatzung 1: Zunder für ein Hektar Opiumacker. Dazu muss kleines Stück von Baumstamm gesägt werden</p> <p>Opiumbrandschatzung 2: Benzin für ein Hektar Opiumacker. Würfelspiel (höhere Augenzahl als Mia)</p> <p>Reissamen und Dünger müssen erspielt werden</p> <p>Reissamen: durch kleine Spiele kann der Samen erspielt werden</p> <p>Dünger: durch 10 Liegestützen/Quiz/Lied vorsingen bekommen Gruppen Dünger</p> <p>Mit 10 Dünger & 1 Reissamen kann 1 Reis geerntet werden</p> <p>Anschließend kann die Gruppe auf dem Acker, mithilfe von einem Samen und zehn Dünger, 1 Reis ernten. Dazu werden der Samen und die 10 Dünger zum Reismia gebracht, der Ihnen dann 1 Reis der jeweiligen Stufe aushändigt.</p> <p>Mit 3 Reis kann die Genehmigung für die nächste Reisstufe eingeholt werden Es gibt vier Stufen von Reis. Hat eine Gruppe drei Reis der ersten Stufe kann sie sich bei der Spielleitung eine Genehmigung holen für die nächste Stufe.</p> <p>Mit 10 Dünger & 1 Reissamen (nächste Stufe) kann 1 Reis (nächste Stufe) geerntet werden .</p>	<p>1 Mia Zunder (evtl. +1): Stück von Baumstamm absägen</p> <p>1 Mia Benzin (evtl. +1): Würfeln: höhere Augenzahl als Mia; verliert man 3x darf der Nächste</p> <p>4 Reissamenmias 1. Stufe 1+2 Stufe 1+3 Stufe 1+4 Stufe</p> <p>3 Düngermias: 10 Liegestützen/Quiz/Lied vorsingen</p> <p>3 Räubermias (evtl +1)</p>
--	--	--	--

		<p>Mithilfe dieser Genehmigung bekommen sie beim Samenhändler dann den Samen der zweiten Stufe. Selbe Prinzip für 3. Und 4. Stufe</p> <p>Außerdem laufen wütende Engländer herum und stehlen den Dünger. Sie haben herausgefunden, dass der Dünger für den guten Opiumwuchs sorgt.</p>	
15.30	Zurücklaufen	<p>Ende des Spiels. Gewinner ist, wer am meisten Reis hat. Unterschiedliche Reissorten geben unterschiedliche Punkte</p>	Alle

Bsp. Ablauf für 1 Acker

1. Opium wird gegen Acker eingetauscht
2. Zunder + Benzin werden erspielt
3. Acker, Zunder und Benzin werden zur Spielleitung gebracht die den Opiumacker dann in einen Reisacker umwandelt
4. Reissamen (1. Stufe) + Dünger werden erspielt
5. Reissamen + Dünger werden beim Reismia gegen einen Reis (1. Stufe) eingetauscht. Auch der Acker mit Genehmigung muss vorgezeigt werden
6. Nachdem man diesen Prozess 3 mal durchlaufen hat, kann man bei der Spielleitung eine Genehmigung für den Reisanbau der 2. Stufe eintauschen (gegen 3 Reis 1. Stufe)
7. Reissamen (2. Stufe) + Dünger werden erspielt
8. Reissamen + Dünger werden beim Reismia gegen einen Reis (2. Stufe) eingetauscht
9. Usw.

Materialien

Tipp: Alle Materialien wie Opium, Reis, Zunder, Ackerfläche,.. als Symbol-Kärtchen ausdrucken

Vorschläge Reissamen: Rundkornreis, Mittelkornreis, Langkornreis, Golden Rice

Eine Zusendung von Simon L. aus Feldstetten

Vorbereitungszeit: 30 Minuten

Personen: > 30

Dauer: 60-90 Minuten

Materialaufwand: mittel

Alter:	ab 10 oder ab 12
Ort:	draußen
Jahreszeit:	egal
Actionfaktor:	mittel
Material:	Quizfragen, ein Glas mit Licht aber ohne Aufgabe, eine Kette oder ein Seil, vielleicht Halsbonbons, Topf oder Kessel, ein großer Löffel, Zauberstab, Antwortenzettel und Stift, Schaufel, Spaten, vielleicht einen Taschenrechner, Klopapierrollen und ein Müllsack, Symbolkarten
Ziel:	Spiele in der Dunkelheit im Wald
Kurztext:	Die Aufgabe der Gruppen ist, ein bestimmtes Gelände bei Dunkelheit zu erforschen und Aufgaben zu erledigen.

„Expedition des Grauens“ – Nachspiel für Großgruppen

Spiel- und Programmbeschreibung

Die Jugendlichen werden in Gruppen mit bis zu 8 TeilnehmerInnen eingeteilt. Die Aufgabe der Gruppen ist, ein bestimmtes Gelände bei Dunkelheit zu erforschen. Auf dem Gelände sind 25 Gläser mit Kerzen versteckt. Auf diesen Gläsern befindet sich jeweils eine Aufgabe, die die Gruppe lösen muss. Die Antworten aller Aufgaben ergeben einen Lösungssatz oder werden einfach auf einem entsprechenden Zettel notiert. Bei ihrer Suche werden die Gruppen durch verschiedene „Wesen des Grauens“ gestört und aufgehalten.

Spielbeginn:

Jede Gruppe muss sich einen Namen für ihren Expeditionstrupp ausdenken. Dieser Name wird oben in das Lösungsblatt eingetragen. Alle Gruppen starten gleichzeitig und müssen nach einer bestimmten Zeit (60 Minuten) wieder am Ausgangspunkt eintreffen.

Als Hinweis darf den Gruppen Folgendes mitgeteilt werden:

- Die Aufgabe jeder Gruppe ist es, 25 Lichter zu finden und die daran befestigten Aufgaben zu lösen.
- Hütet euch vor den „Wesen des Grauens“, die mit allen Mitteln versuchen werden, euch aufzuhalten. Sollte einer aus eurer Gruppe von solch einem Wesen berührt werden, muss die ganze Gruppe stehen bleiben und die Konsequenzen in **Kauf** nehmen.
- Im Wald wohnt auch die gute Fee. Bei ihr habt ihr einen Wunsch frei, das heißt, sie hilft euch bei der Erledigung einer Aufgabe. Solltet ihr ihre Hilfe benötigen, müsst ihr sie suchen oder nach ihr rufen, falls ihr der Fee nicht zufällig begegnet.
- Gegen die „Wesen des Grauens“ könnt ihr euch – sollten sie euch erst mal gefasst haben – nicht wehren. Ihr erhaltet jedoch eine Flasche eines Zaubertranks, der ein „Wesen des Grauens“ bewegungsunfähig macht. Der Zaubertrank ist getarnt als Lieblingsschnaps der Wesen, „Noctum“ genannt. Ihr müsst den Zaubertrank dem Wesen unterjubeln, vor dem ihr euch schützen wollt. Das Wesen wird dann erstarrt stehen bleiben und ihr könnt fliehen. Der Zaubertrank wirkt bei jedem Wesen außer bei der Hexe.

Vor dem Start erhält jede Gruppe ein Lösungsblatt, einen Stift und den Zaubertrank.

Spielverlauf:

Bevor die Gruppen starten, verteilen sich die „Wesen des Grauens“ auf dem Gelände (siehe Anhang: Rollenkarten).

Die MitarbeiterInnen mit den unterschiedlichen Rollen sollten sich so verstecken, dass sie nicht auf den ersten Blick zu sehen sind. Dann beginnen die Gruppen ihre Suche auf dem Gelände. Während die Gruppen versuchen, alle Antworten zu finden und den Lösungssatz zu ermitteln, ist es die Aufgabe der MitarbeiterInnen, sie zu erschrecken, aufzuhalten und zu stören.

Eine bestimmte Gruppe darf nur einmal von einem bestimmten Wesen gestört werden. Beispiel: Nachdem der Vampir Gruppe 1 mit seinen Rechenaufgaben aufgehalten hat, darf er diese im Spielverlauf kein zweites Mal belästigen. Die Wesen sollten versuchen, möglichst jede Gruppe zu erwischen, dazu können die Nummern der bereits gestörten Gruppen notiert werden.

Die Fee hält sich bereit und folgt auch Rufen von Gruppen. Aufgabe der Wesen ist es außerdem, auf die verteilten Lichter zu achten, ausgegangene Kerzen wieder anzuzünden, das Ende des Spiels bekannt zu machen und die Gruppen zum Ausgangspunkt zurück zu schicken.

Spielende:

Die Gruppe, die in der kürzesten Zeit den Lösungssatz herausgefunden hat, hat gewonnen. Hierbei ist auch entscheidend, ob auf dem Lösungszettel alle richtigen Antworten angegeben sind.

Fragen und Lösungen zu „Expedition des Grauens“

1. Wie hießen laut Bibel die ersten Menschen? – Adam & Eva
2. Wie heißen die Freunde von Harry Potter (Vor- und Nachnamen)? – Hermine Granger, Ron Weasley
3. Was sieht man bei Regen vom Eiffelturm aus? - Paris
4. Wie heißt das Lied der Superstars von DSDS, 1. Staffel? – We have a dream
5. Wie heißt Deutschlands Außenminister? – Joschka Fischer
6. Wer spielte den Legolas in dem Film „Der Herr der Ringe“? – Orlando Bloom
7. Welche Farbe ergibt sich, wenn man Blau und Gelb mischt? - Grün
8. Was ist tiefer: Teller oder Tasse? - Oder
9. Auf welche Insel wurde Napoleon I. 1814 verbannt? - Elba
10. Wie lautet eine Binsenweisheit aus dem Fußball? – Das Runde muss ins Eckige
11. Wie wird der angeblich im Himalaya lebende Schneemensch genannt? - Yeti
12. Wie heißt der Partner des berühmten Meisterdetektivs Sherlock Holmes? – Doktor Watson
13. Wo hat Robin Hood mit seinen Gefährten gelebt? – Sherwood Forest
14. Wie heißt das Mundstück der Klarinette? - Schnabel
15. Advokat ist die veraltete Berufsbezeichnung für einen ... - Anwalt
16. In welchem Land liegt der Krüger Nationalpark? - Südafrika
17. Wie lauten die ersten Worte des Psalm 23? – Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln.
18. Wie wird eine Geburtshelferin genannt? - Hebamme
19. Welchen Titel trägt der fünfte Harry-Potter-Roman? – Der Orden des Phönix
20. Wie heißt die Hauptstadt von Ungarn? - Budapest

21. Wie hieß im Film „Herr der Ringe“ Frodos Weggefährte bis zur letzten Stunde? - Sam
22. An welchem Wochentag ist Heiligabend im Jahr 2004? - Freitag
23. Wie heißt das siebte Gebot? – Du sollst nicht ehebrechen.
24. Wie viele Planeten befinden sich insgesamt in unserem Sonnensystem? - Neun
25. Wie viele Euro – Münzen gibt es? –Acht

Irrlicht



Requisite:

ein Glas mit Licht aber ohne Aufgabe.

Aufgabe:

Führe die Gruppen in die Irre! Lass sie glauben, dass auch an deinem Licht eine zu lösende Aufgabe befestigt ist und laufe damit vor der Gruppe davon. Wenn du sie genug abgelenkt hast, darfst du sie aufklären.

Gespensst



Requisite:

eine Kette oder ein Seil

Aufgabe:

Du spukst durch den Wald. Wenn du auf eine Gruppe triffst, dann hältst du sie auf und kettest sie mit deiner Kette oder deinem Seil an einen Baum. Du darfst jetzt etwa drei Minuten lang die Gruppe verspotten, bevor du sie dann wieder frei lässt.

Werwolf



Requisite:

vielleicht Halsbonbons

Aufgabe:

Du bist der einzige Werwolf in diesem großen Wald und fühlst dich ziemlich einsam. Wenn du auf eine Gruppe triffst, forderst du sie auf, dir Gesellschaft zu leisten und mit dir um die Wette zu heulen. Erst wenn du mit dem Geheule der Gruppe zufrieden bist, darf diese weiter gehen.

Hexe



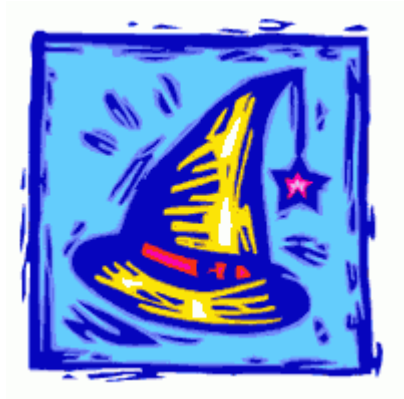
Requisite:

Topf oder Kessel, ein großer Löffel

Aufgabe:

Ja, du bist schon ein klein bisschen hinterhältig. Heute Nacht willst du einen Trank brauen, der unbedingt fertig werden muss – wegen der Sternenkongstellation und so weiter. Du hast aber keine Lust, die Zutaten selbst zu **sammeln**. Deswegen hast du ein Licht mit einer Aufgabe versteckt. Triffst du eine Gruppe, verlangst du drei Zutaten (Blätter, Steine, Äste – was immer du willst), als Gegenleistung für das Gebrachte rückerst du dann das Licht heraus.

Fee



Requisite:

Zauberstab, Antwortenzettel und Stift

Aufgabe:

Du bist so etwas wie der Telefonjoker der Gruppen. Man kann dich zwar nicht anrufen, aber im Wald ausrufen. Wenn dich eine Gruppe um Hilfe bittet, haben sie einen Wunsch frei. Du wirst ihnen eine richtige Antwort verraten, die Gruppe darf sich aussuchen, für welche Aufgabe. Notiere dir den Namen der Gruppe, damit du nicht aus Versehen zwei Wünsche erfüllst.

Zombie



Requisite:

Schaufel, Spaten

Aufgabe:

Als Zombie läufst du schon seit Ewigkeiten durch diesen Wald. Langsam nervt es dich – du brauchst jemanden, der dich erlöst. Das geht nur, wenn sich eine Gruppe junger Leute findet, die für dich ein Grab schaufeln. Also worauf wartest du? Du hältst die Gruppen auf, die du triffst und lässt dir von ihnen dein Grab schaufeln. Pass auf, dass jeder mal drankommt!

Vampir



Requisite:

vielleicht einen Taschenrechner

Aufgabe:

Du bist wirklich blutrünstig. Aber heute Nacht hast du schon gegessen. Trotzdem schnappst du dir den erst besten aus jeder vorbeikommenden Gruppe und drohst, ihn zu beißen, wenn dir nicht ein paar Fragen beantwortet werden. Da du nebenbei auch richtig gemein bist, teste die Gruppe doch mal im Kopfrechnen und Einmaleins. Das darfst du solange, wie es dir Spaß macht, danach kannst du die Gruppe weiter gehen lassen.

Mumie



Requisite:

Klopapierrollen und ein Müllsack

Aufgabe:

Du hast dich ganz schön verirrt. Statt in Ägypten die Pyramiden zu bewachen, bist du in diesem dämlichen Wald gelandet. Wenigstens kannst du dir die Zeit damit vertreiben, hinter Bäumen aufzutauchen und die Gruppen zu erschrecken. Noch lustiger ist, dass du die Gruppen zwingen kannst, einen aus ihrer Mitte mit Hilfe des Klopapiers auch in eine Mumie zu verwandeln. Erst wenn sie das ordentlich erledigt haben, dürfen sie weiter gehen.

Eine Zusendung von Frauke Laging

Geländespiel „Schutz vor den Banditen“

Innerhalb vom Zeltlager hat es sich herumgesprochen, dass umherziehende Banditen die Gegend unsicher machen. Vor allem möchten sie die in dieser Gegend berühmten „Tapes“ (= Krepppapier), die in dem nahe gelegenen Wald vorzufinden sind, erbeuten.

Die Kinder müssen die „Tapes“ nun in Sicherheit bringen!

Dazu werden verschiedene Gruppen mit jeweils 5 bis 7 Kindern gebildet. Jede Gruppe erhält einen „Bauplatz“ im Wald. Außerdem wird ihr ein Mitarbeiter zugeteilt.

Teil 1 (15-30 min):

Die Kinder müssen verschieden farbiges Krepppapier, die „Tapes“ im Wald suchen. Diese müssen vorher von der Spielleitung versteckt werden. An der Basis (ungefähr gleich großer Abstand zu allen Bauplätzen) können die Tapes gegen farbig markierte Tannenzapfen eingetauscht werden. Wichtig ist hier eine Mindestlänge, so dass einem Zerreißen der „Tapes“ vorgebeugt wird.

Umtauschpreise:

Was	Kurs (Krepppapier: Tannenzapfen)	Benötigte Stk (Krepppapier)
pink	4:1	180
grün	3:1	120
blau	2:1	80
gelb	1:1	20

Natürlich sind auch die BANDITEN dabei, die die Tannenzapfen und Krepppapier durch Abschlagen stehlen können. Nur im Baugebiet, das mit **Absperrband** markiert werden sollte, sind die Teilnehmer sicher. Alle Banditen tragen eine Warnweste.

1-2 Mias sollten das eingetauschte Krepppapier wieder im Wald verstecken.

Teil 2:

Nach ca. 15 Minuten **informieren** die Mias die Gruppen, dass sie nun in ihrem „Bauplatz“ einen Unterstand/Unterschluft/Hütte zum Schutz vor den Banditen bauen müssen. Als Startmaterial erhält jede Gruppe: je 1 Spaten, je 1 Hammer, je 5 m Schnur, je Taschenmesser für Mias).

Den Gruppen wird nun gesagt, dass es ab jetzt auch den Händler und den Quizmaster gibt. Die farbig markierten Tannenzapfen können an der Basis gegen Bretter, Paletten, Pfähle usw. eingetauscht werden. Der Unterstand/Unterschluft/Hütte kann auch mit herumliegenden Äste und Laub ausgebaut werden und wird am Ende von der Spielleitung bewertet.

Die Materialien können zu folgenden Preisen eingetauscht werden. Außerdem gibt es maximale Anzahl von z.B. 12 Brettern pro Gruppe.

Was	Max Anzahl pro Gruppe	Preis in Tannenzapfen
Brett	12	5
Palette	2	12
Pfähle	4	8

Weiterhin kann Krepppapier gesucht und eingetauscht werden.

Sonstiges:

- Räuber: Es sind weiterhin Banditen **unterwegs**, die alles außer Bretter, Paletten und Pfähle stehlen können
- Händler (braucht ein **Messer**): Im Teil 2 sind Händler unterwegs, bei denen man Nägel und Schnüre gegen Tannenzapfen eintauschen kann.
5x50cm Schnur kosten 2 Tannenzapfen
5x Nagel kosten 5 Tannenzapfen
(Die Preise sind im Laufe des Spiels veränderbar, je nachdem wie weit die Gruppen mit Bauen sind)
- Quizmaster: läuft herum/sitzt irgendwo und man kann Fragen beantworten
 - 1 Tannenzapfen kann gesetzt werden: bei richtiger Beantwortung der Frage beträgt der Gewinn 2 Tannenzapfen
 - Kann auch mal geschlossen sein
 - jede Person kann nur alle 15 min eine Frage beantworten

Auch Händler und Quizmaster tragen eine Warnweste.

Material:

- Bretter
- Paletten
- Pfähle
- Nägel
- Hammer
- Schnüre
- Taschenmesser
- Warnwesten

- Absperrband
- Spaten
- Krepppapier

Bsp. Quizfragen:
Fragen für Geländespiel

1. Wer wurde Nachfolger Moses?
 A Josua
 B Aaron
 C Saul
 (Lösung A)
2. Wer aß Heuschrecken und wilden Honig?
 A Jesus
 B Johannes der Täufer
 C Elia
 (Lösung B)
3. Welchen Beruf hatte Paulus ?
 A Zeltmacher
 B Zimmermann
 C Informatiker
 (Lösung A)
4. Wie hieß der Bruder Jakobs?
 A Josef
 B Esau
 C Abraham
 (Lösung B)
5. In welcher Stadt wuchs Jesus auf?
 A Nazareth
 B Jerusalem
 C Bethlehem
 (Lösung A)
6. Welcher Fluss fließt durch Israel?
 A Donau
 B Nil
 C Jordan
 (Lösung C)
7. Jesus ist der gute...
 A Helfer
 B Hirte
 C Onkel
 (Lösung B)
8. Wie hießen die Söhne von Adam und Eva?
 A Abraham und Isaak
 B Kain und Abel
 C Hans und Peter
 (Lösung B)
9. Welche Stadt wurde durch den Klang von Posaunen erobert?
 A Jericho
 B Kairo
 C Gilead
 (Lösung A)

10. Wer war der erste König Israels?

A Samuel

B David

C Saul

(Lösung C)

11. Unter welchem Namen taucht der Apostel Paulus vor seiner Bekehrung in der Apostelgeschichte auf?

A er taucht gar nicht auf

B unter dem Namen Saulus

C ebenfalls unter dem Namen Paulus

(Lösung B)

12. Was bedeutet die Abkürzung FIFA ausgeschrieben?

Fédération Internationale de Football Association

Fanclub der internationalen Fußball-Akteure

(Lösung A)

Eine Zusendung von Simon L. aus Feldstetten