



Merkblatt

# Geländespiele



## Das Geländespiel

Geländespiele sind feste Bestandteile des Jublaprogrammes. Ihre Planung ist eine Herausforderung, denn viele Faktoren entscheiden über das Gelingen eines Geländespiels. Gelände, Wetter und Aufbau des Spiels sind dabei einige der Rahmenbedingungen, die beachtet werden müssen. Nicht zuletzt sind Geländespiele aber auf die Spielenden abzustimmen. Häufig werden Geländespiele von den TN als organisierte Raufereien erlebt, ohne dass die Spielleitung dies bemerkt. Das gesunde körperliche Stärkemessen soll im Spiel genau so möglich sein wie das kampflöse Mitmachen beim Spiel. In jeder Gruppe gibt es Spielende, die das eine oder andere bevorzugen. Geländespiele sollen allen TN positive Erlebnisse ermöglichen.



## Grundformen

Diese Grundformen sind einfache Spiele, die entweder genau so gespielt werden oder als Ausgangslage für die Entwicklung eines grösseren Geländespiels dienen.

### Schatzsuche

Zwei Gruppen suchen eine Schatz, ihnen stehen verschiedene Informationen zur Verfügung: Planteile, Koordinaten, usw. Gewonnen hat, wer den Schatz gefunden hat.

### Schmuggelspiel

Von zwei Depots schmuggeln zwei gegnerische Gruppen verschiedene Gegenstände an zwei Ziele. Unterwegs (z.B. Grenze bei Zoll) können die Gegenstände einander abgenommen werden. Wer die meisten Gegenstände geschmuggelt hat, gewinnt.

### Leuchtturm

Im Zentrum einer neutralen Zone brennt ein Feuer (Kerzen) und muss von den Gegnern mit einem Wasserballon ausgelöscht werden. Die eigene Gruppe darf das Feuer verteidigen, indem sie die Ballone abwehrt. Gewonnen hat die Gruppe, die das Feuer des Gegners löscht (oder die meisten Kerzen löschen kann).

### Bändelispiel

Zwei oder mehrere Gruppen tragen Wollbündeli am Oberarm, die von den Gegnern ergattert werden müssen. Wer am meisten Bündeli gesammelt hat, hat gewonnen.

### Scrabble

Im Spielfeld sind zahlreiche Buchstaben versteckt. Die Spielenden suchen die Buchstaben und probieren mit diesen in ihrer Zentrale ein möglichst langes Wort zu bilden. Unterwegs können einander die Buchstaben abgenommen werden. Gewonnen hat, wer das längste Wort schreiben kann.

### Nummernspiel

Die TN tragen Nummern auf dem Rücken in der jeweiligen Gruppenfarbe. Gelingt es einem Spielenden, die Nummer des Gegners zu lesen, ruft er diese laut und darf die Nummer dann mitnehmen. Gewonnen hat, wer die meisten gegnerischen Zahlen gesammelt hat.

### Anschleichen

Eine Gruppe muss sich durch ein von den Gegnern bewachtes Gebiet schleichen und sich auf der anderen Seite vollzählig versammeln. Wer dabei erwischt wird, muss ein Leben abgeben. Gewonnen hat, die Gruppe mit den wenigsten Verlusten an Leben.



## Checkliste Geländespiel

### 1. Planung zu Hause

Während der Planung die Rahmenbedingungen festlegen und sich deren Konsequenzen bewusst sein:

- Ziele definieren, die erreicht werden sollen.
- Roter Faden festlegen (nicht zu kompliziert)
- Nacht oder Tag?
- Zeitlicher Rahmen?
- Geländebedingungen vor Ort?
- Alter und Anzahl der TN
- Geeignete Grundform auswählen und mit verschiedenen Spielelementen kombinieren
- Hat es Elemente für Stärkere und Schwächere? Ist das kampflöse Mitmachen auch möglich?
- Aufbau des Geländespiels (Einstieg, Hauptteil, Ausklang, Spannungskurve)
- Reine Spieldauer nicht zu lange: ca. 45 Minuten intensives Spielen reichen!
- Spielregeln gut durchdacht? Denn was nicht untersagt ist, ist erlaubt!
- Gruppenbildung
- Materialliste (z.B. Taschenlampe, Apotheke, Angepasste Kleidung)

### 2. Vorbereitung vor Ort

- Planung den Gegebenheiten vor Ort anpassen (Wetter, Gelände, Verfassung der TN)
- Gelände auskundschaften
- Spielfeldgrösse definieren
- Grenzen markieren
- Gefährliche Stellen im Gelände markieren.
- Material bereitlegen
- Regeln und Rollen im Spiel mit Team besprechen
- Letzter Check (zeitliche Abfolge, Material, Regeln,...)

### 2. Durchführung

- Spielleitung vorstellen
- Spielerklärung (unkompliziert), evtl. mit Hilfsmittel wie Zeichnung oder Kroki, TN dürfen Fragen stellen.
- Spielgelände definieren (evtl. begehen)
- Verhaltensregeln aufzählen.
- Klares Anfangs- und Schlussignal und klaren Sammelort bestimmen.
- Standort 1. Hilfe-Posten allen TN zeigen.
- Während des Spiels: Eine aktive Spielleitung verfolgt das Spiel und greift bei Regelverstössen ein, so vermindert man übermässige Rivalitäten im Spiel.
- Je nach Verfassung der Spielenden die Regeln anpassen und Spieldauer verkürzen/verlängern.

### 4. Spielende

- Alle Spielfeldmarkierungen, Abfälle und sonstigen Materialien einsammeln. In der Nacht: Abfälle am nächsten Tag einsammeln.
- Als Ausstieg eine gemeinsamen Schlusspunkt wählen, um die aufgeheizte Stimmung abzukühlen. Verbinden mit dem Roten Faden.
- Rangverkündigung

### 5. Auswertung

- Nach konfliktreichen Spielen mit den Teilnehmenden das eigene Spielverhalten reflektieren
- Im Leiterteam die Punkte Planung, Sicherheit, Roter Faden und Durchführung, bezogen auf die gesetzten Ziele auswerten.

## Sicherheit

### Geländewahl

#### Art:

Muss das Geländespiel immer im Wald stattfinden? Eignet sich die gewählte Spielform auch für ein Spiel auf einer Wiese? Könntest du das Spiel sogar in einem Stadtpark durchführen? Nicht jedes Gelände eignet sich für jede Spielform, und es muss auch nicht jedes Spiel im Wald stattfinden. Bei Stadtgeländespielen keine Spielform wählen, bei der die Spielenden über Strassen rennen müssen, keine hektischen Spielformen wählen.

#### Grösse:

Das Spielgelände sollte nicht zu gross sein. Wähle eher ein zu kleines Gebiet aus, du kannst es während des Spiels falls nötig vergrössern.

#### Beschaffenheit:

Das Terrain sollte frei von Unterholz sein. Lass deine Teilnehmenden nicht in neu aufgeforstetem Wald herumrennen, bei Geländespielen zerstört man leicht die jungen Bäume. Folgendes solltest du unbedingt umgehen:

- Felsen und Abhänge
- Stark befahrende Strassen
- Zäune, Private Gärten
- Geschlagenes Holz

#### Begrenzungen:

Es ist ideal, wenn sich das Gelände einfach eingrenzen lässt. Natürliche Grenzen (Waldrand, Bach) und Wege sind Linien, an denen sich die TN gut orientieren können. Fehlen solche Grenzen, können eigene Grenzen mit Markierband erstellt werden. Ideal ist es, wenn das Gelände während der Spielerklärung mit den Spielenden abgesprochen wird.

## Nachtgeländespiele

Nachtgeländespiele eignen sich für Kinder der Unterstufe nicht! Für ältere Kinder ab der Mittelstufe können Nachtgeländespiele tolle Erlebnisse sein, wenn sie gut vorbereitet werden.

- Spielgelände: Das Gebiet muss flach und möglichst frei von Unterholz sein, sonst wird das Gelände zur Stolperfalle. Ideal bei Nacht ist eine Wiese.
- Die Abgrenzungen des Spielareals müssen klar sein (Weg, Signalisation mit Fackeln, Bach,...) Die Teilnehmer dürfen eine Taschenlampe mitnehmen.
- Bei Nacht muss das Spielareal deutlich kleiner sein als am Tag.
- Eine gut beleuchtete Zentrale mit Apotheke muss jederzeit für die Teilnehmenden erreichbar sein. Sie müssen genau wissen, wo diese sich befindet.

**Wichtig:** Vor allem für junge TN ist das Element „Nacht“ in einem Geländespiel aufregend genug! Es braucht also nicht noch viele weitere Zusatzregeln und komplizierte Spielabläufe. Sonst sind jüngere TN schnell überfordert. Das Wecken der TN mitten in der Nacht ist nicht notwendig. Sie können bereits um 22 Uhr starte. Das Wecken ist für jüngere TN ein unsinniges Ritual. Viele der Kinder können sich, da sie aus dem Tiefschlaf gerissen werden, gar nicht richtig dem Spiel hingeben. So passieren häufig Unfälle oder Kinder verirren sich im Wald.

### Schlechtes Wetter

- Bei Gewittern und starkem Regenfall das Spiel absagen und verschieben.
- Bei leichtem Regen auf passende Ausrüstung der Teilnehmenden achten
- Lange inaktive Wartezeiten während des Spiels vermeiden
- Alternativprogramm für Regenwetter bereithalten.

### Gewalt im Geländespiel

- Mit den Spielregeln eine klare Grenze zwischen friedlichem Stärkemessen und roher Gewalt ziehen.
- Bei Spielbegegnungen faire, friedliche Duellformen wählen
- Man sollte das Spiel auch gewinnen können, wenn man nicht kämpfen will. Daher mehrere Duellformen einsetzen. So können die Spielenden wählen, ob sie z.B. beim Bändelkampf mitmachen wollen oder beim Jasskartenziehen.
- Als Spielleitung die Spielenden nicht noch „aufziehen“, als gutes Vorbild die Teilnehmenden zu Fair Play anhalten.

### Apotheke

An jedem Geländespiel sollte ein betreuter zentraler 1. Hilfeplatz für alle TN schnell erreichbar sein.

### Ausrüstung der Spielenden

- Gefährliche Gegenstände wie z.B. Messer oder grosse Taschenlampen gehören nicht an ein Geländespiel.
- Gutes hohes Schuhwerk, lange Hosen und Pullover (Falls nötig Regenjacke) sind die ideale Bekleidung.

## Spiel-Elemente

Diese verschiedenen Elemente können mit den Grundformen kombiniert werden, um ein Spiel spannender zu gestalten.

### Dynamische Ereignisse

Mit dynamischen Elementen kann die Leitung das Spiel steuern und schwächere Gruppen unterstützen:

- Jokerfiguren (Leitung) können gezielt eingesetzt werden, damit die Spielenden auf andere Art und Weise (Quiz, kurzes Kartenspiel, Aufgaben, Zielwerfen,...) weitere Punkte erspielen können.
- Angebot und Nachfrage ändern, sobald eine Gruppen einen Gegenstand kaufen oder tauschen will. Ist viel Geld im Umlauf, kostet der Gegenstand mehr und umgekehrt.

### Begegnungen und Duelle

Ein sinnvolles Duell beim Aufeinandertreffen der TN ermöglicht während des Spiels, dass körperlich Schwächere gegen stärkere eine Chance haben.

- Jasskarten ziehen.
- Scheren, Stein, Papier spielen.
- Heu und Stroh spielen.
- Münzen werfen, Kopf oder Zahl.
- Würfel werfen.
- erwerbliche „Spielstärke“, die gesammelt werden kann (z.B. Kraftsteine) Treffen zwei aufeinander, gewinnt die Person mit den meisten Kraftsteinen.
- Zwei Gruppen spielen gegeneinander, die eine Gruppe ist gerade, die andere ungerade. Treffen zwei aufeinander wählen sie gleichzeitig eine Zahl (z.B. mit der Hand hinter dem Rücken). Ist die Summe gerade, gewinnt die gerade Gruppe und umgekehrt.
- Ballone um den Fuss müssen vom Gegner zertreten werden.

### Leben

- WC-Papierschwand hinten in der Hose, Klebeband am Rücken abreisen.
- Umzingeln: Eine Person verliert ihr Leben, wenn sie von drei Leuten umzingelt werden kann.
- Bändeli abreisen, abgeben.
- Beim Verlust eines Lebens eine Seite eines Papierblockes abreisen.

**Beachte:** Je nach Art des Lebens wird das Spiel mehr oder weniger kampfbetont. Die TN müssen die Möglichkeit haben, ein neues Leben zu erspielen.

