



## GELÄNDESPIELE

### „Heisl umschlagen“

**Material:** Seil, um das Gefängnis Kennzuzeichnen, 3 Holzstücke um das „Heisl“ zu bauen

**Ort:** Abwechslungsreiches Gelände

**Teilnehmer:innen:** 8 – 30 Personen

Im Gelände wird durch ein Seil ein kleines Gefängnis abgegrenzt, ca. 10 m vom Gefängnis wird das „Heisl“ aufgestellt.

Je nach Gruppengröße- und -stärke werden 1 - 3 „Sucher“ gewählt. Während die „Sucher“ bis 30 zählen, verstecken sich die anderen Gruppenmitglieder. Die „Sucher“ fangen nun mit der Suche an. Jedes Mal, wenn sie ein Gruppenmitglied sehen, beginnt das Rennen: Der „Sucher“ muß zum „Heisl“ rennen, um den „Gesehenen“ „abzupuizen“. Der „Gesehene“ hat durch umstoßen des „Heisls“ noch die Möglichkeit sich zu retten. Wurde der „Gesehene“ „abgepuizt“, so muss er ins Gefängnis, ist es ihm jedoch gelungen das „Heisl“ umzustößen, hat er so lange Zeit die im Gefängnis sitzenden zu befreien, bis die „Sucher“ das „Heisl“ wieder aufgebaut haben.

Oftmals empfiehlt es sich bei weniger aktiven „Suchern“, die die ganze Zeit neben dem „Heisl“ warten, eine Bannzone einzurichten. Diese Zone darf von den Suchern erst betreten werden, wenn sie jemanden gesichtet haben.

## Wildschweine & Neandertaler

**Gelände:** Ihr benötigt ein Gelände das nach Möglichkeit vor allem Wald, aber auch Sträucher und Wiese aufweist! Das Gelände sollte eine Größe von ca. 500m x 500m haben.

**Dauer:** ca. 1,5 Stunden

**Material:** pro Teilnehmer:in 3 Nüsse

Die Gruppe wird in 2 Kleingruppen aufgeteilt: Wildschweine und Neandertaler

Die Wildschweine bekommen sämtliche Nüsse und haben nun 20 min. Zeit sich auf diesem Gelände 3 Stellen zu suchen, auf denen sie aus Ästen einen Kreis mit einem Minstdurchmesser von einem Meter auslegen.

Jedes Wildschwein behält sich eine Nuss, die restlichen Nüsse werden auf die Kreise verteilt. Nach 20 min. starten die Neandertaler und suchen die Wildschweine. Ihre Aufgabe ist es die Wildschweine zu fangen. Dies geschieht durch abschlagen der Wildscheine und abnehmen der Nuss. Ist ein Wildschwein gefangen muss es so schnell wie möglich eine neue Nuss aus dem Lager holen. Wird es ohne Nuss gefangen, so scheidet es aus.

Die Neandertaler fangen die Wildschweine so lange, bis sie alle Nüsse eingesammelt haben! Sie dürfen dabei auch die Lager suchen, diese aber nicht anrühren und nur in einem Abstand von 10 Metern beobachten. Die Lager sind für die Wildschweine neutrale Zonen, auf welchen sie sich nur kurz aufhalten dürfen.

## Magier, Riesen, Elfen

Beginne indem du die Gruppe in zwei gleichgroße Mannschaften teilst. Erzähle der Gruppe über den langandauernden Krieg zwischen den drei Parteien: den Riesen, Magiern und Elfen. Die Endschlacht wird an diesem Tag gehalten. Das Spiel ist dem chinesischen Spiel "Stein-Schere-Papier" ähnlich:

- Magier besiegen Riesen wegen der Magie
- Riesen besiegen Elfen, weil sie sie zerdrücken können
- Elfen besiegen Magier weil Magie in diesem Fall nichts ausrichten kann.

Sobald sich jede Gruppe für eine Figur entschieden hat (alle Spieler derselben Mannschaft verkörpern dieselbe Figur) stellen sich beide Gruppen frontal zueinander in einer Linie auf und geben sich die Hände. Auf drei wird jede Gruppe zu einer Figur: die Riesen heben die Hände hoch und brüllen, die Magier benützen die Hände um Flüche loszuschießen, und die Elfen bücken sich und kreischen. Sobald beide Teams ihre Figur verkörpert haben, fängt der Sieger der Auseinandersetzung die andere Mannschaft.

Z.B: Wenn Team 1 Riesen sind und Team 2 Elfen, dann muss Team 1 versuchen so viele wie möglich von Team 2 fangen, bevor sie die sichere Zone erreichen (setzt Grenzen nach 6 Metern)

N.B. Dieses Spiel dauert meistens 5 oder 6 Runden; Sieh zu wie viel Energie noch in den Mitspielern steckt und höre auf sobald sie spielmüde sind.

## **Eichhörnchenspiel**

Das Eichhörnchen sammelt für den nahenden Winter Nüsse und versteckt diese. Jede/r Teilnehmer:in bekommt 5 Nüsse. Die Teilnehmer:innen kommen im Kreis zusammen. Die untenstehende Geschichte wird vorgelesen. Während der Geschichte verstecken die Kinder ihre fünf Nüsse an unterschiedlichen Orten. Im weiteren Verlauf der Geschichte, werden die Kinder aufgefordert ihre eigenen Nüsse nacheinander wieder zu finden. Wer seine Nuss nicht gefunden hat, muss beim nächsten Durchgang auf einem Bein auf die Suche gehen. Findet das Eichhörnchen beim nächsten Durchgang wieder keine Nuss, geht es auf die Suche nach fremden Nüssen. Tipp: für kleine Kinder sind Walnüsse oder auch Zapfen hilfreich, da sie besser wiedergefunden werden. Durch das Spiel wird die Futtersuche der Eichhörnchen im Winter bei größeren Kinder kann man auch ein faules Eichhörnchen einbauen: dieses sammelt im Herbst keine Nüsse, sondern liegt nur auf der faulen Haut. Aber es beobachtet die anderen während der Versteckrunde (darf aber in dieser Runde eine Nuss einsammeln). Stirbt ein Eichhörnchen, weil es in der keine seiner Nüsse mehr findet, scheidet es nicht aus, sondern kommt in den Eichhörnchenhimmel und darf das Eichhörnchenengel den anderen beim Suchen helfen.

## **Bugga Nagga Fahndlstehlen**

Gruppe wird in 2 Gruppen geteilt. Wie bei „Fahndlstehlen“ bekommt jeder Teilnehmer eine Nummer, der Spielleiter ruft jeweils 2 Nummern auf. Eine der beiden aufgerufenen Nummern nimmt den anderen Mitspieler Huckepack und versucht die Grenzlinie der gegnerischen Mannschaft zu überqueren. Beide Packesel können sich gegenseitig behindern, indem sie den Gegner versuchen umzuwerfen.

Die Mannschaft die öfter über die Linie kommt, hat gewonnen. Wichtig ist bei diesem Spiel auf das Gelände zu achten, Unebenheiten sollte ausgewichen werden und Steine oder andere Hindernisse entfernt oder gesichert werden, da Verletzungsgefahr besteht. Gut geeignet ist das Spiel für gemischte Gruppen.

## **Die schnellste Maus von Mexico**

Die TN teilen sich in Paaren auf. Jeweils einer der Paare stellt sich mit den anderen in einem Kreis auf (schauen in die Kreismitte) und stellen sich breitbeinig auf. Die Partner („Mäuse“) stellen sich hinter ihren Vordermann. In die Mitte wird ein Bonbon gelegt. Auf „Auf die Plätze“ springen die Mäuse auf den Rücken ihres Vordermanns. Auf „Fertig, LOS!“ springen die Mäuse ab, laufen im Uhrzeigersinn um den Kreis bis zu ihrem Partner und springen zwischen seinen Beinen durch! Die Maus die in der Kreismitte das Bonbon erwisch ist die neue schnellste Maus von Mexiko.