

Geländespiele

Merkblatt PBS.3041.01.de
cudesch

Quelle: Buch «Geländespiele – Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese», Rex-Verlag, Luzern

Das Geländespiel

Geländespiele sind feste Bestandteile des Pfadiprogramms. 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 Teilnehmenden 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 Teilnehmenden 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 einen 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 Zielorte. Unterwegs (z.B. an 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).

Bändelspiel

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 bilden kann.

Nummernspiel

Die Teilnehmenden 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 Nummern 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 gesehen wird, muss ein Leben abgeben. Gewonnen hat die Gruppe, die es schafft, sich vollzählig auf der anderen Seite zu besammeln, 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
- Einkleidung 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, Ausstieg, Spannungskurve)
- reine Spieldauer nicht zu lange: Ca. 45 Min. intensives Spielen reichen!
- Spielregeln gut durchdacht? Denn was nicht untersagt ist, ist erlaubt!
- Gruppenbildung (einmal anders?)
- Materialliste (z.B. Taschenlampe, Apotheke, angepasste Kleidung)

2. Vorbereitung vor Ort

- Planung den Gegebenheiten vor Ort anpassen (Wetter, Gelände, Verfassung der Teilnehmenden, ...)
- 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, ...)

3. Durchführung

- Spielleitung vorstellen
- Spielerklärung (unkompliziert!), evtl. mit Hilfsmittel wie Zeichnung oder Krokki, Spielende Fragen stellen lassen
- Spielgelände definieren (evtl. begehen)
- Verhaltensregeln aufzählen
- klares Anfangs-/Schlussignal und klaren Sammelort bestimmen
- Standort 1.-Hilfe-Posten allen Spielenden zeigen
- Während des Spiels: Eine aktive Spielleitung verfolgt das Spiel und greift bei Regelverstössen und Unklarheiten 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 sonstiges Material einsammeln. In der Nacht: Abfälle am nächsten Tag einsammeln
- Als Ausstieg einen gemeinsamen Schlusspunkt wählen, um die eventuell im Spiel aufgeheizte Stimmung abkühlen zu lassen. Verbinden mit der Einkleidung.
- Rangverkündigung

5. Auswertung

- Nach konfliktreichen Spielen mit den Teilnehmenden das eigene Spielverhalten reflektieren
- Im Leiterteam die Punkte Planung, Sicherheit, Einkleidung und Durchführung, bezogen auf die gesetzten Ziele auswerten (Checkliste zu Hilfe nehmen)

■ 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 im 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 noch 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 beachten:

- keine Felsen und Abhänge
- stark befahrene Strassen
- geschlagenes Holz
- Zäune
- private Gärten

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

■ Nachtgeländespiele

Nachtgeländespiele eignen sich für Kinder der 1. Stufe nicht! Für ältere Kinder ab der 2. Stufe 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 Teilnehmenden 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 Teilnehmende ist das Element «Nacht» in einem Geländespiel aufregend genug! Es braucht also nicht noch viele Zusatzregeln und komplizierte Spielabläufe. Sonst sind jüngere Teilnehmende schnell überfordert.

Das Wecken der Teilnehmenden mitten in der Nacht ist nicht notwendig. Geländespiele in der Nacht können ohne weiteres bereits um 22 Uhr beginnen und um 23.30 Uhr enden. Das Wecken ist für jüngere Teilnehmende 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 Duellformen wählen, die friedlich sind
- 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 Bündelikampf mitmachen wollen, oder beim Jasskartenziehen.
- Als Spielleitung die Spielenden nicht noch «aufheizen», als gutes Vorbild die Teilnehmenden zu Fair Play anhalten

Apotheke

An jedem Geländespiel sollte ein betreuter zentraler 1.-Hilfe-Posten für alle Teilnehmenden 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, Zielwerfen, ...) weitere Punkte erspielen können.
- Angebot und Nachfrage ändern, sobald eine Gruppe 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 von Personen ermöglicht während des Spiels, dass körperlich Schwächere gegen stärkere eine Chance haben.

- Jasskarte ziehen, die höhere gewinnt.
- Schere, Stein, Papier 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 nun zwei Spielende aufeinander, wählen sie gleichzeitig eine Zahl (z.B. mit der Hand hinter dem Rücken). Ist die Summe gerade, gewinnt die gerade Gruppe und umgekehrt.

Leben

- Ballone um den Fuss müssen vom Gegner zertreten werden.
- Krawatte, WC-Papierschwanz hinten in der Hose, Klebeband am Rücken abreißen
- Umzingeln: Eine Person verliert ihr Leben, wenn sie von drei Leuten umzingelt werden kann.
- Bündeli abreißen, abgeben
- Beim Verlust eines Lebens eine Seite eines Papierblocks abreißen

Beachte: Je nach Art des Lebens wird das Spiel mehr oder weniger kampfbetont. Die Teilnehmenden müssen die Möglichkeit haben, ein neues Leben zu erwerben, damit sie nicht vom Spiel ausgeschlossen sind.