

Geländespiele

Karten abluchsen/ Stratego einfach

Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt einen Gruppenleiter, der die Karten verwaltet. Jeweils ein MauMau-Spielsatz. Die Spielkarten sind pro Mannschaft jeweils anders gekennzeichnet, die Inhalte der Karten jedoch gleichmäßig verteilt. Jedes Kind darf eine Karte aus dem Kartenstapel ziehen. Nun geht es darum gegnerische Karten zu erobern. Treffen 2 Personen verschiedener Mannschaften aufeinander so erhält derjenige mit der höheren Spielkarte die Karte des Gegners. Sind beide Nummern gleich, dann müssen die beiden sich un verrichteter Dinge wieder trennen. Diese Karte ist beim Gruppenleiter abzugeben (zu sichern), bevor Sie ggf. an jemand Stärkerem verloren wird. Derjenige, der seine Karte abgeben musste erhält bei seinem Gruppenleiter eine neue Karte.

Jeder bekommt eine Spielkarte. Danach fängt jeder jeden. Beide zeigen ihre Karten vor. Derjenige, der die niedrigere Karte besitzt, muss sie dem anderen geben und zum Depot zurückkehren und sich eine neue holen. Asse können durch Sechsen geschlagen werden.

Capture the Flag

In diesem Spiel gibt es 2 Teams, die in 2 ungefähr gleichgroßen Gebieten die Flagge des anderen Teams suchen. Man braucht dafür als Materialien nur 2 Flaggen (ein stabiler Ast und ein Stück Stoff), als Trennlinie Seile oder Absperrband und für ein Gefängnis werden auch Seile benötigt. Zuerst teilt man 2 Teams ungefähr in 2 gleich große Gruppen auf und gibt jedem Team eine Fahne, die gut sichtbar im Boden stecken und nicht liegen dürfen. Ein Mitarbeiter kontrolliert dies. Wenn ein Angreifer des gegnerischen Teams in die Hälfte einer Mannschaft kommt, darf diese ihn versuchen zu fangen. Wenn es der Mannschaft gelingt ihn zu berühren, muss dieser Spieler ins Gefängnis. Er muss mit mindestens 1 Fuß im Gefängnis sein. Falls mehrere Gefangene dort sein sollten, können sie eine Kette bilden. Der Gefängniswärter muss mindestens einen Abstand von 2,5m um das Gefängnis herum einhalten, da es ansonsten keiner schafft irgendwen zu befreien und dadurch wird das Spiel für Gefangene extrem langweilig. Wenn jemand die Fahne geklaut hat muss er sie über die Mittellinie bringen. Falls er dies nicht schaffen sollte da ihn ein Verteidiger gefangen hat, kann er die Flagge entweder kurz vorher einem Mitspieler übergeben, NICHT ZUWERFEN!!!! Falls er das nicht tut oder nicht tun kann, muss er die Flagge abgeben und die Verteidiger haben 30sec Zeit die Fahne erneut zu verstecken. Gewonnen hat das Team das am häufigsten die Fahne der Gegner über die Linie gebracht hat oder bei Gleichstand weniger Leute im Gefängnis haben. Nach jeder Runde wird das Gelände/die Spielseite gewechselt.

Capture the Flag mit Lebensfäden

Um das Faden-Spiel im Wald zu spielen, bedarf es einiger bunter Wollfäden als Utensilien, die Anzahl richtet sich nach der Teilnehmerzahl. Jede Gruppe erhält dabei ihre eigene Farbe, wovon jedes Kind den Faden um seinen Arm gebunden bekommt. Auch mindestens zwei Fahnen sind Inhalt des Spiels, (Die genaue Anzahl richtet sich nach der Zahl der vorhandenen Gruppen). Jedes Team läuft mit seiner Fahne nun in eine andere Richtung des Waldes und versteckt die Fahne darin.

Nun teilen sich die Gruppen auf. Eine Hälfte begibt sich auf die Suche nach der gegnerischen Fahne, die anderen versuchen die Gegner von ihrer eigenen abzuhalten indem sie versuchen die Teamfäden der anderen vom Arm abzureißen. Hat ein Mitspieler keinen Faden mehr am Arm, so ist er disqualifiziert. Die Aufgabe besteht darin, die Gegnerfahne zu finden und zum Spielleiter zu bringen. Das erste Team dem dies gelingt, hat gewonnen. Alternative: Spieler mit abgerissenen „Lebensfäden“ scheiden solange aus, bis sie sich beim Spielleiter einen neuen Faden abgeholt haben.

Einfaches Schmuggelspiel

2 Mannschaften besitzen jeweils eine Quelle und ein Depot. Jede Mannschaft versucht nun Wasser von der Quelle in ihr Depot zu schmuggeln (in Wasserflaschen). Im Umkreis von 5-10 m um das Depot bzw. der Quelle herum darf nicht mehr angegriffen werden.

Einfaches Schmuggelspiel mit Polizisten

Die Gruppe wird in Polizisten und in Schmuggler aufgeteilt. Das Verhältnis je nach Schwierigkeitsgrad des Geländes.

Die Polizei richtet ein Hauptquartier mit einem Gefängnis ein. Die Polizisten müssen bis zum Spielende alle Schmuggler fassen. Für jeden gefassten Schmuggler gibt es einen Punkt, für jeden nicht gefassten 2 oder mehr Punkte Abzug.

Die Schmuggler müssen versuchen sich nicht schnappen zu lassen. Gefangengenommene Schmuggler können durch Berührung eines noch freien Schmugglers freikommen.

Gefangen genommen ist man durch einfaches Berühren, oder durch Zerreißen eines Lebensfadens, oder das Herausziehen eines Plastikstreifens aus der Hose. Ohne Widerstand muss sich der Schmuggler dann ins Gefängnis begeben.

Um das Gefängnis herum gilt eine Bannzone. Hier darf kein Schmuggler gefangen genommen werden, sobald er diesen Bereich erreicht hat. Ansonsten würde nie die Chance bestehen, eventuell festgenommene Schmuggler wieder zu befreien.

Als zusätzliche Aufgabe können die Schmuggler natürlich Schmuggelware befördern. Für jede Ware, die von einem Punkt A nach Punkt B transportiert wurde gibt es Zusatzpunkte, die in die Endabrechnung einfließen. Die Polizisten müssen bis zum Spielende alle Schmuggler fassen. Für jeden gefassten Schmuggler gibt es einen Punkt, für jeden nicht gefassten 2 oder mehr Punkte Abzug. Für jede Ware, die von einem Punkt A nach Punkt B transportiert wurde gibt es Zusatzpunkte, die in die Endabrechnung einfließen.