

Geländespiele

1. das einfachste, aber nach wie vor wohl beliebteste Geländespiel ist „Räuber und Gendarm“:

- 2 Mannschaften, die sichtbar markiert werden (gut macht sich ein Tupfer mit blauer bzw. roter Fingermalfarbe auf die Nasenspitze)
- die Roten sind die Räuber und gehen voraus, um sich in einem abgegrenzten Waldstück zu verstecken (Abgrenzung deutlich ansagen, Signal für das Spielende vereinbaren)
- die Blauen sind die Gendarmen und folgen etwas später; sie errichten ein Gefängnis an einer Stelle ihrer Wahl (z.B: indem sie 4 Bäume, die im Viereck stehen, mit Absperrband umspannen)
- dann versuchen die Gendarmen die Räuber zu fangen - wer angetippt ist, gilt als gefangen, muss dem Gendarmen in das Gefängnis folgen und dort bleiben
- jeder Gendarm kann immer nur einen gefangenen Räuber gleichzeitig in das Gefängnis bringen
- wenn es einem Räuber gelingt, in das Gefängnis hinein zu laufen, ohne dass ein Gendarm ihn vorher fangen (antippen) konnte, sind alle gefangenen Räuber wieder frei und dürfen weglaufen
- die Gendarmen dürfen das Gefängnis natürlich auch bewachen
- nach einer festgelegten Zeit wird die Suche beendet, die Anzahl der gefangenen Räuber wird festgestellt, danach werden die Mannschaften getauscht
- die Mannschaft, die mehr Räuber fangen konnte, gewinnt

2. ein einfaches und sehr buntes Spiel: **Color fangen**

- Story: Eines Tages zerfiel der Regenbogen. Um ihn wieder aufzubauen, suchten die Farben die anderen Farben - nur ihre eigene nicht.
- je nach Anzahl der Teilnehmer werden verschiedene Gruppen gebildet, mindestens vier
- jede Gruppe hat eine Gruppenfarbe, die ihnen bekanntgegeben wird
- im Gelände versteckt sitzen mindestens so viele Helfer wie es Farben gibt (oder mehr), jeder hat in seiner Tasche einen Edding von jeder Farbe, die im Spiel ist
- am Startpunkt steht ein Helfer, der jedem Kind einen Zettel gibt (DIN A7 oder Faltpapier 10x10cm reicht aus)
- dann schwärmen die Mitspieler aus und suchen die versteckten Helfer
- wenn man einen Helfer trifft, zieht der aus seiner Tasche zufällig einen Edding und macht damit einen Punkt/Strich auf dem Zettel des Kindes
- Ziel ist es, möglichst viele verschiedene Farben auf seinem Zettel zu haben: 1 Farbe = 1 Punkt, 2 Farben = 2 Punkte, 3 Farben = 4 Punkte, 4 Farben = 8 Punkte, noch mehr Farben bringen nicht mehr Punkte
- aber: die eigene Gruppenfarbe macht die Karte ungültig
- jeder Mitspieler kann jederzeit wieder zum Startpunkt gehen, dort seinen Zettel für die Punktwertung der eigenen Mannschaft abgeben und einen neuen leeren Zettel bekommen
- am Ende werden die Punkte aller Mannschaften zusammengezählt, wer mehr hat, gewinnt

3. noch was Buntes: **Farbmonster**

- Helfer (Anzahl je nach Größe der Gruppe) sitzen im Wald/Gelände, jeder hat eine Fingermalfarbe und einen Pinsel
- wenn man einen Helfer findet, bekommt man von ihm einen farbigen Strich auf den Arm
- andere Helfer (evtl. verkleidet) laufen dazwischen mit einem Schwamm herum und wischen die Striche wieder ab
- wer alle Farben auf seinem Arm hat, gewinnt (oder holt einen Punkt für sich oder seine Mannschaft, dann kann man mehrere Runden spielen)

4. etwas komplexer: **Goldgräber**

- es gibt 3 Gruppen: Goldgräber, Cowboys und Indianer
- jede Gruppe baut sich ein Camp, verteilt auf einem Spielgelände
- in jedem Camp gibt es auch mindestens einen Helfer, der die Mannschaft betreut und unterstützt
- jeder Mitspieler bekommt eine „Stärkekarte“ mit einem Wert zwischen 1 und 10, die seine Stärke angibt (lustiger wird es, wenn man sich die Mühe macht, den Spielern auch noch Namen und evtl. Ränge zu geben)
- an zentraler Stelle gibt es Bank mit neutraler Zone darum (2 Helfer)
- die Goldgräber erhalten das Gold (gut geeignet: kleine Plastebälle) und bringen es zu ihrem Camp
- die Goldgräber versuchen nun, das Gold auf die Bank zu bringen
- die Indianer und die Cowboys versuchen, den Goldgräbern oder sich gegenseitig das Gold abzunehmen
- wenn Spieler verschiedener Mannschaften aufeinander treffen, zählt die Anzahl der Punkte auf den Stärkekarten, der Spieler mit der höheren Zahl gewinnt (bei Gleichstand passiert nichts)
- Ausnahme: der Spieler mit der Stärke 1 kann den Spieler mit der Stärke 10 schlagen, er wird aber von jedem anderen ganz normal geschlagen
- wenn mehrere Spieler gemeinsam unterwegs sind und auf Spieler einer anderen Mannschaft treffen, müssen sie zuerst entscheiden, wer seine Stärkekarte vorzeigt - danach darf natürlich der nächste die andere Mannschaft auch noch herausfordern
- am Ende gewinnt, wer mehr Gold hat: die Goldgräber auf der Bank, die Cowboys oder Indianer in ihrem Lager

5. wirkt nachts besser als am Tag: **Eine Pizza für den Herrn Kardinal!**

(Dieses Spiel wurde 2005 entwickelt. Das Grundprinzip lässt sich aber auch mit abgewandelter Story und anderen Utensilien spielen. Wir haben es letztens wieder verwendet, um zur Laubhütten-RKW von 2002, die wir wieder ausgegraben hatten, ein Spiel zu machen, bei dem man nicht Pizza-Zutaten, sondern Bauelemente für die Laubhütte sammeln musste.)

- Story: Es ist schon spät am Abend und die Kardinäle haben den ganzen Tag lang versucht, einen neuen Papst zu wählen. Nun sind sie hungrig, doch - o Schreck - alle Pizzerien in Rom haben längst geschlossen. Da hilft nur eine Privatinitiative. Alle Pizzabäcker Roms sind aufgerufen, Pizzen für die Herren Kardinäle zu liefern. Aber: Nachts ist es gefährlich auf den Straßen Roms. Fiese Mafiosi versuchen jeder

und jedem ohne Rücksicht auf Hunger, Augenfarbe oder Weltanschauung das Leben schwer zu machen. Außerdem gibt es Trittbrettfahrer, die so tun, als ob sie Mafiosi wären, um Schutzgelder zu erpressen.

- Wer die meisten Pizzen mit den besten Zutaten liefert, gewinnt ein Essen mit dem Papst oder etwas anderes.
- Spielzeit ca. 1 Stunde, Gelände je nach Anzahl der Mitspieler
- zu einem Pizzabäcker-Team gehören 3 Leute: der Teigknetter, der Teigbeleger und der eigentliche Pizzabäcker; das Team muss immer zusammen bleiben
- es gibt einige wenige Leute in Rom (die „Wachenden“), die noch wach sind. bei ihnen kann man um Zutaten nachfragen (etwa pro 3 Teams ein Helfer, der im Gelände versteckt sitzt, nachts auch mit Beleuchtung), sie erwarten dafür aber eine Gegenleistung
- die Mafiosi (etwa pro 3 Teams ein Mafiosi, unbedingt verkleidet!) versuchen, den Bäckern die gesammelten Zutaten wieder weg zu nehmen (Vorsicht! manche Mafiosi sehen wie ehrbare Bürger aus!)
- weitere Trittbrettfahrer (etwa halbsoviele wie Mafiosi) geben sich als Mafiosi aus, um Schutzgeld zu erpressen, sie würden aber niemals jemanden ernsthaft etwas tun
- für eine Pizza braucht man: Mehl, Ei, Butter, Tomaten, Käse, Belag. Eine fertige Pizza bringt demzufolge 6 Pkt. Unfertige Pizzen bringen nix.
- die "Wachenden Roms" verteilen je eine Zutat (also verteilen evtl. mehrere Wachende dieselbe Zutat, aber jeder immer nur eine) in Form eines Puzzleteils, wovon 6 Teile einen Kreis ergeben.
- die Mafiosi dürfen Zutaten abnehmen, aber nur so lange, bis die Pizza fertig ist, dann nicht mehr. das geht so:
- trifft ein Pizzabäckertrupp einen Mafiosi (oder Trittbrettfahrer), wird es von diesem gefragt, Schutzgeld in Form eines Puzzleteils zu zahlen. Zahlt der Trupp, darf er weitergehen. Zahlt er nicht, zücken echte Mafiosi ihre beiden Duell-Streichhölzer (ein kurzes und ein langes; Trittbrettfahrer müssen hier passen, denn sie haben keine Hölzer) und fordern die Kinder auf, eines der beiden Streichhölzer zu ziehen. Langes Streichholz heißt: Schwein gehabt, Duell gewonnen, weitergehen. Kurzes Streichholz heißt: Pech gehabt, Duell verloren, 2 Teile zahlen. Kann die Gruppe nicht zahlen, nehmen die Mafiosi ein Pfand, das nach Spielende einzulösen ist.
- als Materialien werden gebraucht: Streichhölzer, Puzzleteile in 6 Farben
- die Aufgabe, die die "Wachenden Roms" stellen, könnte heißen: "Bitte male mir ein Schaf!"
- das Team, das die meisten Pizzen bringt, gewinnt

6. ein Spiel für 90 Spieler und mindestens zwei Stunden: **Die Stämme - die Bekehrung**

- Story: Das Spiel ist im frühen Christentum angesiedelt. Rom ist das Zentrum der noch jungen Religion und eifrige Christen wollen auch die umliegenden Mittelmeer-Stämme zum neuen Glauben bewegen. Doch ganz so leicht wird es nicht sein, denn viele Stämme wissen nichts von den Christen und ihren Riten. Doch die meisten werden gerne jede Art von Hilfe annehmen und sind eventuell bereit, sich etwas mehr über den neuen Gott erzählen zu lassen, wenn ihre Bedingungen erfüllt werden. Dafür müssen Materialien gesammelt werden, die von umtriebigen, aber freundlichen Gestalten ausgegeben werden. Auch sie leben jedoch nicht von frischer Luft alleine, sondern erfreuen sich gerne an den Anstrengungen derer, die sie aufsuchen, oder an einem munteren Würfelspiel.

- Die Stämme sind im gesamten Areal verteilt. Die Reisenden haben eine Karte bei sich, doch diese nützt ihnen erst, wenn sie bereits einen Stamm gefunden haben (weil sie erst dann wissen, wie die Karte richtigerum ist). Die Zeichen für eine komplette Bekehrung des Mittelmeerraumes stehen gut, doch gibt es auch zwielichtige Gesellen und Naturereignisse, die sich den Bestrebungen der jungen Christen entgegenstellen werden. Können am Ende alle 12 Stämme bekehrt werden?
- Spielablauf:
Die Kinder werden in Kleingruppen zu je sechs Kindern aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Landkarte mit eingezeichneten Stammesgebieten, die gleichzeitig ihr Punktezzettel ist.
- Das Gelände muss so groß sein, dass sich 12 Helfer bequem darin verteilen können, ohne sich noch gegenseitig zu sehen.
- 12 Helfer stellen die 12 Stämme dar. Sie beziehen Feste Punkte im Gelände nach eigener Wahl. Dabei sollte ein gewisser Abstand zueinander bestehen um die Laufwege nicht allzu kurz zu gestalten. Verkleidung gemäß der Stämme macht es entsprechend authentischer; jeder Helfer hat einen anderen Stempel bei sich. Die restlichen Helfer bilden einen „bösen Gegenpart“, bestehend aus Naturereignissen und Räufern.
- Die Gruppenleiter stehen mit den Materialkarten an verschiedenen Punkten, sie sind mobil und können sich auch von Zeit zu Zeit an schwer zugänglichen Orten aufhalten.
- Im Zentrum des Waldgebietes befindet sich „Rom“ als zentrale Stadt (Start- und Sammelpunkt).
- Aufgabe der Kinder ist es zunächst einen Stamm zu finden. Da die Kinder das Ziel haben den Stamm zu „bekehren“ sollen sie ihn in ein Gespräch verwickeln. Früher oder später wird der Helfer Bedingungen an die Kinder stellen, die ihn, wenn sie erfüllt werden, dazu bringen werden, den neuen Glauben anzunehmen. Die Kinder ziehen dann los um die Gruppenleiter mit den „Rohstoffen“ zu finden. Jeder Gruppenleiter hat einen Rohstoff bei sich und er mimt einen "Heiligen", der ein bestimmtes Profil hat. Wenn die Kinder einen solchen "Heiligen" gefunden haben, dann werden sie ihn um Rohstoffe bitten. Die kleine Aufgabe, die gestellt wird, muss gelöst werden (Zeitfaktor), für die Zeit ist die Landkarte der Gruppe abzugeben. Nach Lösung der Aufgabe erhält die Gruppe die Karte zurück und einen Rohstoff. Die Kinder ziehen weiter um den nächsten Gruppenleiter zu finden.
- Die Kinder sammeln so nach und nach die „Rohstoffe“ und müssen schließlich noch die Stämme, mit den präsentierten Rohstoffen, vom neuen Glauben überzeugen. Diese werden lediglich vorgezeigt, aber nicht abgegeben. Als Bestätigung bekommen die Kinder einen Stempelabdruck auf ihre Karte.
- Negativfaktoren: Räuber und Unwetter
Da die Natur und auch üble Gesellen im Wald anzutreffen sind, können auch Rohstoffe verloren gehen. Auch hier kann eine Rätselprobe oder ein Würfelspiel entscheiden, ob die Kinder es schaffen die Rohstoffe zu sichern oder ob sie verloren gehen. Dabei stehlen Räuber entweder Wein oder Gold, ein Unwetter verdirbt Brot oder Fisch und ein Erdbeben zerstört Weihwasserkannen oder Holz. Verlorene Rohstoffe können erneut bei den Gruppenleitern angefordert werden, allerdings ist eine erneute Aufgabe nötig. Falls ein Rohstoff verloren gehen sollte, der bereits zur Bekehrung eines Stammes verwendet worden ist, so wird die Bekehrung nicht rückgängig gemacht oder wirkungslos. Die Stämme stehen weiterhin hinter den jungen Christen. Es sei noch erwähnt, dass hier wahlweise

etwas weggelassen werden kann, wenn die Helferzahl nicht passt. Also möglicherweise nur die Räuberbande, die dann aus zwei Helfern besteht und prinzipiell jeden Rohstoff, aber jedesmal doch nur einen abnimmt.

- Spielziel: Die einzelne Gruppe mit den meisten Stempeln auf der Karte (d.h. mit den meisten missionierten Stämmen) hat gewonnen. Und: Es gewinnen alle Kinder, wenn sie es schaffen, dass jeder Stamm mindestens einmal missioniert worden ist.
- zusammenfassender Spielmaterialbedarf (für 90 Mitspieler):
 - 90 motivierte Kinder
 - 7 motivierte Gruppenleiter
 - 15 + 3 motivierte Helfer
 - 15 Karten für die Kindergruppen
 - 15 x 6 Rohstoffkarten der Rohstoffe Gold, Brot, Fisch, Holz, Weihwasser und Wein
 - 12 Stammeskarten als „Ausweise“ für die Helfer der Stämme Assyrer, Athener, Ägypter, Etrusker, Galicier, Gallier, Karthager, Nubier, Perser, Spartaner, Thraker, Vandalen
 - 3 Erkennungskarten für Räuber, Unwetter und Erdbeben
 - 6 Erkennungskarten für die Heiligen
 - 12 (verschiedene) Stempel für die Helfer zur Bestätigung
 - Würfel oder Material nach Bedarf für die Aufgaben bei den Gruppenleitern und Räubern/ Naturereignissen
 - Ortsschild „Rom“
 - Kostüme für die Stämme und Gruppenleiter, gerne auch was ausgefallenes

Rohstoffverteilungsübersicht:

Stamm	Rohstoffe
Assyrer	Holz, Brot, Fisch
Athener	Wein, Holz, Weihwasser
Ägypter	Gold, Wein, Weihwasser
Etrusker	Gold, Brot, Fisch
Galicier	Weihwasser, Brot, Fisch
Gallier	Gold, Wein, Fisch
Karthager	Gold, Weihwasser, Brot
Nubier	Holz Weihwasser, Fisch
Perser	Holz, Fisch, Wein
Spartaner	Brot, Holz, Weihwasser
Thraker	Gold, Wein, Brot
Vandalen	Holz, Wein, Gold

Heilige und ihre Aufgaben, bitte nach eigenem Geschmack und Materialvorrat auswählen:

Heiliger	Aufgabe
Hl. Gregor	Lied vorsingen
Hl. Georg	den Drachen bekämpfen
Hl. Lukas	eine biblische Geschichte erzählen
Hl. Bonifatius	die Eiche fällen
Hl. Florian	das Feuer löschen (Teelichter mit Wasserpistole ausschließen)
Hl. Methodius	Grüße in fremden Sprachen aufsagen
Hl. Amalberga	Wassertransport (mit Sieb, Kelle, Löffel)
Hl. Sabina	die Mannschaft muss mit zusammengebundenen Beinen laufen
Hl. Cäcilia	ein Gedicht dichten oder aufsagen

7. ein Raufspiel für mindestens 100 Personen: **Kronenraub**

- Mitspieler: mindestens 100 Personen in vier Mannschaften
- Helfer: ein Spielleiter, pro Mannschaft ein Merlin und ein Schiedsrichter
- eine Sanitätsstation mit Besatzung
- Material:
 - Wollbänder in Handgelenklänge (4-5 mal so viel wie Mitspieler in einer Mannschaft sind) in der jeweiligen Mannschaftsfarbe
 - Fahne in der Mannschaftsfarbe / Fahnenstange (Besenstiel)
 - besondere Kleidung für den Merlin
 - besondere Kleidung für die Schiedsrichter
 - Trillerpfeifen für die Schiedsrichter
 - Zettel mit den Fragen
 - Farbe zum Markieren der Mitspieler
 - ein Megaphon
- Spielvorbereitung:
 - Die Menge der Mitspieler wird in vier Mannschaften aufgeteilt, die vergleichbar stark sind und sich in der Altersstruktur etwa entsprechen. Bei 100 Spielern kommen auf jede Mannschaft 25 Personen.
- 1. Schritt: Die Mannschaften bestimmen aus ihrer Mitte eine Prinzessin (am besten eine der jüngsten Mädchen). Sie flechten eine Krone aus Gräsern oder vergleichbarem Naturmaterial, mit der die Prinzessin gekrönt wird.
- 2. Schritt: Jede Mannschaft markiert für sich in ausreichendem Abstand (ca. 25 m) zu allen anderen Mannschaften einen Ring von ca. 5 m Durchmesser. Am Strand am besten als Ringwall, den man deutlich überspringen muss, um in das Innere der „Burg“ zu gelangen. Auf Rasen sollte der Ring mit Stroh oder auffälligem Band deutlich und dauerhaft markiert werden.
- 3. Schritt: Jede Mannschaft teilt sich zur Hälfte in Angreifende und Verteidigende auf. Angreifende werden durch ein Wollband in der Mannschaftsfarbe gekennzeichnet. Es empfiehlt sich, solange die Krone noch im Besitz der Mannschaft ist, ausreichend Leute als Verteidigende am Burgring zu belassen, um die Angreifenden aller anderen Gruppen gut abwehren zu können.
- Sollte die Krone im Laufe des Spiels verloren gehen, kann die Anzahl der Angreifenden beliebig erhöht werden. Alle, die am Handgelenk ein Wollband tragen, sind Angreifende.
- Spielverlauf:
 - Alle Mannschaften können alle gegnerischen Mannschaften gleichzeitig angreifen.
 - Verteidigende müssen Angreifende am Überspringen des eigenen Ringwalls hindern. Dabei können sie ihnen ihr Wollband abnehmen, wodurch sie unschädlich („tot“) gemacht werden. Die eroberten Wollbänder werden vom Merlin der eigenen Mannschaft gesammelt und aufgehoben. Die Angreifenden haben jederzeit die Möglichkeit, bei Verlust ihres Wollbandes („Lebens“) in den eigenen Ringwall zum Merlin zu gehen, um sich ein neues Wollband umbinden zu lassen.
 - Die Schiedsrichter, die sich in unmittelbarer Nähe jeder Burg aufhalten, sind unparteiisch und achten auf übertriebene Härte beim Gerangel von Verteidigern und Angreifern. Ebenso entscheiden sie, wenn es mehrere Angriffe gleichzeitig gibt, welcher der Angreifer das Recht hat, in der Burg zu verweilen, also als erster den Burgwall übersprungen hat.
- Sie können Mitspielende verwarnen und vom Spiel ausschließen. Vor Beginn des Spieles sollte deutlich ein Kriterienkatalog verkündet werden, damit die

Mitspielenden orientiert sind. Sie können ferner das Spiel um „ihre“ Burg stoppen, wenn es notwendig ist, beispielsweise um einen Verletzten zu bergen oder eine Situation zu klären.

- Die Prinzessin besitzt einen Zettel mit vier Fragen, die unterschiedliche Schwierigkeitsgrade für die Antwort haben. Die schwerste Frage ist die Kronenfrage, mit der eine andere Mannschaft - im Falle der richtigen Antwort - die Krone vom Haupt der Prinzessin nehmen darf, um sie in die eigene Burg zu bringen.
- Gelingt es einem Angreifer, den Burgwall einer anderen Mannschaft zu überspringen, kniet er sich vor die Prinzessin hin und wird zunächst mit der leichtesten Frage befragt. Fällt die Antwort richtig aus, wird die zweite Frage gestellt usw. Fehlt die richtige Antwort, verlässt der Befragte, von Verteidigern unbehelligt, die Burg. Er kann sich bei seinen Mitspielern Rat holen, damit die Antwort das nächste Mal richtig gegeben werden kann. Die Fragen sollten so schwer sein, dass die Mitspieler sie nicht sofort beantworten können, sondern sich immer erst in ihrer Mannschaft beraten müssen.
- Das Spiel beginnt auf ein Signal hin. Die Spielzeit ist festgelegt. (ca. 45 min).
- Auswertung: Nach Abpfiff wird die Verteilung der Kronen und die Anzahl der eroberten Wollbändchen festgestellt. Ebenso fließen Verwarnungen oder Ausschlüsse in die Wertung mit ein. Die Anzahl der sich im Besitz einer Mannschaft befindenden Kronen ist entscheidend (je Krone 50 Punkte). Bei Gleichstand an Kronen zählt die Anzahl der eroberten Bändchen (je Bändchen ein Punkt). Strafen werden nach entsprechender Absprache berücksichtigt. (Ausschluss = eine Krone weniger, Verwarnung = 10 Punkte weniger etc.)