

# Der Frühling zieht uns ins Freie

## Einfache Geländespiele



Der Frühling ist wieder im Land und jeder hält sich gerne an der frischen Luft auf. Ihr findet hier zwei Geländespiele für eure Jungschargruppen. Geländespiele haben meistens etwas mit Abenteuer zu tun. Warum ist das so? - In der Regel steckt in jedem Kind und Jugendlichen ein mehr oder weniger großer Abenteurer. Man möchte etwas erleben, denn von Erlebnissen lebt man. An sie denkt man zurück. In unserer heutigen Zeit ist sehr vieles vorgeplant, geordnet und geregelt. Aktive abenteuerliche Erlebnisse sind kaum eingeplant. Vielfach beschränken sich solche Erlebnisse auf das passive Nacherleben des durch die Medien Dargestellten.

Ein Geländespiel ist, wenn es richtig verstanden, vorbereitet und durchgeführt wird, nichts anderes als eine gespielte Abenteuergeschichte! Hier haben Teilnehmer die Möglichkeit, aktiv dabei zu sein, mitzumachen, am Ergebnis und Ausgang ein Stückweit mitzuwirken. Bei den Überlegungen zu einem solchen Spiel sollte man wissen: Je großartiger, je raffinierter der Plan des Spieles ist, je spannender ist unter Umständen das Spiel, aber desto größer ist auch die Möglichkeit, dass das Spiel "daneben" geht. Ein großartig angelegtes Spiel hat also mehr Punkte, an denen es scheitern kann, als ein einfaches Spiel. Es gilt deshalb für den/die JS-LeiterIn, beide Punkte und Überlegungen vorher gegeneinander abzuwiegen.

### Schätze aus dem Altertum

#### Spielgeschichte:

Zwei Eingeborenenstämmen ist schon seit jeher bekannt, dass in den Wäldern ihres Gebietes alte Schätze zu finden sind. Genauer: es sind alte Tonvasen. Niemand hat sich bisher darum gekümmert. Was wollte man auch mit den alten Gefäßen.

Nun kommen eines Tages Archäologen in jenes Gebiet. Sie haben Interesse an den Vasen aus längst vergangenen Zeiten. So schlau sind allerdings die Eingeborenen, dass sie die Gebiete, wo die Altertümer zu finden sind, den Fremden nicht verraten.

Sie schließen vielmehr ein Abkommen, dass sie, die Stämme, auf die Suche gehen und die Gefäße dann gegen gute Bezahlung abliefern.

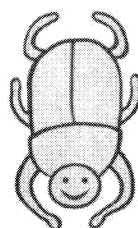


Doch die Aussicht auf "das große Geld" läßt die beiden Stämme sich gegeneinander verfeinden. Jeder Stamm will möglichst viele Vasen abliefern. Das bedeutet, dass man nicht davor zurückschreckt, einem Mitglied des anderen Stammes eine Vase abzunehmen, sollte man jemand aus dem gegnerischen Lager treffen.

Dass dabei Vasen auch zu Bruch gehen, bleibt nicht aus. Die Archäologen bezahlen für ein ganzes Stück natürlich mehr als für die Scherben.



#### Vorbereitung:



In einem abgegrenzten Waldstück, das als Spielgebiet von keinem JS-Kind verlassen werden darf, haben einige JS-LeiterInnen zuvor zahlreiche aufgeblasene Luftballons aufgehängt bzw. versteckt. Die Ballons sollen gut verknötet (evtl.

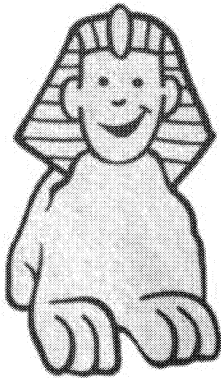
Doppelknoten) sein, so dass man die Luft nicht entweichen lassen kann, ohne den Ballon zu zerstören. Dadurch soll verhindert werden, daß die JS-Kinder den Knoten lösen, die Luft aus dem Ballon lassen, ihn in der Kleidung verstecken und kurz vor der Sammelstelle selbst wieder aufblasen.



Die Jungscharler teilen sich in zwei Gruppen, die beiden "Stämme". Am Waldrand stehen einige JS-LeiterInnen als "Archäologen". Bei ihnen sollen die gefundenen Gegenstände abgegeben werden. Die Archäologen müssen allerdings genau aufschreiben, was sie von welchem Stamm erhalten haben, denn Angehörige beider Stämme liefern ihre Ware hier ab.

**Hinweis für GruppenleiterIn:**

Bei zahlreichen Spielen werden Dinge gesucht und abgejagt bzw. dann abgegeben.



Oft gibt es Schwierigkeiten, weil ein JS-Kind die gesuchten Dinge in seiner Kleidung versteckt und somit vor seinen Gegenspielern verbirgt. Bei aufgeblasenen Luftballons ist diese Möglichkeit kaum vorhanden.

**Aufgaben, Verlauf und Bewertung:**

Beide Stämme begeben sich in das Waldstück und suchen nach den Luftballons (Vasen). Wer einen Ballon gefunden hat, liefert ihn bei einem Archäologen am Waldrand ab. Es besteht allerdings die Möglichkeit, dass sich die beiden Stämme gegenseitig die Beute abjagen. Wer von einem Gegenspieler abgeschlagen wird, hat diesem den gefundenen Luftballon zu überlassen und freien Abzug gewähren.

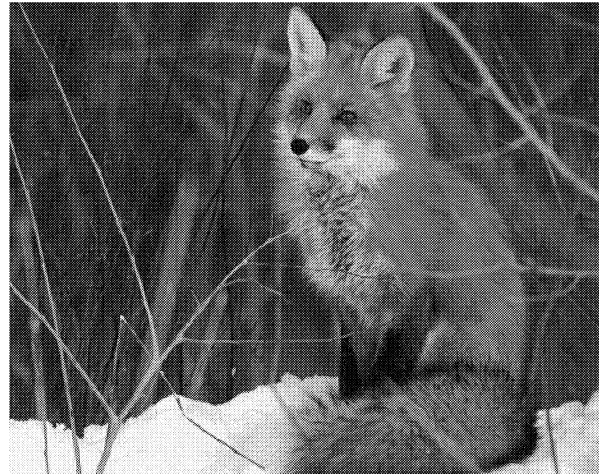
Abschlagen darf allerdings nur, wer augenblicklich selbst keinen Ballon hat.

Wer bei einem Archäologen einen ganzen (d.h. aufgeblasenen) Luftballon abgeliefert, erhält für seinen Stamm fünf Punkte gutgeschrieben. Für einen zerplatzten Ballon (hier zählt das Mundstück, das in der Regel heil bleibt) erhält man bei den Archäologen lediglich zwei Punkte (oder auch nur einen).

Nach der vorher festgesetzten Spielzeit bzw. wenn im Wald keine Luftballons mehr zu finden sind, ist das Spiel zu Ende. Es wird dann zusammengerechnet, welche Mannschaft die meisten Punkte erreicht hat.

**Hinweis:**

Es wäre hilfreich, wenn ihr eure Kinder bitten würdet, auch die Reste von den zerplatzten Ballons gleich mitzubringen. So müßt ihr nach dem Spiel den Wald nicht nach Abfall durchkämmen.

**Fuchsjagd****Ein Spiel mit Fahrrädern**

Ein oder zwei Jungschärler (gute Fahrradfahrer) sind die "Füchse". Sie starten etwa 15 bis 20 Minuten vor der restlichen Gruppe, den "Jägern". Einer der Füchse hat an seinem Fahrrad das vorderer Schutzblech abmontiert. Weiter hat er einen Topf mit weißer Leimfarbe (sie wird beim nächsten Regen völlig abgewaschen) am Lenkrad befestigt.



Die Aufgabe der Füchse besteht darin, etwa 100 m nach jeder Wegkreuzung oder -gabelung mit der Farbe ein Zeichen auf den Boden zu machen. Dies geschieht dadurch, daß der betreffende Fuchs mit einem großen Pinsel einen kräftigen Klecks auf seinen Vorderreifen setzt. Der Reifen wird dann die Markierung auf dem Boden anbringen. Dadurch wird die Reifenspur für die Jäger richtungsweisend. Die Jäger, die ca. 15 Minuten später starten, haben die Aufgabe, bei jeder Kreuzung zu schauen, welche Richtung die beiden Füchse eingeschlagen haben. Am Ziel (die abgestellten Fahrräder der beiden Füchse geben darüber Auskunft) sind die Füchse im Umkreis von 100 Metern zu suchen.