

## **Geländespiele für euer LoJuLa zum Thema: Feiern**

### *Wald*

#### **Größere Spiele:**

##### Capture the Flag (min. 12 Personen)

<https://www.youtube.com/watch?v=Ll0lAy9YX8g>

Material: - 2 Fahnen mit Stöcken  
- Absperrband/Seil o.Ä.

##### Stratego (min. 16 Personen)

Anleitung und Materialvorlage ist im Zip-file

##### Großwildjagd (min. 4 MA die mitspielen)

Jeder Ma bekommt ein Set aus Punktekarten und wird in ein Waldstück geschickt um sich zu verstecken. Jetzt werden die Kinder in kleine Teams aufgeteilt und ihre Aufgabe ist es die MA zu jagen und zu fangen. Je nachdem wie geschickt sie sich dabei angestellt haben (haben sie zusammengearbeitet? haben sie eine Falle gestellt und den MA hingelockt etc.) bekommen sie eine entsprechende Punktekarte vom MA ausgehändigt (2 – 10 Punkte). Die 0 Punkte Karte kann als Ablenkung genutzt werden um sie eventuell fallen zu lassen und die Kinder so kurz von der Jagd abzuhalten oder als Punktekarte falls ein Kind einfach nur zufällig in den MA hineingerannt ist (Je nach Alter der Kinder die 0 Punkte einfach weglassen, da das schnell zu Frustration führen kann.)

Material: - Absperrband falls das Gelände begrenzt werden muss.  
- Punktekarten ( PDF im Zip-file)

#### **Kleinere Spiele:**

##### Dreibeiner

Aus Drei Stöcken wird eine kleine Pyramide gebaut. Das Konzept ist wie bei Verstecken-Verbrannt. Ein oder zwei Sucher suchen den Rest der Gruppe der sich versteckt. Finden sie jemanden rennen sie zur Pyramide stellen einen Fuß zwischen die Stöcke und rufen den Namen. Jeder der Versteckten kann jederzeit zur Pyramide rennen und die Stöcke auseinander kicken. Dann können sich alle bereits gefundenen wieder verstecken, während der Sucher das Dreibein neu aufstellen muss. (Am besten die drei Stöcke mit einem Taschenmesser kurz abschälen damit sie schneller zu erkennen sind und nicht irgendwelche drei anderen Stöcke zum Wiederaufbau genutzt werden.)

## Wiese

### **Größere Spiele:**

#### 100 Felder

Ein Spielplan mit 100 Feldern wird gezeichnet und nummeriert. Und 100 Zettel mit der Zahl auf der einen Seite und einem beliebigen Gegenstand oder Tier etc. auf der anderen Seite (reicht in Schriftform nicht gezeichnet). Die Zettel werden auf dem Gelände verteilt so dass sie gut zu erkennen sind sobald man sich ihnen nähert. Dabei sollte nur die Zahl sichtbar sein. Die Kids werden in kleine Teams aufgeteilt und würfeln mit einem 6 Seitigen Würfel. Sie gehen mit ihrer Figur auf dem Spielplan so viele Schritte vor (eine Figur pro Team). Sobald sie auf einem Zahlenfeld landen ist ihre Aufgabe den entsprechenden Zettel zu finden, sich das Wort auf der Rückseite zu merken (DEN ZETTEL HÄNGEN LASSEN!!!) und wieder zum Spieltisch zurückzukommen. Hier sitzt ein Mitarbeiter der eine Liste mit allen Codewörtern hat. Er überprüft ob das Wort richtig ist und stellt dann eine kleine Quizfrage oder eine kleine Aufgabe (z.B. 10 Liegestützen pro Person oder Schere Stein Papier gegen den MA gewinnen etc.). Beantworten sie die Frage richtig dürfen sie erneut würfeln und entsprechend viele Felder vorziehen um den nächsten Zettel zu suchen. (Ist die Aufgabe nicht bestanden geht es 3 Schritte zurück (nicht unter 1)).

#### Siedler (Rohstoff-Sammel Spiel)

<http://www.jungschar.biz/w/wp-content/uploads/Spielen/Strategiespiele/Siedler.pdf>

Anmerkung: Die Kampfkarten und Provinznamen können weggelassen werden und durch normales Schere-Stein-Papier und Namen von Orten in der Umgebung ersetzt werden.

### **Kleinere Spiele:**

#### Capture the Gegenstand

Das Prinzip ist dasselbe wie das von Capture the Flag. Gespielt wird allerdings auf einer Wiese die in zwei Hälften unterteilt ist. Am Ende jeder Wiese steht ein Gegenstand (Flasche o.Ä.) welcher in die eigene Hälfte gebracht werden muss. Um den Gegenstand herum gibt es einen 2m Radius in dem kein Verteidiger stehen darf. Jedes Kind bekommt einen kleinen Ball (wie aus einem Bällebad oder Tischtennisbälle). Mit diesem Ball dürfen Gegner abgeworfen werden. Wird man getroffen schnappt man sich seinen Ball und begibt sich zu einem MA am Spielfeldrand dort gibt man seinen Ball ab und läuft 2 Runden um das Spielfeld (gehen oder rennen je nach Motivation und Ehrgeiz der Kids). Ist das erledigt bekommt man seinen Ball wieder und darf zurück ins Spiel.

### Flunkyball (am besten ohne Bier :P )

Zwei Teams aus je 4-5 Personen stehen sich gegenüber. Vor jedem Kind steht eine Flasche mit Wasser. In der Mitte des Spielfelds steht eine weitere etwa zur Hälfte gefüllte Flasche. Ist ein Team an der Reihe versuchen sie mit einem Tennisball oder Handball falls die Kinder nicht so gut werfen können die Flasche in der Mitte umzuwerfen. Die Teams werfen immer abwechselnd. Trifft ein Team die Flasche in der Mitte muss das andere Team eine Person losschicken um die Flasche wieder aufzustellen während eine andere Person den Ball holt. Sobald sich beide Spieler und der Ball hinter der eigenen Linie befinden wird laut Stopp gerufen. Bis dahin darf jeder im anderen Team aus seiner Flasche trinken so viel er kann. Gewonnen hat das Team, dessen Flaschen zuerst vollständig leer sind.

### Völkerball/Saniball

Völkerball dürfte den meisten bekannt sein. Interessanter ist die Variante bzw. Abwandlung davon. Saniball (Sanitäter-Ball). Es gibt zwei Teams die sich auf einem Spielfeld gegenüberstehen, das in der Mitte geteilt ist. Zwei Bälle sind im Spiel mit denen man die Gegner abwerfen kann. Wird ein Spieler getroffen oder übertritt eine Spielfeldbegrenzung muss er sich an dieser Stelle hinsetzen und warten. In jedem Team gibt es zwei Sanitäter, deren Aufgabe es ist die Verletzten an den hinteren Spielfeldrand zu bringen (Im Gemeindehaus durch einfaches ziehen auf der Wiese berührt der Sani den Verletzten am Kopf und dieser darf im Krebsgang laufen). Sobald der Verletzte hinten angekommen ist und mit dem ganzen Körper hinter der Line ist darf er wieder aufstehen und mitspielen. Gewonnen hat ein Team, wenn im anderen Team alle Spieler auf dem Boden sitzen. Die Sanitäter dürfen natürlich genauso abgeworfen werden wie alle anderen Spieler auch. Ist man getroffen und sitzt auf dem Boden darf man den Ball nicht mehr berühren oder durch wedeln mit den Armen abblocken. (Klappt das nicht gut kann man als Alternative die Verletzten hinlegen statt hinzusetzen.)

### Riese, Drache, Elfe (Variante von Action-Schere Stein Papier)

Zwei Teams stehen sich gegenüber. Untereinander sprechen sie heimlich eins der drei Zeichen ab. Sie laufen aufeinander zu und auf 3 stellt jeder Spieler das vorher ausgemachte Zeichen pantomimisch dar. Das Team das geschlagen wird muss jetzt so schnell es geht an die eigene Linie zurückrennen während das Gewinnerteam sie fangen muss. Jeder der gefangen wurde wechselt das Team. Endgültig gewonnen hat das Team, das alle Spieler des anderen Teams gefangen hat.

Reihenfolge: Riese -> Drache -> Elfe -> Riese

### Jugger (falls vorhanden sind die Regeln bekannt)

### Arschball (falls vorhanden sind die Regeln bekannt)