



CD-ROM „Bewegung im Schnee“

Unternehmungen im Freien: Gelände- und Stadtspiele

Autor: Mag. Alfred Koller

Geländespiele

Schnitzeljagd

Material:

Kleine Zweige, Steine, Ästchen etc.

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Ein Vortrupp macht sich 10-15' vor den Verfolgern auf den Weg und kennzeichnet ihn mit div. Materialien. Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen die Verfolger den Vortrupp gefunden haben.

Dann bekommt eine andere Gruppe die Chance.

Tipps für die Durchführung

Nicht lückenlos markieren - da ja oft auch Fußspuren im Schnee vorhanden sind. Auch Falschspuren sind möglich - sie sollen aber nicht zu weit weg von der Hauptspur führen!

Varianten

Man kann auch Rätsel und Botschaften auf dem Weg verstecken.

Wertung

Welche Gruppe kann sich am längsten verbergen

Autogramm jagd

Material:

30 - 40 Papptafeln
Schreibzeug, eventuell Stempel, Hammer, Nägel

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Die Papptafeln werden in eher unübersichtlichem Gelände verteilt. Zwei oder mehr Mannschaften versuchen nun ihr Zeichen auf möglichst viele dieser Papptafeln anzubringen. Erkennt ein(e) S auf einer Papptafel das Zeichen seiner Mannschaft, schleicht er (sie) still und leise wieder weiter.

Tipps für die Durchführung

Möglichst trockene Plätze für die Tafeln suchen (z.B. an Bäumen annageln).

Varianten

Es kann auch jede(r) für sich suchen.

Wertung

Nach bestimmter Zeit werden die Tafeln eingesammelt und ausgewertet.

Doppelgänger

Material:

Kärtchen von 1 - 40
Unübersichtliches Gelände

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Zwei SS bekommen die Kärtchen, eine(r) die mit geraden Zahlen, der (die) andere die mit ungeraden Zahlen. Sie verstecken sich im Wald. SS, die sie finden, dürfen eine Karte ziehen. Dann müssen sie sich in entgegengesetzter Richtung entfernen. Erst nach einer Minute darf wieder gesucht werden.

Tipps für die Durchführung

Lehrer müssen als Schiedsrichter helfen!!!

Varianten

Nach Ende des Spiels wird gewürfelt, ob die geraden oder die ungeraden Zahlen gelten. Die anderen sind Niete und werden

Wertung

Wer hat die meisten Punkte?

nicht gezählt.

Asterix und Obelix

Material:

Je zwei Karten mit Namen + entsprechender Wertigkeit, in unterschiedlichen Farben geschrieben: z.B.

Asterix	12 Punkte, Obelix	11 Punkte
Miraculix	10 Punkte, Majestix	9 Punkte
Troubadix	8 Punkte, Gutemine	7 Punkte
Methusalix	6 Punkte, Helfnix	5 Punkte
Verleihnix	4 Punkte, Zerstörnix	3 Punkte
Schlafnix	2 Punkte, Idefix	1 Punkt

Teilnehmerzahl:

Vierundzwanzig
Wenn mehr (oder weniger) teilnehmen wollen, braucht man entsprechend mehr (oder weniger) Karten.

Das Spiel benötigt unübersichtliches Gelände mit zwei Hauptquartieren

Aufgabenstellung/Verlauf

Zwei Mannschaften bekommen die Karten zugelost. Es gibt also zwei Asterixe, Obelixe usw. Nun gehen sie im Gelände auf die Pirsch.

Begegnet ein Spieler mit einer höheren Wertigkeit z.B. Obelix einem Gegner mit einer geringeren Wertigkeit z.B. Helfnix, muß dieser dem stärkeren Gegner in dessen Hauptquartier folgen.

Begegnen sich zwei gleichstarke Gegner, dann gehen sie schnell wieder auseinander.

Ausnahme: Begegnet Asterix dem gegnerischen Idefix, so muß er diesem ins Hauptquartier folgen

Wird das Hauptquartier von einem Spieler entdeckt, so kann dieser alle befreien, die weniger Wertigkeit als er selbst haben.

Tipps für die Durchführung

Es ist günstig, wenn mehrere Lehrer als Schiedsrichter durchs Gelände streifen um größere Streitereien zu verhindern!
Es müssen die SS einzeln auf die Pirsch gehen (Ausnahme siehe Variante)
Im Hauptquartier dürfen nur zwei SS bleiben.

Varianten

Es dürfen auch zwei SS (aber nicht mehr!!!) gemeinsam auf die Pirsch gehen, es werden die Wertigkeiten zusammengezählt - dann können z.B. Gutemine und Methusalix den gegnerischen Asterix verhaften.

Wertung

Nach bestimmter Zeit ist Spielende - nun werden die Wertigkeiten der Gefangenen zusammengezählt.

Namensuchen

Material:

Zettel mit Auflistung von Namen div. Geschäftsinhaber, Hotel- oder Pensionsbesitzer usw.
Ort mit Fußgängerzone

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS bekommen diese Zettel und sollen nun die Betriebe suchen und neben dem Namen die Art des Betriebes oder eventuell die Hausnummer schreiben.

Tipps für die Durchführung

Es lassen sich auch gut die Sehenswürdigkeiten des Ortes einbauen - bis zum Namen des Kirchenpatrons.

Varianten

Man kann die SS auch nach Geschäften etc. suchen lassen. Sie sollen dann die Namen der Eigentümer eintragen.

Wertung

Entweder lineare Wertung - oder nach Schwierigkeiten gestaffelt.

Bilderrätsel

Material:

Aus Prospekten oder eigenen Photos werden charakteristische Ausschnitte von einzelnen Häusern ausgeschnitten. (Zunftzeichen, Betriebsschilder, schöne Fenster, Hauseinfahrten etc.). Diese werden dann auf ein A4 Blatt geklebt.

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Die SS bekommen paarweise eine Kopie und sollen nun möglichst viele dieser Gebäude finden.

Tipps für die Durchführung

Aufpassen: Manche Bilder der Prospekte sind in der Kopie nicht mehr deutlich zu erkennen!

Varianten

Wertung

Die SS bekommen einen Ortsplan und sollen die Position der gefundenen Sehenswürdigkeiten einzeichnen. Entweder lineare Wertung - oder nach Schwierigkeiten gestaffelt.

Fuchsjagd

Material:

Wasserfester Schreiber, Ortsplan der Fußgängerzone

Teilnehmerzahl:

Unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Eine leicht zu findende Reklamefläche o.ä. ist der Ausgangspunkt. Dort schreibt der L einen Hinweis, wo die nächste Botschaft zu finden ist. Dort wird dann auf den nächsten Ort hingewiesen - usw.

Die SS werden mindestens in Paaren abgeschickt. Der Zeitabstand muß aber groß genug sein, sodaß die nachfolgende Gruppe nicht ihren Vorgängern folgen kann.

Tipps für die Durchführung

Es eignen sich auch Werbeständer von Reisebüros und Geschäften - doch sollte man vorher mit den Eigentümern reden!

Kleine, versteckt angebrachte Botschaften machen das Suchen noch spannender!

Varianten

- a) Man kann zu jeder Botschaft auch einen Buchstaben hinzufügen. Diese ergeben dann ein Lösungswort.
- b) Im Ort werden ca. 20 Botschaften auf Reklameflächen verteilt, die SS sollen möglichst viele finden.

Wertung

Welche Gruppe braucht die kürzeste Zeit?

- a) Wer entziffert das Lösungswort?
- b) Welche Gruppe findet die meisten Botschaften?