



Mehr YaDooDa: Über 250 neue Einträge in der Kategorie 'Besinnliches'!

IN PARTNERSCHAFT MIT **amazon.de** YADOO

Momentan sind 4 [User](#) online. Du bist nicht angemeldet. [Suche](#) [Hinzufügen](#)

- Die Jugendcommunity
- SPIELE
  - PROGRAMM
  - BESINNLICHES
  - KOCHEN
  - DOKUMENTE
  - UNTERKÜNFTE
  - LIEDER
  - BIBLIOTHEK
  - LINKS
  - GÄSTEBUCH
  - FORUM
  - INTERN
  - MYADOODA

Hier bitte einloggen.

[LOGIN](#)

Hier kannst Du dich anmelden.

[ANMELDEN](#)

## AFFE UND KOKOSNUSS

[Übersicht](#) / [Spaßspiele](#)

10 - 25 Personen drinnen

### Spielinformationen



15min



von 6 bis 16 Jahre



mittel



null

### Beschreibung



Die Affen haben nach vielen Mühen endlich eine Kokosnuss (in Form eines weichen Balls, eines Kissens o.ä.) erbeutet und die Welt könnte ein Paradies sein, wenn, ja wenn es da nicht diesen neidischen Affen aus dem Baum nebenan gäbe, dessen ganzes Tun und Sein darauf ausgerichtet ist, eben diese Kokosnuss zu klauen.

Da die Affen natürlich nicht alle zu jeder Tages- und Nachtzeit aufpassen können, suchen sie jemand unter sich aus, der die Bewachung übernimmt während alle anderen schlafen können. Dieser Affe stellt sich natürlich auch schlafend, um dem Dieb nicht zu früh zu zeigen, daß er derjenige welche ist. Ja er wird sogar erst dann versuchen, den Dieb zu schnappen, wenn dieser die Kokosnuss berührt hat, keinen Sekundenbruchteil früher.

Die SpielerInnen bilden einen Kreis, in dem sie sich mit ausgestreckten Händen gerade berühren können. Die Kokosnuss liegt in der Mitte des Kreises. Die SpielerIn, die die Rolle des diebischen Affen übernimmt, muß den Raum verlassen, während die Affenfamilie den Wächter bestimmt (in meißten Fällen wird es ausreichen, wenn sie sich einige Meter entfernt und die Augen schließt. Der Wächter wird durch Zeigen bestimmt).

Der diebische Affe gewinnt, wenn es ihm gelingt, mit der Kokosnuss den Kreis zu verlassen, bevor ihn der Wächter fängt. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht.

Tipps: Das Spiel steht und fällt mit der Größe des Kreises. Ist er zu klein, hat der Dieb keine Chance, ist er zu groß, hat der Wächter keine. Ab einer Gruppengröße von 25 kann die SP eingeführt werden, daß es zwei Wächter geben kann.

### Materialien zu diesem Spiel



Kissen o.ä.

Eingetragen am 26.5.2003

### Bewertungen

2 bei insgesamt 2 Stimmen

### Kommentare zu diesem Spiel

**Shifty51** gab dem Spiel die Note 2 und kommentierte

Ich finde das Spiel super cool!!

Ich glaub aber nicht, dass das genannte Alter nicht so ganz zutrifft!! Für Kinder | 12-13 Jahren ist es noch geeignet, aber bis 16 Jahren ist es glaub ich nicht meh geeignet!!! cu

5.9.:

**hardy gab dem Spiel die Note 2 und kommentierte**

gutes Spiel!  
Danke für den Tipp.

28.9.:

▪



Momentan sind 4 User online.

Du bist nicht angemeldet

[Spiele](#)

[Suche](#)

[Hinzufügen](#)

- Die Jugendcommunity
- SPIELE**
- PROGRAMM
- BESINNLICHES
- KOCHEN
- DOKUMENTE
- UNTERKÜNFTE
- LIEDER
- BIBLIOTHEK
- LINKS
- GÄSTEBUCH
- FORUM
- INTERN
- MYADOODA

Hier bitte einloggen.

Hier kannst Du dich anmelden.

## GIRLIE GIRLIE

[Übersicht](#) / [Girlpower](#)

20 - 66 Personen drinnen

### Spielinformationen



30min



von 12 bis 16 Jahre



extrem



mittel

### Beschreibung



Spielshow mit den Mädels einer Gruppe  
 Es werden zunächst 6-10 (je nach Gesamtgruppe) Mädchen gewählt, indem alle Teilnehmer 2 Mädchennamen aufschreiben, die sie sich als Traumfrau vorstellen können. Aus allen Mädchen werden nun zunächst die 6-10 beliebtesten ausgesucht. Bei Nicht-Antreten Höchststrafen aussetzen, wie z.B. 1 Woche lang jeden Abend um 8 Uhr ins Bett; Discoverbot;... Das Spiel gibt es noch als Umkehrung - also mit den Jungs ( Mann-Ohhh-Mann )

Aufgaben: 1.  
 Modenschau

Am Tag vorher das Thema der Modenschau bekanntgeben; einen ganz tollen Erfolg hatten wir mit "Die Schlampen von Ameland" oder "Discomode- sexuell und fetzig". Die Mädchen laufen über den Laufsteg und präsentieren sich dem Gesamtpublikum(P.S. Die Mädels sind an diesem Tag schon stundenlang mit Vorbereitungen beschäftigt). Alle Jungs haben eine Stimmkarte mit den Namen der Teilnehmerinnen und wählen nun ihre zwei Favouriten für diese Runde.

2.Traumtyp  
 Die Mädchen haben am Tag zuvor die Aufgabe bekommen ein witziges Gedicht auf ihren Traumtyp der Freizeit zu dichten (wenn möglich einzeln Video aufnehmen und am Abend abspielen). Jeder Zuschauer wählt wieder seine Favouriten aus.

Ende der 1. Runde; es werden nun die Stimmzettel schnell ausgewertet und die 3-5 schwächsten Mädels scheiden aus.

3.Courts Mahler  
 Es soll ein Ausschnitt aus einem dramatischen, äußerst kitschigen Liebes Schund-Roman vorgetragen werden und von den Mädels durch Gestik, Gesang und Tanz unterstützend dargestellt werden. Zuschauerwahl von zwei Favouriten.

4.Karaoke  
 Am Tag zuvor durften sich die Mädels (natürlich alle Teilnehmer) Videos von 3 Sängerinnen (z.B. Tina Turner, J. Jackson, Madonna) ansehen, die sie in diesem Abend nachahmen sollen (Kleidung, Bewegung und Gesang zählt). Zuschauerwahl von jeweils 2 Favouriten

Ende der 2. Runde; es werden die Stimmzettel ausgewertet und es sollen jetzt nur noch insgesamt 3 Mädels übrigbleiben.

5.Schwanentanz  
 Es soll der sterbende Schwan mit einem männlichen Helfer getanzt werden

6.Die Anmache  
 Die drei Mädels sollen ihrem Herzbuben eine Liebeserklärung machen (laut oder dem komplett falschen), um als Belohnung ein Küsschen zu ergattern. Die Erklärung kann als Gedicht, Lied, .... vorgebracht werden.

Ende des Spiels.  
Es findet die Endauswertung mit Siegerehrung statt.  
Wichtig ist, daß immer alle Jungs mitstimmen dürfen, denn dann macht es  
Zuschauen noch mal so viel Spaß.

#### **Materialien zu diesem Spiel**



Lest alles! Dann du wissen!

**Eingetragen am 4.5.2**

#### **Bewertungen**

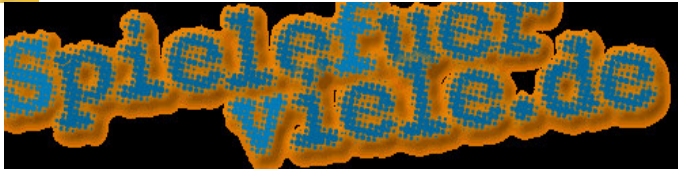
Leider noch keine Bewertungen

#### **Kommentare zu diesem Spiel**

Leider noch keine Kommentare

▪





Suche  in

Du befindest Dich hier:  
[Startseite](#) > [Suchen](#) > Spieldetail: Mörder



#### :: SPIELEKORB ::

Der Spielekorb dient dir zum Sammeln und Ausdrucken interessanter Spiele

[Korb anzeigen...](#)

#### :: NEWS ::

**09/05/03**  
JETZT NEU:  
Spezialspiele im  
Katalog...

**09/04/03**  
Geschafft! Ein weiterer  
Meilenstein - die  
Marke von 100 Spie...

[Ältere News...](#)

#### :: LINK ::

**DLRG**  
**Spieledatenbank**  
Die Spielesammlung  
der DLRG Stormarn  
e.V. ist auch als Offli...

[Mehr Links...](#)

#### :: NEWSLETTER ::

Spiel des Monats,  
neue Spiele, Neues  
dieser Seite... - In  
unserem Newsletter!  
Adresse...

## Mörder

**Kurzbeschreibung:** Es gilt den Mörder zu enttarnen

**Spieleralter:** 6 bis 99

**Anzahl der Mitspieler:** 10 bis 99

**Spielort:** Benötigte Raumgröße: mittel

**Spieldauer:** Über 1 Stunde

**Kategorien:** Kennenlernen - Kommunikation - Sinne/  
Wahrnehmung -

**Material:** Großes Blatt Papier für die Aufzeichnung  
der Taten, Stift

**Beschreibung:** Am Seminaranfang zieht jeder ein Zettel. Alle sind leer.... bloss einer ist markiert: DER MÖRDER! Aufgabe des Moerders ist nun, waehrend des gesamten Wochenendes zu "morden", z.B. durch eine festgelegte Beruehrung an der Schulter o.ae.. Die Opfer tragen sich in eine aushaengende Liste ein, dazu noch die Uhrzeit + den Ort! Um es etwas schwieriger zu machen, sollten sich Opfer erst ca. 15 Min. nach ihrem Tod eintragen. Alle Ermordeten haben natuerlich Schweigepflicht, wer der Moerder ist. Alle Lebenden muessen natuerlich auf der Hut sein... und gleichzeitig kombinieren: Wer ist der Moerder? Wer einen Tip hat, der sagt es dem Spielleiter. Ist der Tip richtig, so hat derjenige gewonnen und das Spiel ist vorbei. Wenn nicht, so droht dem Falschrater ebenfalls der Tod. Der Moerder kann immer nur eine Person auf einmal morden... wer zu zweit ist, ist also relativ sicher. Nicht aber, wenn einer bereits tot ist: Dann kann der Moerder ja gefahrlos morden ohne Entdeckung fuerchten zu muessen...

**Variationsmöglichkeiten:**

**Erfahrungen mit dem Spiel:**

Ein Spiel, das zu einer guten Stimmung eines Seminars beitragen kann.

Wenn du eigene Erfahrungen mit diesem Spiel hast, berichte uns doch davon: als kleinen Kommentar unten oder etwas ausführlicher im Forum!


**Eventuell auftretende Probleme:**

Alle wollen Mörder sein und morden durcheinander.

Bewerte dieses Spiel:

Keine Wertung   
 **WERTEN**



Dieses Spiel wurde seit dem 5/20/03 812 mal aufgerufen und 6 mal gewertet.  
Wertung: 

**:: KOMMENTARE ::**

 **Mörder Spiel** Paracelseus, 9/7/03

Ich kenne das Spiel aus eigener Erfahrung. Wir haben das vor unserer Abschlußprüfung auf dem Trainingsseminar gespielt und es hat echt riesig Spass gemacht.

 **Mörder-Spiel** Gerrit, 7/11/03

Haben super Erfahrung gemacht. Hat allen viel Spaß gemacht und bei den Kindern hat es heftige Diskussionen ausgelöst. Man sollte aber kein 2. Mal an einem Wochenende spielen, auch wenn die " Kleinen " nerven.

 **Mörder- Spiel** Smonilein, 6/1/03

Habe auf unserem letzten Wochenendseminar nicht so tolle Erfahrungen gemacht! Einige haben das Spiel viel zu ernst genommen und das hat die Kommunikation untereinander erheblich gestört. Man war nur noch in Grüppchen unterwegs und mißtraute JEDEM! der Mörder tötete auch extrem "langsam", nach 20 Stunden waren es erst 2 Opfer... aber vielleicht lag es ja doch an uns als Gruppe!!!

**:: DEIN KOMMENTAR ::**

Titel:

Name:

400 Zeichen stehen noch zur Verfügung!













## Spiele: dreckig und nass - das macht Spaß

### Deftige Wettspiele - mehr was für Jungen und für das Ferienlager

**35 heisse Spiele - da wird jeder garantiert nass ... dreckig ... oder sonstwas.** Wasser bei wieder und es lassen sich tolle Spiele damit verbinden. Dass die Klamotten auch mal nass oder dreckig das stört die Jungen oder Mädchen weniger, eher die Eltern. Von daher die Eltern vorwarnen, Spiele auf einer Freizeit durchführen, wo Ersatzklamotten vorhanden sind, oder auch nur in Bad werden kann.

- In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler und hält einen gefüllten Wassereimer. Der Schubkarre durch /über eine Hindernisstrecke gefahren werden. Es geht auf Zeit und darum, so wenig Wasser zu verlieren.
- Spiel wie zuvor, jedoch hat der Eimer ein Loch. Jetzt geht es darum, so viel wie möglich in eine Wanne zu schütten. Hier werden die Jungs und Mädels garantiert nass
- Spiele wie zuvor, jedoch ohne Schubkarre aber jeweils mit randvoll gefüllten Eimern entsprechend schwierigerem Parcours.
- Spiel wie zuvor, jedoch anstatt eines Eimers in der Hand hält der Spieler einen Plastikzahn fest und muss den gefüllten Wasserbecher ohne Hände zu benutzen im Ziel umzuleeren.
- Spiel wie mit der Schubkarre, jedoch diesmal mit dem Fahrrad oder Roller. Entweder mit dem Wassereimer allein, oder mit einer zweiten Person auf dem Gepäckträger über einen Parcours werden.
- Ein Tablett oder ein Brett mit 5 gefüllten Wasserbechern muss über dem Kopf haltend über einen Parcours transportiert werden. Die Becher werden im Ziel in einen Eimer entleert. Welche Mannschaft den Eimer randvoll ?
- Von Punkt A muss Wasser mit dem Mund aufgenommen werden und in eine Flasche reingespuckt werden.
- In einer Wanne schwimmen viele Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen. Welche Mannschaft kann Äpfel/Kartoffeln/Pflaumen in der kürzesten Zeit aus der Wanne nur mit dem Mund fischen ?
- Die Füße werden zusammengebunden, zwischen die Beine kommt eine Wasserbombe. Anhand der Füße zusammenzubinden kann dies in einem Sack hüpfend erfolgen.
- Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig gegenüberstehend mit Wasserbechern, die Füße nasszumachen. Anschließend wird Mehl oder feiner Staub verwendet. Man kann natürlich auch eine Schlacht im Schlamm loslegen. Fest steht: Badehose und Handtuch ist nur zu empfehlen. Dreckig kann keiner nach der Jungschar nach Hause. Aber vielleicht ist dieses Spiel eher für Mädchen geeignet, wenn nicht gerade ein Wasserschlauch zum anschließenden abspritzen vorhanden ist.
- Zwei Spieler sitzen sich auf Stühlen gegenüber und versuchen sich gegenseitig den Rasierschaum mit Wasserpistolen oder Wasserbechern abzuspritzen. Der Rasierschaum klebt auf der Nase oder auf dem Oberkörper. Es ist verboten aufzustehen, oder sich auf dem Stuhl umzudrehen. Wer hat derjenige, der es als erster schafft, dem anderen den Rasierschaum wegzuspritzen.

- Schwammstaffel: ein Schwamm wird in einen Bach getaucht und dann in einer Wurfweite von einer Person zur nächsten geworfen. Der letzte drückt den Schwamm dann aus. Welche Mannschaft hat als erste ihren Eimer voll? Der „leere“ Schwamm wird wieder geworfen, oder jeder rückt um eine Position auf.
- Jede Mannschaft bastelt sich Papiertüten und muss mit diesen Papiertüten Wasser transportieren und befördern.
- Wassergefüllte Luftballons werden aufgehängt. Einer bekommt einen Helm mit Dorn aufgesetzt, nun versuchen den Ballon zum Platzen zu bringen. Dies kann als Reitergespann erfolgen, oder man muss blind durch dirigieren einer zweiten Person.
- Prall gefüllte Wasserbomben müssen als Stafette von einer Person zur nächsten geworfen werden.
- Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasserbomben abzuschießen.
- Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig in einem begrenzten Spielfeld mit Wasserbomben nasszumachen. Jeder bekommt einen Schlauch und füllt diesen durch Saugen mit Wasser (z.B. aus einem Wasserbottich). Damit versucht er nun die anderen nasszumachen.
- Jäger und Fängerspiel: gefangen ist derjenige, der von einer Wasserbombe getroffen wurde.
- Jeder bekommt einen mit Wasser gefüllten Luftballon. Jeder muss nun so lange blasen, bis der Ballon natürlich platzt.
- Ein mit Wasser gefüllter Luftballon wird am Fußgelenk befestigt. Jeder versucht nun dem Ballon mit dem Fuß den Luftballon zu zertreten.
- Anstatt den wassergefüllten Ballon am Fußgelenk zu befestigen, werden die Ballons an den Hüften festgebunden (Hosenbund). Entweder alle zusammen, oder immer 2 Personen gegeneinander, nun dem jeweiligen anderen den Ballon zu zerstören. Eine etwas feuchte Hose ist wahrlich ein Pech, das hat wird selber nass gemacht.
- Eine gefüllte Wasserflasche wird zwischen die Oberschenkel geklemmt. Ohne die Hände zu benutzen, es jetzt durch einen Hindernisparcours (z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, unter einem Tisch hindurch, auf dem Rücken liegend eine Strecke zurücklegen, 2 Meter hüpfen, an einen Seil springen, über eine „Schlucht“ überqueren etc.). Anstatt der Wasserflasche kann auch ein gut gefüllter Luftballon genommen werden.
- Marterpfahl: ein an einem Marterpfahl stehender Spieler darf sich nicht bewegen. Dieser wird mit nassen Schwämmen abgeschossen werden. Für jeden Treffer gibt es Punkte. Anschließend gewechselt.
- Zwei Spieler bewaffnen sich mit jeweils Rasierschaum und versuchen nun dem Gegner Rasierschaum zu verpassen (nicht in die Augen oder ins Gesicht spritzen).
- Jeweils ein Freiwilliger wird mit Rasierschaum eingesprüht und anschließend gestylt und verpackt (z.B. mit Gras, Chips, Gummibärchen). Es empfiehlt sich dieses Spiel nur in der Badehose durchzuführen.
- eine stabile Plastikfolie wird mit Schmierseife oder Speiselöl eingerieben. 2 mit Speise-Öl eingesprüht Freiwillige versuchen nun gegeneinander zu kämpfen. Ein riesen Spass für die Zuschauer, eine Herausforderung für die Kämpfer. Die Spielregeln ggf. individuell vereinbaren.
- 2 Gegner sitzen sich in der Hocke gegenüber. Jeder der beiden bekommt einen mit Wasser gefüllten länglichen Luftballon als dicker Schwanz auf den Rücken gebunden (ggf. am Hosenbund unter T-Shirt schieben). Gewonnen hat derjenige, der den Gegner als erster nass gemacht hat, diesen auf den Rücken legt, so dass der Ballon platzt.
- Auf einem schmalen Steg über dem Wasser versuchen sich die Spieler gegenseitig ins Wasser zu werfen. Achtung: Verletzungsgefahr. Alternativ könnte auch eine niedrig über dem Wasser hängende Brücke überquert werden, wo versucht wird in der Mitte das Gegenüber ins Wasser zu werfen. Gewonnen hat die Mannschaft mit der wenigsten Wasserberührung.
- in einer Mehlschüssel/Brett befindet sich ein oder mehrere kleine Ringe. Diese müssen nun herausgesucht/gefischt werden.
- immer 2 Kandidaten bilden ein Paar. Diese bekommen die Augen verbunden und müssen gegenseitig füttern (Apfelmus, Pudding, verquirlte Moorenköpfe, Sahne), die Zähne anschließend waschen

- in einem schmalen, hohen Regenfass liegen ganz unten Steinchen. Diese müssen aus dem Fass geholt werden ohne das Fass zu entleeren. Da hilft nur reinsteigen, denn mit den Händen sind sie nicht zu hinkommen.
- auf einem Balken oder breiten Baum über einer Schlammgrube/Misthaufen sitzen sich zwei Personen gegenüber. Jeder hat einen Sack in der Hand und versucht den anderen vom Balken runterzuwerfen.
- Gibt es in der Nähe eine Schlammgrube, dann ist eine heisse Schlamm Schlacht angesagt, wer den anderen zuerst in die Schlammgrube catchen. Wer hinterher keine nasse Klamotten hat, oder wo noch die Farbe der Jeans bzw. der Schuhe zu sehen ist, der hat sowieso verloren. Anschliessend ist eine Vollwäsche im See oder in der Schlammgrube (Trockenlegung nötig).
- eine ca. 8m lange und 3m breite Plane wird mit Schmierseife eingeseift. Über diese weisse Seife müssen nun alle so schnell als möglich Gegenstände hin und her transportieren. Befindet sich die Plane auf einem leicht abschüssigem Hang wird es etwas schwerer. Alternativ zum Rennen kann auch auf der Plane gerollt werden.
- eine etwas undefinierbare braune Masse wird einem ins Gesicht geschmiert. Wer kann die Zusammensetzung erraten. Man mixt mit Essensresten, Kakao, Mehl und ggf. Schokolade zu einem schönen "unappetitlichen" Brei.
- Auf und Über Relais - ein Hindernislauf der speziellen Art.  
Ein Hindernisparkur wird aus den Teammitgliedern aufgestellt. Aufgabe ist es mit einem Leeren Topf mit durchnässten Tomaten, Reste vom Eintopf, oder sonst etwas glibbrigem Material Hindernisse zu steigen und ein zweites Gefäß am Ende des Hindernisparcours zu füllen. Danach wird ein neues Hindernis sich dann hinten als neues Hindernis auf. Alle rücken um eins vor. Der vorderste ist neuer Leiter.

## Such den Leiter

Dorfrallye mal anders

**Spielidee:** Die Dorfrallye ist der Klassiker schlechthin unter den Spielen für Gruppenstunden und Freizeiten. Deshalb werden sich die Teilnehmer über eine erfrischende Variante freuen, die neuen Spaß in die alte Sache bringt. Die Gruppen müssen hier erst ihre gut verkleideten Leiter finden, von denen sie neue Aufgaben und Fragen ausgehändigt bekommen.

**Anzahl GL:** mind. 4-5

**Anzahl GM:** ab 10

**Alter:** egal

**Dauer:** ca. 1,5 – 2h (je nach Spielgebiet)

### Ablauf:

Das Grundprinzip ist das einer Dorfrallye, d.h. die Gruppen (bestehend aus 4-5 Teilnehmern) laufen durch einen Ort (oder ein vorher bekanntgegebenes Stadtgebiet) und haben einen Zettel mit Fragen und Aufgaben bei sich, den es auszufüllen gilt. Für jede Frage/Aufgabe gibt es unterschiedliche Punkte – je nach Schwierigkeitsgrad. Die Gruppe, die nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit die meisten Punkte hat gewinnt.

Typische Fragen und Aufgaben sind z.B.:

- Wann wurde die Kirche erbaut
- Welches Lied steht im Gotteslob auf Seite 256
- Wieviele Fenster hat das Rathaus
- Malt das Ortswappen ab
- Sammelt auf einem DIN A4 Papier soviele Stempel wie möglich
- Tauscht eine Rolle Klopapier mit einem Passanten gegen einen beliebigen Gegenstand
- Laßt Euch dieses rohe Ei irgendwo hart kochen
- Bringt dem Postbeamten an Schalter 1 dieses Mars und laßt Euch den Empfang per Unterschrift bestätigen
- usw.

Der Unterschied zur normalen Dorfrallye ist nun aber, daß die Gruppen am Anfang nur einen kleinen Teil der Gesamtfragen und Aufgaben bekommen. Die restlichen Aufgaben bekommen sie von den Leitern, die sich im Ort versteckt haben. Um es den Gruppen dabei nicht ganz so einfach und das Spiel interessant zu machen, sollte für die Verstecke und die Verkleidungen schon etwas Aufwand betrieben werden. Außerdem sollte alles rechtzeitig mit den betreffenden Geschäften im Ort abgeklärt werden. Wichtig ist aber auch, daß die Leiter von der Straße aus zu sehen sind. Z.B.:

- Hilfsarbeiter beim Getränkemarkt: mit Blaumann oder Arbeitskittel und Baseballkappe im Hof Getränkeboxen stapeln

- Im Arbeitsanzug Auto waschen und polieren (in einer Hofeinfahrt)
- Geschäftsmann auf der Parkbank oder Bushaltestelle: Im Anzug mit Aktenkoffer, Handy und viel Gel in den Haaren Zeitung lesen
- altes Mütterchen in der Kirche: mit Mäntelchen, Kopftuch und Gotteslob in der Bank sitzen
- Aushilfe in der Bäckerei oder auf dem Markt

und für Mutige:

- „Verliebt“ Pärchen, wobei der weibliche Part von einem männlichen Leiter übernommen wird (vorne gut ausgepolstert)
- Penner auf der Parkbank oder der Straße: in Lumpen gekleidet mit Hut voll Bonbons und Schild: ich wurde reich beschenkt – bitte bedienen sie sich!)

Denkbar wäre auch:

- lebende Schaufensterpuppe
- etc.

Der Phantasie sind also keine Grenzen gesetzt.

### **Erfahrungsbericht:**

- Das Gebiet sollte nicht zu groß sein, da die Gruppen es in der vorgegebenen Zeit ganz ablaufen müssen
- Die Leiter sollten nicht zu weit am Rand positioniert sein, da sie sonst eventuell nicht gefunden werden. (Unser verkleideter Penner wurde damals leider nur von der Polizei besucht, die eine Anwohnerin gerufen hatte. Nachdem unser „Penner“ erklärt hatte, das er Teil eines Spiels ist, durfte er aber weiterhin auf der Straße liegen bleiben ☺ )
- Diese Variante lebt von der Kreativität bei den Verkleidungen und Verstecken. Je ausgefallener, desto lustiger!

**Letzte Bearbeitung:** 06.07.00

Ministranten Maria Königin, Linkenheim Hochstetten



# Hörspiel „Die Burg Eltz“

## Inhalt:

Hörspiel zum Selberaufnehmen, bei dem alle Beteiligten erfahrungsgemäß viel Spaß haben. Kann sowohl in Gruppenstunden wie auch in Freizeiten eingebracht werden. Es kann auch zum Theaterstück oder Videofilm ausgebaut werden.

Zur Geschichte:

Der edle Ritter Siegfried mit seinem sprechenden Pferd Roy kommt an die Burg Eltz um um die Hand des Burgfräulein Kunigunde anzuhalten. Hierbei gilt es, nicht nur den kolossalen Rivalen Grimhold, einen furchteinflößenden Drachen und ein üppiges Festbankett zu überleben, sondern auch noch den Mord an der schwangeren Schwiegermutter aufzuklären...

## Material:

- Kassettenrecorder
- Mikrofon
- verschiedene Materialien zur Geräuscherzeugung (z.B. Schreibmaschine, Holzstückchen für Pferdeklappern, etc.)

## auf tretende Personen:

Erzähler 1, Erzähler 2, Erzähler 3, Siegfried (der edle Ritter), Willibald (der Hofnarr), Kunigunde (das Burgfräulein), König Balthasar, schwäbische Schwiegermutter, Grimhold (der Unhold), Gaststar Heino

Anmerkungen: Die Rolle des Erzählers wird je nach Teilnehmerzahl von einer oder mehreren Personen gesprochen.

Anzahl Leiter: 1

Anzahl Teilnehmer: ca. 6-9

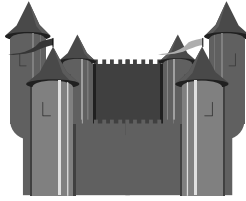
Alter: ab 10

Dauer: 2 Stunden, fertiges Hörspiel ca.10-15 min

Fragen an: Christian Beck oder Martin Müller

Ursprung: © 1996 Christian Beck und Martin Müller  
Ministranten Maria-Königin, Linkenheim-Hochstetten

# Die Burg Eltz



## 1.Szene:      **Ankunft**

Erzähler 1:      Wir schreiben (*Schreibmaschinengeklappere*) das Jahr 1512 und der edle Ritter Siegfried mit seinem sprechendem Pferd Roy ritt sorglos des Weges dahin. (*Pferdeklappern, Vogelzwitschern, Kuh, Hahn....*) Werter Hörer, um das gesamte weitere geschehen logisch nachvollziehen zu können sei hier hinzugefügt, daß das sprechende Pferd Roy kein gewöhnliches Pferd war. In langjährigen Trainingsreihen wurde ihm beigebracht, sich bei gefährlichen Tretminen aufzubäumen (*wiehern, klatsch, Schrei*)

Siegfried:      „Verflucht, schon das achte Mal heute!“

Erzähler 2:      Mitten auf der steinigen alten Römerstraße lag ein Tonbandgerät, welches ein Zeitreisender versehentlich verloren hatte. Somit sind wir heute im Besitz dieser einmaligen und wertvollen Aufnahme (*„Schnitt, Ton ab, Aufnahme läuft“, Klappe fällt*)

Siegfried:      (*immer noch Pferdeklappern*) Dies hier, lieber Roy, wird mir bessere Chancen um die Gunst des wunderschönen Burgfräuleins Kunigunde, die Tochter des Königs Balthasar, Herrscher über unsere wunderschöne Heimat, Besitzer eines alten Schlosses, großen Rosses nebst kürzlich verstorbener Frau.....(*grübelnd*) was wollte ich eigentlich sagen, ich bin schon ganz verwirrt.

Erzähler 1:      Da war Siegfried auch schon an seinem Ziel angekommen, der wuchtig in den Berg gebauten Burg Eltz. Er ritt über die Zugbrücke, nachdem er im Fahrplan nachgelesen hatte, daß der Zugverkehr heute darniederlag. Trotz allem zog es recht kräftig auf der Zugbrücke und so holte sich unser Held ganz unverzüglich einen Zug, welcher auf die Nase schlug. Wegen seiner Tropfnase

wurde er sofort im Burghof von Willibald dem Hofnarr  
aufgezogen.

- Willibald: *(klingelnd, rasselnd)* Ah, sieh an, Siegfried mit der tropfenden Nase!  
Weißt du schon daß Grimhold der grimmige Unhold auch hier  
um des Burgfräuleins Hand anzuhalten gedenkt? *(kichernd)*
- Siegfried: Ach mit meinem neusten Minnegesang werde ich ihr Herz im Sturme  
erobern.
- Willibald: Du wirst deine Gitarre schon stimmen müssen um die Gunst der holden  
Maid zu gewinnen.
- Siegfried: *(Ins Gesicht lachend, durch Nase sprechen, schniefend)* Ich fürchte  
mich nicht, ich habe die Gicht! Wer wird es schon wagen, mir,  
dem wahren Held der Geschichte, ein Happy End zu vermiesen?
- Erzähler 2: Sprachs und nahm eiligen Schritte die enge Wendeltreppe zum Gemache  
des Burgfräuleins hinauf, stieß sich jedoch zunächst erst einmal  
den Kopf, weil er vergaß abzustiegen *(klatsch, „Aua“)*, und glitt  
dann unglücklich auf einer achtlos dahingeworfenen EG-  
Bananenschale aus *(schlurp, Zuck, Patsch)*.

## **2.Szene: Gemach des Burgfräuleins**

*(stimmende Gitarre)*

- Kunigunde: Sei begrüßt Nummer 73 heute, was hast du zu bieten?
- Siegfried: Oh meine Geliebte, meinen neusten Minnegesang!
- Kunigunde: Laß krachen Amigo!
- Siegfried: Lalala, ich bin auch noch da, ich bin auch noch da und bringe frohe  
Kunde meiner Kunigunde.
- Erzähler 1: Der König, durch das schreckliche Geklimpere aus seinem Mittagsschlaf  
geweckt, stürzt zur Tür herein *(Tür geht auf, schnaufen)*
- König Balthasar: Wer wagt es meinen Schlaf zu stören?
- Siegfried: Ich bin der Siegfried mit dem sprechendem Pferd Roy.
- König Balthasar: Soso, mach Sachen und was suchst du hier.
- Siegfried: Ich suche mein Glück und möchte, wenn ich dich gerade hier sehe, um  
die Hand deiner Tochter anhalten
- König Balthasar: Jaja, wer will das nicht, doch du kommst zu spät. Sie ist bereits  
versprochen.

Siegfried: Was?! Und hierfür reise ich in 80 Tagen um die Welt und hole mir auf eurer zugigen Zugbrücke einen Zug. Wer ist der Saftack?

König Balthasar: Es ist Grimmhold, der als Lohn für einen treuen Dienst meine Tochter bekommt. Wenn du willst kannst du ihn heute abend beim großen Festbankett kurz nach der Sportschau treffen.

### **3. Szene: Toilette**

Erzähler: Siegfried muß auf dem Weg zu seiner Kammer auf die Toilette und trifft dort den Hofnarr Willibald, der nach wichtigen Geschäften am Zigarettenautomaten steht.

Willibald: Mist, mein güldener Gulden ist schon wieder durchgefallen! Außerdem ist "Ernte1521" schon wieder alle. Es gibt nur noch die "roten Ritterhändle" ohne Filter. (*Spülung*)  
Ach, Du hier?

Siegfried: Ja, die Nachricht, daß Kunigunde dem Grimmhold versprochen ist hat mir auf den Darm geschlagen.

Willibald: Und es kommt noch besser: Grimmhold hat in Balthasars Auftrag die schwangere Schwiegermutter erschlagen.

Siegfried: WAS?!

Willibald: Schsch!

Siegfried: Das ist ja ein dickes Ding.

Gaststar Heino: Dickes Ding? Die BigMäcs von McDonalds, das sind dicke Dinger!

#### 4.Szene:

#### **Bankett**

- Erzähler: Zur großen Feier wurden Stier, Lamm und Wiener Schnitzel geschlachtet und so türmten sich die Speisen turmhoch auf den Tischen. Da gab es braunen Braten, kiloweise Kaviar, wachsweiße Wachteleier sowie kostenlose Cola-Light und fettige Fischstäbchen. Leider waren Pommes aus, doch bei all dem Überfluß merkte das niemand. *(im Hintergrund hört man Mampfen, fröhliches Treiben, Musik, Schmatzen, Leibesäußerungen aller Art.)* Dummerweise saßen aber Siegfried und Grimmhold direkt nebeneinander.
- Siegfried *(zu Grimmhold)*: Ich weiß von Deiner Schandtät an der schwangeren Schwiegermutter. Verzichte auf Kunigunde und ich schweige wie ein frischgeschaukeltes Grab.
- Grimmhold: Du wagst es mir zu drohen? Paß auf, was Du sagst, ich kann Mikado!  
Ich sag Dir: Ruck zuck hängt der Kiefer tiefer.
- Siegfried: Werd nicht frech! Ruck zuck ist die Lipp' dick!
- Grimmhold: Wehe! Ruck zuck ist der Arm lahm!
- Siegfried: Ach ja? Dann hau' ich Dich mit voller Wucht in die Schlucht!
- Willibald: Regt Euch doch nicht so auf! Ist doch bloß ein Hörspiel. Tragt Eure Streitigkeiten doch einfach um Mitternacht im alten Birnengrund wie echte Männer aus.
- Grimmhold und Siegfried:: Alla guut!
- Erzähler: Der Abend war also gerettet. Kunigunde legte noch einen flotten Tango aufs Parkett und zur Sperrstunde gingen alle ins Bett.

## **5.Szene: Traum**

- Erzähler: Im Traum erscheint dem Burgfräulein die Mutter.
- Kunigunde: Hallo Mutter, alles in Butter?
- Mutter: Alles im Lot aufm Boot, nur bei der Fahrt über den Jordan wurde mir etwas übel, weil ich meine Reisetabletten vergessen hatte.
- Kunigunde: Ich habe ein Problem: wen soll ich nehmen?
- Mutter: Schütze Dich vor Grimmhold, dem meuchelnden Meuchelmörder, der mich mit dem Dolch erschlug.
- Kunigunde: Was? Was muß ich hören! Wir dachten alle, Du wärst im Vollsuff aus dem Bett gefallen. Jetzt weiß ich auch, woher die Stichwunde kam.
- Mutter: Ich rate Dir zu Siegfried mit Roy, dem edlen Ritter mit dem sprechenden Pferd

## **6.Szene: Birnengrund**

*(Schritte, Tür quietscht, Pferdegetrappel)*

- Siegfried zu Roy: Gleich ist es Mitternacht, Roy. Schau ein Gewitter zieht auf und es sind noch 5 Minuten bis zum Birnengrund. *(Donner, Regen prasselt, hastiges Pferdegetrappel, Wind pfeift)*
- Grimmhold: Ah, da ist ja der kolossale Rivale.
- Siegfried: Na, hast Du schon die Hosen voll?
- Grimmhold: Lassen wir die Schwerter sprechen.  
*(kling, kling, klong)*
- Erzähler: Plötzlich brach der Mond durch die Wolkendecke und tauchte die Szenerie in ein gespenstisches Licht. Schlagartig wurde den beiden krampfhaft Kämpfenden bewußt, woher der Name "Birnengrund" stammte. Aus einer Höhle trat der haushohe Drache namens hungriger Horst und ob dieses schrecklichen Anblicks wurde den beiden Rittern die Knie birnenweich. Mit einem kurzen Schwanzhieb schlug der Drache Grimmhold die Birne runter, die mit einem dumpfen Schlag auf den Grund fiel.  
*(Drachengefauche, dumpfe, schwere Schritte, Sausen in der Luft,*

*Schlag, dumpfes Poltern)*

Gierig verschlang der haushohe hungrige Horst den Grimmhold mit Haut und Haaren. *(Schmatz , Schleck)*

Blitzschnell reagierte Siegfried und bohrte nach einem dreifachen Rittberger mit angeschlossener Schraube, wobei er beinahe gestrauchelt wäre, dem Drachen sein Schwert ins Herz.

*(Herzschlag, Piepston)*

Pfeifend machten sich nun Siegfried und Roy mit einer Kralle als Trophäe auf den Heimweg. Dort legten sie sich ins Bett und schliefen bis sie wieder erwachten.

## **7.Szene:**

### **Frühstück**

- Erzähler: Siegfried erschien am Frühstückstisch, an dem Kunigunde mit ihrem Vater saß, der einen fürchterlichen Kater hatte. Dieser sprang Siegfried an und kratzte ihn fürchterlich. *(Miau, kratz, Schrei)*
- Balthasar: Wo ist Grimmhold, der grimmige Unhold?
- Siegfried: Schreckliches geschah letzte Nacht. Es hat Grimmhold den Tod gebracht.
- Kunigunde: Erzählt edler Ritter!
- Siegfried: Der Drache fraß sein linkes Bein und schlang auch noch den Rest hinein. Ich übte Rache und erstach den Drache. In diesem Falle nahm ich eine Kralle. Hier ist sie zum Beweis, vom Blute noch ganz heiß.
- Balthasar: Das war ein toller Reim, Du sollst mein Schwiegersohn nun sein.
- Alle im Chor: Und lange schallts im Schlosse noch, der edle Ritter lebe hoch!



## Ä Mordsdonnersräuberschleglete

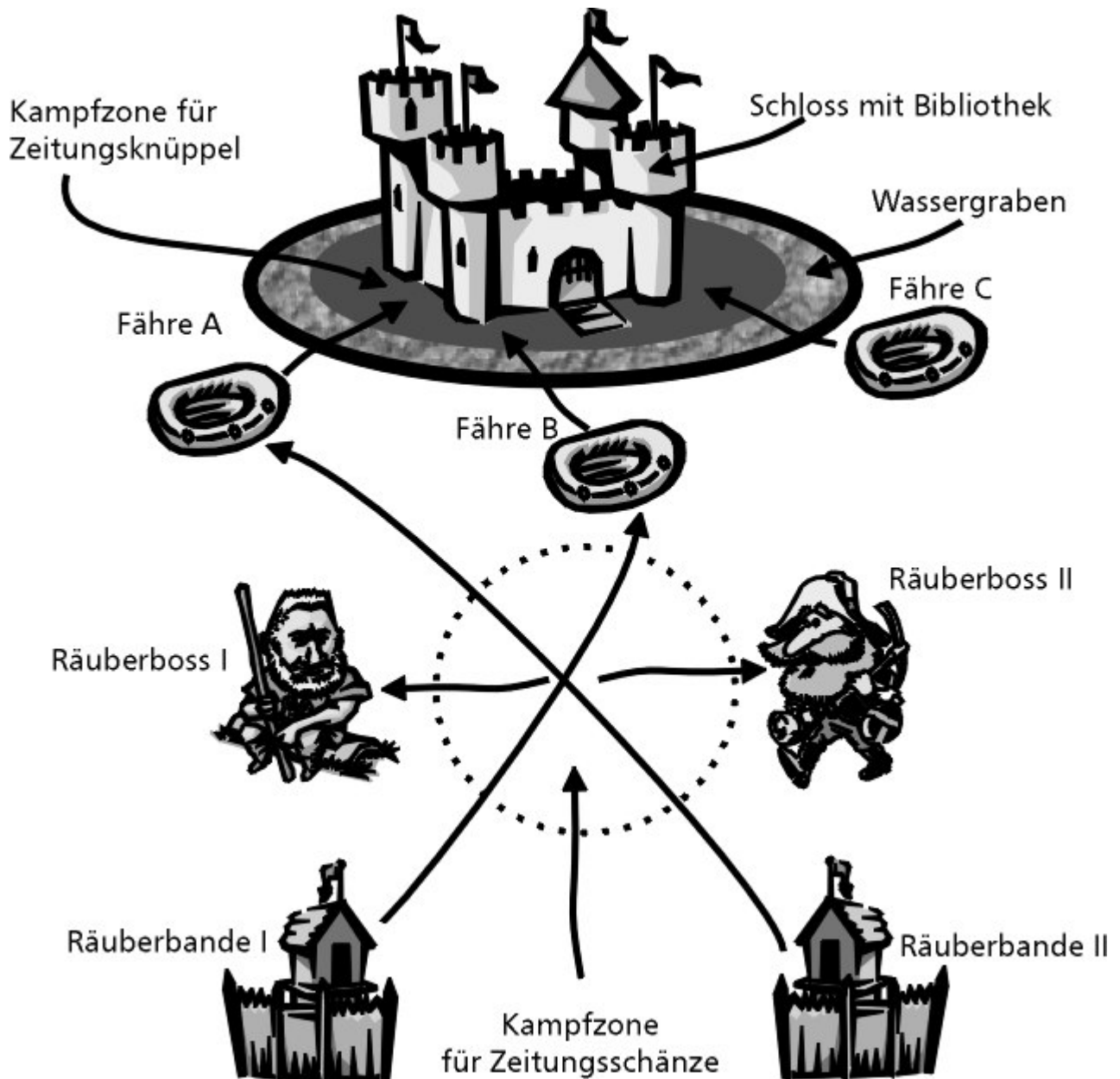
(Eine mörderische Räuberschlägerei)

### Die Geschichte

Aus einer Schlossbibliothek wollen zwei Räuberbanden Buchseiten stehlen. Es handelt sich dabei um Buchseiten, auf denen ganz alte Räubergeschichten abgedruckt sind (so sagen es jedenfalls die alten Räuber). Welches aber die richtigen Buchseiten sind, wissen nur zwei alte Räuberhäuptlinge.

Nach der grossen Schlägerei um die Buchseiten stellt sich bald heraus, das da gar keine alten Räubergeschichten zu lesen sind. Es kann jetzt nicht beurteilt werden, welche Räuberbande die besseren Geschichten hat. Darum veranstalten die Banden ein Wettfliegen.... (siehe zweiter Spielteil)

### Die Spielskizze





## **Der erste Teil**

**Zwei Räuberbanden versuchen aus einer Schlossbibliothek bestimmte Buchseiten zu stehlen. Welche Seite aus welchem Buch sie holen müssen sagen ihnen zwei alte Räuberhäuptlinge. Damit aber die alten Räuber die nötigen Angaben herausrücken, müssen die Räuber (Spieler) zuerst eine Aufgabe erfüllen. Beim einen Räuberboss müssen sie Roulett spielen (auf gerade oder ungerade setzen) und beim andern eine bestimmte Strecke an einem gespannten Seil hinter sich bringen (hangeln).**

Wenn die Räuber den Zettel mit Seitenzahl und Buchtitel haben, gehen sie zum Wassergraben. Beim Wassergraben stehen drei Fähren zur Verfügung. Damit die Fähre benutzt werden kann, müssen immer drei Räuber in einer Fähre sein. Sobald die Fähre voll ist, kann sie ans andere Ufer übersetzen (eine Fähre ist ein Leintuch, das zu einem Schlauch zusammengenäht wurde oder zwei zusammengeknüpfte Militärblachen).

Jeder Räuber (Spieler) ist mit einem Zeitungsknüppel (aufgerollter Teil einer Zeitung) und einem Zeitungsschwanz (hinten in die Hosen gesteckt) ausgerüstet. Vor dem Schloss wachen ein paar Wächter (Leiter) über die Bibliothek. Auch die Wächter sind mit Knüppeln (aus Zeitung) ausgerüstet. Wenn der Wächter einen Räuber aufs Po trifft (keine Kopfschüsse!!!), muss der Räuber seinen Zettel mit der Seitenzahl abgeben und mit der nächsten Fähre zurück. Kann der Räuber mit seinem Knüppel dem Wächter eins aufs Po schlagen, so kann der Räuber ins Schloss und zur Bibliothek gehen. Dem Bibliothekar gibt er sein Zettel ab und sucht dann das entsprechende Buch und reißt die richtige Seite heraus. Danach geht er mit der nächsten Fähre zurück und bringt die Buchseite in seine Räuberhöhle. Unterwegs kann er aber auf Räuber der anderen Räuberbande treffen, und wenn ihm diese den Zeitungsschwanz ausreißen, muss er seine Seite abgeben. Die Kampfgebiet zwischen den Räuberbanden ist überall ausser an den Gruppenposten, Posten der Häuptlinge und auf der Schlossseite des Wassergrabens.

## **Der zweite Teil**

**Die Räuber basteln aus ihren Buchseiten möglichst gute Papierflieger. Die beiden Räuberbanden treten dann gegen einander an. Von einer bestimmten Stelle aus werden die Flugzeuge geworfen. Dort wo das erste Flugzeug gelandet ist, wird das zweite geworfen und so weiter. Gewonnen hat die Räuberbande, die die längere Strecke mit den Flugzeugen zurücklegen konnte.**

## **Das Material**

- Zeitungsschwänze (für Kampf unter den Räuberbanden)
- Zeitungsknüppel (für Kampf mit den Wächtern)
- Roulett (für den ersten Räuberhäuptling)
- Seil (für den zweiten Räuberhäuptling)
- Zettel mit Seitenzahlen und Buchtiteln
- Leintücher oder Militärblachen (für Fähren)
- Bücher (mit Vorteil alte, da die meisten das Spiel nicht heil überleben)
- Militärblachen (für die Bibliothek)
- Markierband (für Räuberhöhlen, Wassergraben, Räuberhäuptlinge)

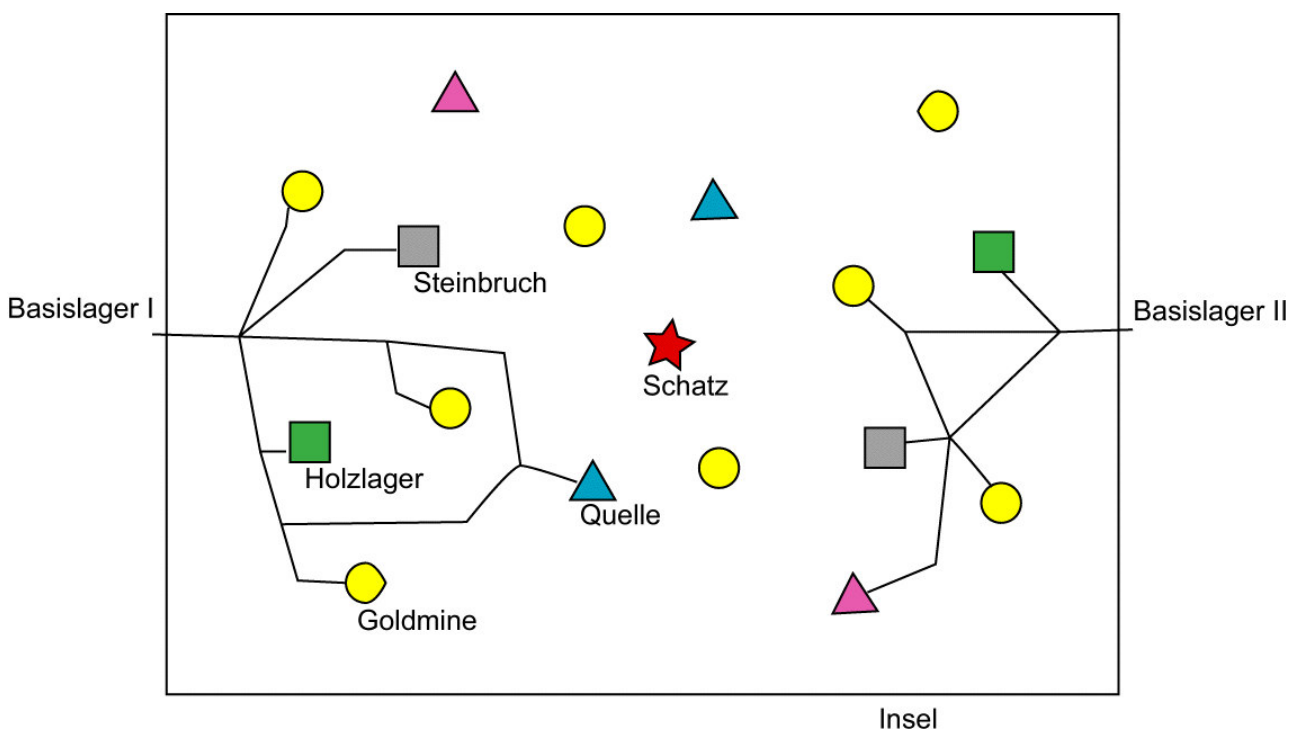


## Die Siedler

### Die Idee/Vorgeschichte

Die Spielidee ist vom Computerspiel «Die Siedler II» übernommen. Zwei gestrandete Völker versuchen eine einsame Insel zu bevölkern. Dabei kommen sie sich sehr schnell in die Quere und ein verbitterter Kampf um die wenigen Bodenschätze beginnt. Als Hauptziel ist ein Schatz im Zentrum der Insel zu finden und auszugraben.

### Die Spielskizze



### Das Spiel

#### Spielziel

Es geht darum, vom Basislager, das sich am Strand der Insel befindet, verschiedene Wege zu den wichtigen Stellen auf der Insel zu bauen. Das zweite gestrandete Volk tut dasselbe auf der gegenüberliegenden Seite der Insel. Im Spiel hat fast jeder Spieler eine andere Funktion (siehe Liste «Spieler-Funktionen»). Das Volk arbeitet sich so langsam in die Inselmitte vor, wobei es dem andern Volk immer eine Nasenlänge voraus sein sollte. Im weiteren muss das Volk auch möglichst viele Materialquellen erschliessen (Minen, Holzlager,...).

#### Spielablauf

Alles was hier erklärt wird, ereignet sich immer doppelt auf dem Spielgelände. Von beiden Völkern wird im Prinzip genau das gleiche ausgeführt. Die Anzahl Posten sind auf beiden Inselhälften identisch.

Beim Spielbeginn sind noch keine Wege vorhanden, das ganze Volk befindet sich im Basislager (gilt natürlich für beide Völker). Nun müssen die Strassenbauer (siehe Tabellen mit den verschiedenen Berufen) erste Wege bauen. Wege werden mit Markierband gekennzeichnet (ca. 1 Meter ab Boden von Baum zu Baum spannen). Das Wegnetz kann auf der Insel beliebig ausgebaut werden, dabei wird immer ein bestehendes Wegstück mit einem neuen Markierband verlängert. Die Wege müssen die verschiedenen Rohstoffquellen erschliessen.

Bevor ein solcher Ort genutzt werden kann, muss immer zuerst eine Hütte gebaut werden (Erklärung siehe weiter unten). Damit es überhaupt möglich ist, einen ersten Bodenschatz zu erschliessen und zu nutzen, muss zu Beginn ein gewisser Grundstock an Material im Basislager vorhanden sein. Je nach Alter der Spieler, müssen sie zu Spielbeginn von der Spielleitung etwas unterstützt werden. Im Basislager haben die Spieler Materialvorräte um zwei Hütten zu bauen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass sie zuerst das Holzlager und den Steinbruch erschliessen, damit sie überhaupt in der Lage sind, weitere Hütten zu bauen.

Die meisten Spieler werden zu Beginn arbeitslos sein. Sobald aber die ersten Rohstoffquellen erschlossen sind gibt es rasch Arbeit. Vom Späher oder von den andern Arbeitern wird gemeldet, welche Berufe im Moment gefragt sind. Entsprechend verteilt der Berufsvermittler die Berufsausweise.

Wichtig: Eine Rohstoffquelle (Steinbruch, Holzlager, Goldmine...) kann immer erst benutzt werden, wenn eine Hütte gebaut wurde. Daher müssen auch immer gewisse Materialreserven im Basislager vorhanden sein, denn wenn z. B. das Holzlager seinen Standort wechselt (siehe weiter unten), muss am neuen Standort zuerst eine Hütte gebaut werden können.

Damit sich die beiden Parteien auch gegenseitig etwas behindern können, werden sogenannte Hellblauhelme eingesetzt, die den Frieden der Gegenpartei stören. Jeder Spieler hat eine Wäscheklammer hinten an seinem Pullover oder seiner Jacke. Kann ein Hellblauhelm einem Spieler die Wäscheklammer stehlen, so muss dieser Arbeiter zurück zum Basislager. Er verliert seinen momentanen Job, er kann aber irgend eine andere Arbeit annehmen. Der angegriffene Arbeiter darf sich natürlich wehren, darf aber die Hellblauhelme nicht von sich aus angreifen (er darf ja den Weg nicht verlassen). Kann der Arbeiter die Wäscheklammer des Hellblauhelms erbeuten, so muss der Hellblauhelm unverzüglich das Feld räumen um bei seinem Volk eine andere Arbeit aufzunehmen, er darf nicht weiter Hellblauhelm sein. Damit die Hellblauhelme ganz klar zu sehen sind, müssen sie immer eine blaue Mütze tragen.

Zusammenfassung einiger wichtiger Punkte:

- Die verschiedenen Rohstoffquellen werden durch ein Blatt, das an einem Baum aufgehängt ist markiert (siehe Beilagen). Diese müssen vor dem Spielbeginn aufgehängt sein und sollten vom Basislager aus nicht direkt sichtbar sein. Der Späher ist dazu da, die Bodenschätze aufzustöbern und sie seinem Volk zu melden. Wenn es die Situation erfordert können während dem Spiel zusätzliche Bodenschätze deponiert werden.
- Zu Beginn müssen Steinbruch und Holzlager erschlossen werden, damit eine Spielfortsetzung überhaupt möglich ist.
- Arbeitslose sollten sich im Basislager aufhalten, sonst ist das Chaos vorprogrammiert.
- Der Strassenbauer erhält ein Wegstück, wenn er dieses ganz um seine Hand aufgerollt hat. Die Länge der Wegstücke muss angepasst werden je nach Grösse des Spielgeländes und der Anzahl Spieler bzw. Strassenbauer.
- Alle Arbeiter dürfen sich nur entlang des Wegnetzes bewegen! Man kann dies verschieden definieren: z. B. immer eine Hand am Markierband oder höchstens einen halben Meter Abstand zum Band. Wer ein sehr grosses Spielgelände, entsprechend viel Spieler und Zeit hat, kann die Wege auch mit zwei parallel geführten Bändern bauen. Die Spieler dürfen sich dann nur zwischen den Bändern bewegen. Zudem gibt es sicher auch noch weitere Möglichkeiten, die Wege auf andere Weise zu markieren als mit Plastikband.
- Bei jeder erschlossenen Materialquelle muss eine Hütte gebaut werden. Es kann kein Material geliefert werden, bevor nicht ein Haus dort steht. Wer welches Material transportieren darf bzw. die Hütte bauen darf ist bei den Berufserklärungen definiert.
- Ziel ist es, möglichst viele Materialquellen zu erschliessen und den grossen Schatz in der Mitte der Insel zu finden. Insbesondere Goldminen sollten möglichst viele erschlossen werden, damit für den Schatzkauf genügend Gold zur Verfügung steht.
- Den grossen Schatz geben die Eingeborenen nur her, wenn man ihnen möglichst viel Gold gibt. (Wenn es im Spiel keinen Sieger und Verlierer geben soll, kann man es auch so richten, dass nur das Gold beider Völker gemeinsam ausreicht, um den Schatz zu erkaufen.)
- Jeder Spieler muss mit einer Wäscheklammer ausgerüstet sein. Bei Verlust gibt es Ersatz im Basislager.

## Die Hütte

An jedem wichtigen Ort (Goldmine, Brauerei, Holzlager, Steinbruch,...) muss als erstes eine Hütte gebaut werden. Alle Hütten werden nach dem gleichen Bauplan gebaut:

- Als Fundament dient das runde Holzstück, das der Holzfäller absägt.
- Die Hütte hat vier Säulen zu je 4 Holz-Rondos
- Darauf wird das Dach gelegt: gefalteter Karton
- Das Dach muss rot angemalt werden

## Die verschiedenen Bodenschätze und anderes

	<i>Anzahl</i>	<i>Material</i>
<b>Quelle</b> (ohne Leiter)	2 x 2	4 Wassersäcke
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bei der Quelle (Wassersack) wird eine Hütte gebaut und das Wasser zur Sirupherstellung in die Brauerei transportiert.</li></ul>		
<b>Steinbruch</b> (stationär, 2 x 1 Leiter)	2 x 1	Holz-Rondos (kleine runde Holzstücke), Schaufel, Kuhband
<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Steinmetz muss einen Parcour durchlaufen, damit er einen Stein (Holz-Rondo) erhält.</li><li>• Parcour: Mit Stein auf einer Schaufel einen Hindernisparcour ablaufen und anschliessend ein Ziel treffen.</li></ul>		
<b>Goldmine</b> (2 x 1 Leiter)	2 x 6	z. B. gelbe Diaschachteln als Goldbarren
<ul style="list-style-type: none"><li>• Insgesamt 12 auf der ganzen Insel verteilt (mit Postenblatt markiert)</li><li>• Bei jeder Goldmine muss zuerst eine Hütte gebaut werden.</li><li>• Nur bei 2 Goldminen ist ein Leiter (Eingeborener).</li><li>• Der Minenarbeiter muss Glücksspiele (...) und Geschicklichkeitsübungen machen, dass er einen Goldbarren vom Eingeborenen erhält.</li><li>• Die Goldmine ist erschöpft, sobald 15 Goldbarren herausgegeben wurden.</li><li>• Wenn das Volk eine neue Goldmine erschlossen hat, wechselt der Leiter zu dieser neuen Goldader (er hat immer alles Gold bei sich).</li></ul>		
<b>Holzlager</b> (mobil, 2 x 1 Leiter)	2 x 1	Holz, Säge
<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Leiter positioniert seinen Posten irgendwo auf der Insel und kann seinen Standort wechseln. Wann der Postenplatz gewechselt werden soll, entscheiden die Leiter im Basislager.</li><li>• Bei jedem neuen Holzlager muss eine neue Hütte gebaut werden.</li><li>• Der Holzfäller sägt kleine Stücke vom Rundholz ab. Das abgesägte Stück ist das Fundament für eine Hütte, zusätzlich erhält er ein Stück Karton, das als Dach verwendet wird.</li></ul>		
<b>Brauerei</b> (stationär, ohne Leiter)	2 x 1	Becher, Sirup, Krug, Kelle
<ul style="list-style-type: none"><li>• Der Platz der Brauerei ist durch ein Schild markiert</li><li>• Als erstes muss eine Hütte gebaut werden.</li><li>• Der Brauer muss seinen Sirup bereitstellen und jeder aus seinem Volk ist verpflichtet Sirup zu trinken.</li></ul>		
<b>Schatz</b> (in der Mitte der Insel)	1	Schatzkiste (mit Inhalt, z. B. Kuchen)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Die Schatzkiste ist gut versteckt (vergraben).</li><li>• Die beiden Späher müssen sie ausfindig machen.</li><li>• Wenn der Schatz gefunden ist, wird ein Weg gebaut und der Schatz ausgegraben. Ein Aufseher bewacht den Schatz.</li></ul>		

- Der Schatz ist verschlossen und wird von den Eingeborenen geöffnet, wenn das Volk genügend Gold bezahlt.
- Das andere Volk wird auch einen Weg zum Schatz bauen und versuchen ihn mit Gold zu erkaufen. Der Schatz ist die einzige Stelle, an die beide Völker einen Weg bauen dürfen.

**Basislager** (stationär, 2 x 2 Leiter)

2 x 1

Materialgrundstock für Beginn,

- Das Basislager ist Lagerplatz für Materialreserven: Holz, Steine, Gold
- Es ist Aufenthaltsort für Arbeitslose
- Berufsberater/Berufsvermittler gibt Auskunft zum Spiel und vermittelt Berufe. Die Spieler dürfen nicht untereinander Berufsausweis tauschen, es muss über den Berufsvermittler laufen.
- Materialverwalter gibt Wegstücke (Markierband) ab. Der Strassenbauer muss im Basislager zuerst das gesamte Wegstück um seine Hand aufrollen, bevor er es im Wegnetz verbauen darf.

Markierband,

Spieldokumentation, Berufsausweise, Papier, Schreibzeug, Schreibunterlage, Karton

## Die Spieler- und Leiterfunktionen

<i>Funktion (Beruf)</i>	<i>Material</i>	<i>Aufgabe</i>	<i>Wo, wieviel</i>
Transporteur		Der Transporteur ist nur für Transportangelegenheiten zuständig. Er darf für alle andern Handwerker Transportarbeiten erledigen, um diese zu entlasten. Er darf pro Gang immer nur ein Stück transportieren!	2 x max. 8
Strassenbauer	Markierband	Der Strassenbauer baut alle Wege. Niemand ausser ihm darf ein Wegstück (Markierband) bauen. Er darf Markierband vom Basislager bis zur Baustelle transportieren (immer nur ein Wegstück).	2 x max. 5
Bauarbeiter	Farbe und Pinsel	Baut eine Hütte. Wie die Hütte gebaut wird, siehe bei «Die Hütte». Er darf die Holz-Rondos und die Farbe vom Basislager bis zur Baustelle transportieren (alles Material miteinander).	2 x 1 (evtl. 2)
Holzfäller	Säge, Holz	Er muss das Holz im Holzlager in Stücke sägen und darf diese anschliessend einzeln (inkl. Kartondach) ins Basislager transportieren.	2 x 1
Mineur	Pickel	Am Gold hängen die Eingeborenen am meisten und sie geben es nicht ohne Gegenleistung her.  Der Mineur muss darum in einem Spiel mit den Eingeborenen das Gold verdienen. Nur der Mineur darf mit dem Eingeborenen um das Gold spielen.	2 x max 3
Steinmetz	Schaufel, Stein, Markierband	Er verdient Steine im Steinbruch (siehe Steinbruch). Die verdienten Steine kann er im Steinbruch sammeln und von den Transporteuren ins Basislager schaffen lassen oder sie selbst transportieren (immer ein Stück).	2 x 2
Sirupbrauer	Wasser, Becher, Krug, Kelle, Sirup	Er braut bei der Quelle Sirup und verteilt diesen an alle Arbeiter in seinem Volk. Die Arbeiter müssen Sirup trinken (Pflichtkonsum).	2 x 1
Meldeläufer		Der Meldeläufer kann von allen eingesetzt werden. Seine Aufgabe ist es, Meldungen möglichst schnell zu übermitteln. Er darf nur die Wege benutzen.	2 x max 1
Siedlungsplaner	Papier, Schreibzeug	Er hat die Aufgabe, die Siedlung möglichst genau so aufzuzeichnen, wie sie gebaut wird. Informationen kann	2 x 1

		er sich selber beschaffen (darf nur auf Wegen gehen) oder kann Meldeläufer und Späher einsetzen.	
Späher		Der Späher ist einer der wenigen, der sich ausserhalb der gebauten Wegen bewegen darf. Seine Aufgabe ist es, die verschiedenen Bodenschätze zu suchen und die Strassenbauer danach anzuweisen. Er muss auch über die Aktivitäten des Gegners im Bild sein.	2 x 1
Hellblauhelme	Mützen (mit Vorteil hellblau)	Der Hellblauhelm darf sich auch ausserhalb der Wege bewegen und hat die Aufgabe, die Gegner zu schwächen, indem er ihnen ihre Wäscheklammer abreisst. Wird im selbst von dem angegriffenen Arbeiter die Wäscheklammer abgezupft, so muss er seinen Job als Hellblauhelm aufgeben und ein andere Spieler aus seinem Volk kann die Mütze übernehmen.	2 x 2
Naturkatastrophe (Leiter)		Zerstört den Weg der Siedler. Bestimmt gewisse Gebiete, die umgangen werden müssen weil sich dort ein Sumpf oder eine Schlucht befindet.	Insel: 1
Berufsberater, Spielinfo, Materialverwaltung (Leiter)	Spielbeschrieb, Berufsausweise, Kuhband	Gibt Auskunft zu den Berufen, was sie zu tun und zu lassen haben. Er vermittelt bei Berufswechsel und kann Entlassungen durchführen.  Das Material (besonders das Gold) wird im Basislager gesammelt. Alles andere Material wird im Basislager zwischengelagert.  Abgabe von Markierband für den Wegbau.	2 x 2
Aufseher (Leiter)	«Blauer Brief»	Er beobachtet die Arbeiter, damit alles mit rechten Dingen zu und her geht. Er kontrolliert die Berufsausweise, ob die Arbeiter auch genügend mit Lebensmittel versorgt werden. Er kann Arbeiter fristlos entlassen. Bewacht den Schatz, sobald dieser gefunden wurde.	2 x 2
Eingeborene (Leiter)		Sie sind an den Posten «Goldmine», «Holzlager» und «Steinbruch».	2 x 3

## Die Materialliste

- 4 Wassersäcke (Quellen)
- Holz-Rondos (kleine runde Holzstücke, gelten als Steine)
- 2 Schaufeln (gross)
- 2 x 400m-Rolle Markierband (in andern Sprachregionen auch Vogel-, Bauabsper-, Plastik- oder Kuhband genannt)
- andersfarbiges Markierband zur Kennzeichnung vom Basislager
- Goldbarren (dazu eigenen sich beispielsweise gelbe Diaschachteln)
- Rundholz mit ca. 10cm Durchmesser
- 2 Sägen
- 30 Becher
- Joghurtbecher für Wassertransport
- 2 x 1L Sirup
- 2 Krüge
- 2 Kellen
- Schatzkiste (mit Inhalt!)
- Berufsausweise (siehe Beilagen)
- Papier, Schreibzeug
- Schreibunterlage

- Karton (Hausdach)
- 2 x rote Wasserfarbe, Pinsel
- Abdeckband (Klebband), Reissnägel
- Wäscheklammern
- Sirup
- Hellblaue Mützen

## Die Beilagen

- [Postenblätter](#) (89 KB)
- [Berufsausweise](#) (64 KB)

## Der Kommentar

Kommentar von den Erfindern Jungschar Langete und Thörigen zur Erstaufführung des Spiels:

Das Spiel wurde mit 35 Kindern (8-16 J.) und 14 Leitern gespielt. Abstand zwischen den beiden Basislagern ca. 100 bis 120 Metern erwies sich als ideal. Die Schwierigkeiten sind die Spielerklärung und die erste Viertelstunde des Spiels. Am Anfang sind nur ein paar wenige Spieler beschäftigt und die restlichen sind arbeitslos. Nach 10 - 15 Minuten ist das Wegnetz aber soweit fortgeschritten, dass alle eine Beschäftigung haben. Am besten verzichtet man darauf, allen die verschiedenen Berufe bis ins Detail zu erklären. Wichtig ist, dass alle das grundlegende Prinzip begriffen haben (nur auf gebauten Wegen gehen, an jedem neu erschlossenen Ort ein Haus bauen, Arbeitslose sollen sich beim Basislager melden, usw.). Die Berufserklärungen muss der «Berufsvermittler» fast jedem Spieler wieder neu erzählen, das lässt sich kaum vermeiden. Zu Beginn werden die Spieler das Spiel wohl nie begreifen, weil es ziemlich komplex ist. Mit dem Spielen ändert sich das aber rasch. Ideale Spielzeit wäre etwa 1.5 bis 2 Stunden (das ist gut zu erreichen, weil die Spieler einen gut versteckten Schatz in dieser Zeit nicht finden werden).

## **4. Feld-, Wald- und Wiesen Spiele >>>**

### 1. 10-mal abgeben

Für dieses Spiel werden zwei Mannschaften gebildet, eine davon sollte zur besseren Übersicht gekennzeichnet werden, z.B. durch Mützen, Bänder, T-Shirts, o.Ä. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Es geht darum, dass sich eine Mannschaft 10-mal den Ball abgibt. Der Spielleiter zählt laut mit. Wenn die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt, so wird neu zu zählen angefangen. Ebenso, wenn der Ball den Boden berührt.

Das Spiel ist relativ wild und anstrengend und damit gut geeignet, um Betreuer und Teilnehmer sich austoben zu lassen. Es ist insbesondere auch für große Gruppen geeignet. Das Feld sollte dabei nie so groß gewählt werden, dass sich die Mitspieler gegenseitig weglaufen können. Es sollte aber auch nicht so klein sein, dass man sich gegenseitig auf die Füße tritt.

### 2. 10-mal fangen

Es wird ein Feld, etwa im Format "Volleyball" oder "Völkerball" abgesteckt. Nun werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die auch wieder farblich gekennzeichnet sein sollten. Die Mannschaft A stellt sich in einer Reihe vor dem Kopfende des Feldes auf, die Mannschaft B versammelt sich im Inneren des gegenüber liegenden Feldes.

Nun läuft der Erste von Mannschaft A los und muss nun versuchen, ein Mitglied der Mannschaft B zu fangen und abzuschlagen. Dabei darf Mannschaft B ihre Feldhälfte auf keinen Fall verlassen! Hat der Fänger es geschafft, so muss sich der Abgeschlagene an der Stelle, an der er gefangen wurde, auf den Boden setzen. Der Spieler aus Mannschaft A läuft zu seiner Mannschaft zurück und klatscht dort seinen Nachfolger ab, der nun loslaufen kann. Die Zeit bis zum Abschlagen des Letzten wird gestoppt. Nun werden die Mannschaften gewechselt. Die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

### 3. 10-mal abwerfen

Zwei Mannschaften, wieder am Besten farblich getrennt, verteilen sich über das ganze Spielfeld. Nun muss die eine Mannschaft die andere komplett mit einem Ball abwerfen. Als abgeworfen gilt, wer unterhalb der Knie getroffen wurde. Die Zeit dafür wird gestoppt, die Mannschaften anschließend gewechselt. Die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

### 4. Mattenspiel

Jeder Mitspieler sucht sich einen Partner. Nun legen sich die Paare immer zusammen nebeneinander auf eine Decke oder eine Turnmatte - diese Matten sollten dabei wild über das Spielfeld verstreut sein. Zwei Mitspieler (Peter und Stefan) bleiben übrig - Stefan muss Peter fangen. Peter darf sich nun auf eine Matte legen



(auf der Eddi und Ilse liegen). Wenn Eddi jetzt außen liegt, so muss er aufstehen und wird nun von Peter gefangen, wenn Ilse außen liegt, so muss sie aufstehen. Wird Ilse nun von Stefan gefangen, so ist sie dran und Stefan darf weglaufen.

#### Abwandlung: Fuchsbau

Stehen keine Matten oder Decken zur Verfügung, kann man das Spiel auch Folgendermaßen spielen: statt sich auf Decken zu legen, stellen sich die Paare hin und geben sich die Hände. Peter kann sich nun zwischen Eddi und Ilse stellen. Eddi, zu dem er mit dem Rücken steht, muss vor Stefan weglaufen. Peter und Ilse geben sich die Hände.

#### 5. Baret

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet, die sich im Abstand von etwa vier Metern in einer Linie gegenüberstehen. In der Mitte zwischen den beiden Linien liegt ein Baret (oder eine Mütze o.Ä.). Nun wird jede Mannschaft von links nach rechts durchnummeriert. Bei Aufrufen einer Nummer laufen die beiden Mitspieler, die diese Nummer haben, in die Mitte. Ziel ist es nun, das Baret möglichst schnell zu greifen und es in die eigene Mannschaft zu bringen - dafür gibt es einen Punkt. *Aber Vorsicht:* wenn man das Baret hat, kann man von seinem Gegner noch verfolgt und abgeschlagen werden, dann geht der Punkt an die andere Mannschaft!

Oft kommt es bei diesem Spiel vor, dass sich die beiden Gegner in der Mitte gegenüberstehen und keiner dazu kommt, die Mütze zu nehmen. Dann kann auch noch eine zusätzliche Nummer aufgerufen werden. Diese beiden Mitspieler können sich nun auch die Mütze holen. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich immer nur Mitspieler *mit der gleichen Nummer* verfolgen dürfen.

Körpereinsatz ist erlaubt; wenn allerdings zwei Mitspieler an dem Baret ziehen, geht der Punkt verloren.

#### 6. Volleyball - Variationen

Um das alte Volleyball mal etwas anders zu gestalten, hier einige Abwandlungs - Möglichkeiten:

- Vierer-Mannschaften bilden: jeder hält die Ecke einer großen Decke fest, mit deren Hilfe man den Ball fangen und über das Netz schleudern muss
- Volleyball im Sitzen (mit dann allerdings größeren Mannschaften)
- Netz mit Decken oder Bettlaken zuhängen, sodass man nichts sehen kann
- Fangvolleyball: der Ball muss, wenn er das Netz überquert hat, zuerst gefangen werden - Schmettern ist bei dieser Variante allerdings verboten

#### 7. Chaos

Für dieses Spiel wird ein Volleyballfeld abgegrenzt. Es werden zwei Mannschaften gebildet, auch hier ist es wieder sinnvoll, diese farblich gegeneinander abzugrenzen. Als Tor wird an den Spielfeldenden jeweils ein Karton oder ein kleiner Turnkasten o.Ä. mit nach oben zeigender Öffnung aufgestellt. Die Mannschaften müssen zu Beginn und nach jedem Tor wieder in ihr eigenes Feld zurück. Zudem dürfen sich die Spieler nur im Sitzen bewegen.

Ziel des Spiels ist es nun, der gegnerischen Mannschaft den Ball in das Tor zu legen. Werfen ist dabei verboten; die Spieler dürfen sich den Ball nur gegenseitig weitergeben. Ein Tor wird mit drei Punkten belohnt.

Außerdem gibt es noch eine weitere, verschärfende Regel: Wer einen Spieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Feld drängt, erhält einen Punkt. Der abgedrängte Spieler scheidet aus.

### 8. Feuer und Wasser

Zwei Mannschaften setzen sich, in zwei Linien in ca. drei Meter Abstand gegenüber auf den Boden. Eine Mannschaft heißt "Feuer", eine Mannschaft heißt "Wasser". Wird "Wasser" gerufen, so muss die Mannschaft "Wasser" zum Spielfeldende laufen. Die Mannschaft "Feuer" ihr hinterher. Wer dabei abgeschlagen wird, muss in die Mannschaft "Feuer" gehen. Das ganze gilt natürlich auch umgekehrt.

Dieses Spiel hat übrigens auch den Vorteil, dass es keine Verlierer gibt.

### 9. Fangspiele

- *Schwarzer Mann*: sicherlich eines der bekanntesten Fangspiele: ein Fänger und der Rest stellen sich in ausreichend großem Abstand gegenüber. Der Fänger fragt nun: "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?" - der Rest antwortet: "Niemand" - "Und wenn er kommt?" - "Dann laufen wir!". Nun müssen die beiden Gruppen die Seite des Spielfeldes tauschen. Wer dabei vom schwarzen Mann abgeschlagen wird, kommt in dessen Gruppe und muss ihm in den nächsten Runden dabei helfen, Leute abzuschlagen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis keiner mehr übrig ist.
- *Oktopus*: Abwandlung von schwarzer Mann: wer abgeschlagen ist, bleibt an dieser Stelle stehen und breitet die Arme aus. Wer nun diese Kraken berührt, ist auch ausgeschieden und muss auch stehen bleiben.
- *Virus*: Hier muss nicht immer hin- und hergelaufen werden; alle können beliebig über das Spielfeld laufen. Wer vom Fänger abgeschlagen ist, muss stehen bleiben. Er kann allerdings wieder frei werden, wenn sich zwei Mitspieler um ihn stellen und sich die Hände geben.
- *Invalidenfangen*: Dieses Spiel kann man auch mit mehr als einem Fänger spielen. Wer abgeschlagen ist, muss sich die Hand an die entsprechende Stelle legen, an der er berührt wurde. Wer 3-mal abgeschlagen wurde, scheidet aus.

- *Kettenfangen*: Bei diesem Spiel sollte ein Spielfeld abgegrenzt werden, das nicht zu groß ist, noch besser ist eine Turnhalle. Wer abgeschlagen wurde, muss dem Fänger seine Hand geben und nun mit ihm zusammen die anderen Leute fangen. Nach und nach wird sich eine große Kette bilden, die dann immer schneller den Rest aus dem Verkehr zieht.
- *Geheimwaffe*: dieses Spiel sollte man mit zwei oder mehr Fängern spielen. Außerdem werden noch ein bis zwei "Geheimwaffen" in der Menge verteilt: wer diese gerade in Händen hält oder zugeworfen bekommt, darf nicht abgeschlagen werden. Wer allerdings trotzdem gefangen wurde, muss das Spielfeld verlassen.
- *Jeder gegen jeden*: ein hervorragendes Spiel für Anarchos und alle, die es werden wollen. Die Spielregeln: es gibt keine! Jeder darf jeden fangen und abschlagen. Und wenn zwei sich gleichzeitig abschlagen, müssen eben beide stehen bleiben. Wer am Schluss übrig bleibt, hat gewonnen.

Kleiner Tipp: immer an den Beinen abschlagen!

## 10. Problemlösungsspiele

Dieses Spiel ist eher für Turnhallen geeignet. Die beiden Mannschaften sind Bären in der Brunft(?)zeit. Und wie kann man Frauen, ähem, Bärinnen am besten imponieren? Ganz einfach, indem man möglichst hohe Kratzspuren an Bäumen hinterlässt.

Ziel der beiden Mannschaften ist es also, eine möglichst hohe Klebestreifen - Markierung an die Turnhallenwand anzubringen. Es sollte dabei auf jede organisatorische und technische Hilfe verzichtet werden. Die Mannschaften sollten selbst herausfinden, wie sie sich möglichst hoch aufeinander stapeln können.

**Achtung:** Dieses Spiel ist natürlich nicht ganz ungefährlich! Mann sollte zur Sicherheit ausreichend kleine und einige große Matten an und vor der Wand aufstellen. Zudem sollte das Alter der Teilnehmer eher etwas höher sein; bitte auch nicht mit unvernünftigen Teilnehmern spielen und immer genügend Aufsichtspersonen abstellen.

Ein ähnliches Problemlösungsspiel ist folgendes: In der Turnhalle werden die Kletterseile ausgezogen, darunter wird eine Turnbank gestellt. In einiger Entfernung zur Bank sind Hula-Hoop-Reifen aufgestellt - für jeden Mitspieler einer. Diese Reifen sind in mehreren hintereinander liegenden Reihen angeordnet. Nur die vorderste Reihe ist mit dem Seil zu erreichen.

*Die Aufgabe:* jeder Mitspieler soll in einem eigenen Reifen landen.

*Die Spielregeln:* es ist verboten, den Boden außerhalb der Reifen zu berühren; ferner ist es verboten, dass in einem Reifen mehrere Mitspieler gleichzeitig den Boden berühren.

Auch hier sollte wieder auf jede technische und organisatorische Hilfe verzichtet werden.

Ähnlich lassen sich auch weitere Spiele gestalten.

### 11. Schnurspiel

Hier müssen sich die beiden Mannschaften **eine** durchgehende Schnur durch die Kleider ziehen: Durch das rechte Hosenbein hinein, aus dem rechten Ärmel hinaus, zum linken Ärmel wieder hinein und dann wieder aus dem linken Hosenbein hinaus. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

Das Ablegen von Kleidungsstücken ist dabei durchaus erlaubt.

**Achtung:** man sollte nach den Geschehnissen der letzten Zeit darauf achten, dass das Ausziehen nicht übertrieben wird - dies könnte von Eltern sehr übel genommen werden!

### 12. Volleyball, Basketball, Völkerball, Fußball, Frisbee®, Federball, Tischtennis, Tischfußball, Brennball...

brauchen wohl nicht extra erklärt zu werden, sie seien hier nur als Ergänzung aufgeführt

### 13. Äffchen

Wenn man nur wenige Mitspieler hat, ist Äffchen immer wieder beliebt. Man stellt sich in einem Kreis auf und wirft sich einen Ball zu. Einer steht in der Mitte und muss versuchen, diesen Ball zu fangen. Wenn er das schafft, so muss derjenige, der ihn zuletzt geworfen hat, in die Mitte.

### 14. Einer gegen Alle und Alle gegen Einen

Was? Das heißt doch Einer für Alle und... Nun ja, es geht darum, dass einer in der Mitte steht, den die anderen, die im Kreis um ihn herumstehen, versuchen müssen, abzuwerfen. Wer das schafft, darf nun selbst in die Mitte.

### 15. Seilspiele

- *Tauziehen:* Dieses gute alte Spiel ist immer wieder gern gesehen. Zwei Mannschaften ziehen an einem Tau und diejenige, die es schafft, die andere über die Mitte zu ziehen, hat gewonnen.

**Achtung:** Bei einem Weltrekordversuch von Pfadfindern an Pfingsten 1995 in Westernohe gab es 3 Tote und mehr als 100 Verletzte. 650 Menschen hatten an einem daumendicken Kunststoffseil gezogen. Dieses riss mit einem lauten Knall und erschlug die Opfer ([Zeitungsartikel der Rhein-Zeitung](#)). Damit bei solchen Spielen nichts passiert, sollte man einige Vorsichtsmaßnahmen treffen:

- Das Tau sollte auch als solches bezeichnet werden können und hinreichend dick und stabil sein. Ausleihen kann man dieses normalerweise bei Feuerwehr, THW oder den Geschäftsstellen der Sportjugendverbände
- Es sollten niemals zu viele Personen gleichzeitig am Seil ziehen! (**lasst euch darüber auf jeden Fall beraten!**)
- Bitte genügend Aufsichtspersonen bereitstellen!
- *Waldlauf mal anders:* mit einem Tau kann man auch andere interessante Spiele machen. Allerdings werden dabei massenhaft Tauen und Seile benötigt, die zusammengebunden mind. 50 Meter lang sein sollten. Diese werden in Hüfthöhe durch ein dichtes Waldgebiet zu einem Hindernisparcours verlegt.

Hier dürfen auch ruhig Gestrüpp durchlaufen und umgestürzte Bäume einmal umwickelt werden. Nun werden Gruppen zu vier bis fünf Personen die Augen verbunden, anschließend werden sie am Bauch aneinander gebunden. Die Gruppe muss nun diesen Hindernisparcours in möglichst kurzer Zeit zurücklegen, indem sie sich an dem Seil entlang tastet. Der Vorderste ist dabei dann halt der Dumme der die ganzen Äste ins Gesicht bekommt und den anderen dann beschreiben muss, in welche Richtung sie laufen müssen und wo sich Hindernisse befinden. Zur besonderen Belustigung kann man am Schluss ja auch mal die Betreuer über den Parcours jagen.

- *Teddybär-Seilspringen*: Zwei Personen schlagen ein großes Seil, über das die Kinder dann springen müssen. Dazu wird der Kinderreim gesprochen:

Teddybär, Teddybär  
Dreh' dich um

Teddybär, Teddybär  
Mach' dich krumm

Teddybär, Teddybär  
Bau' ein Haus

Teddybär, Teddybär  
Hüpf' hinaus

Der Springer macht die Bewegungen des Liedes nach (sich herumdrehen, in der Hocke springen, die Hände über den Kopf halten, hinauspringen).

- *Die Uhr schlägt eins...*: Hier müssen die Mitspieler in das drehende Seil hineinspringen und so oft, wie die Uhr geschlagen hat, herumphüpfen. Es wird von eins bis zwölf und wieder zurück gezählt.
- Zu dritt, viert... hüpfen

## 16. Atomspiel

Die Gruppe versammelt sich wild durcheinander auf dem Feld und bewegt sich dort. Das sind die Atome. Auf Zuruf reagieren die Atome jetzt miteinander und bilden Moleküle. Wenn der Spielleiter z.B. "drei" ruft, müssen sich immer drei Atome zu einem Molekül zusammenfinden. Wer in keiner Gruppe mehr unterkommt, scheidet aus.

Hierbei ist Körpereinsatz beim Eintritt oder bei der Abwehr von Atomen, die zu viel sind, erlaubt. Die Mitspieler sollten also nicht sofort aufgeben: erst wer ein Molekül verlassen hat, ist ausgeschieden, d.h., man kann auch durchaus ein anderes Atom abdrängen, wenn man selbst das Molekül mitbilden will.

## 17. Staffelspiele

- immer zwei Leute aus einer Mannschaft müssen ein Mannschaftsmitglied auf einer *Decke* ziehen
- *Wasserstaffeln*: in einer bestimmten Zeit möglichst viel Wasser in Bechern, Strohhalmen oder Schwämmen an das Ende der Laufbahn bringen

Übrigens: Dieses Spiel war für uns oft eine hervorragende Gelegenheit, eine Wasserschlacht zu beginnen: Nach dem Ende holten wir die Sammelbehälter zur Gruppe, um dort (zum Schein) die Höhe der Wasserstände zu vergleichen. Meistens stellten sich die Kinder dann schon neugierig um die Behälter herum. Diese Ahnungslosen!

Wir zählten einfach laut bis drei und schon hatten wir den Kindern die Eimer übergeschüttet. Und los ging die Wasserschlacht.

- zurück zu den Staffelspielen:
- immer zwei Leute reiten Huckepack über das Feld; dem Unteren sind die Augen verbunden, der Obere muss ihn durch einen Hindernisparcours lotsen
- vor Antritt muss der Läufer eine Jacke, Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und anschließend ein Tablett mit Geschirr über das Feld befördern (bitte aber nur mit Kunststoffgeschirr spielen!)
- der Läufer erhält am Anfang der Laufbahn einen Keks, diesen muss er bis zum Ende der Bahn aufgegessen haben, um dort einem Betreuer ins Ohr pfeifen zu können
- Bälle über den Köpfen oder unter den Beinen nach hinten durchgeben; der Letzte rennt mit dem Ball nach vorne und gibt ihn dort wieder weiter
- immer zwei Leute stellen sich nebeneinander, dort werden ihnen die Innen stehenden Beine miteinander verbunden, so müssen sie nun weiterlaufen
- auf einem Bein hüpfen
- Schubkarrenlaufen: einer krabbelt auf den Händen vorwärts, während der Hintere seine Beine in der Hand hält

*Variationen:*

- *ABC-Spiel:* die Mannschaft muss möglichst schnell Gegenstände mit verschiedenen Anfangsbuchstaben zusammensuchen, so dass sich das Alphabet ergibt
- *Tour de l'Europe:* es werden zwei Mannschaften gebildet, nun muss auf Zuruf immer einer möglichst schnell einen bestimmten Gegenstand holen: z.B. eine Zahnbürste, einen Socken, Zucker, eine Unterhose, ein Insekt, ein Grashalm, eine Blume, einen Bachwacke, ein Stuhl, ein Radio, Stift und Papier, eine CD, Seife, ein Haar, eine Tannennadel, eine Uhr, eine Brille, ein Knopf, Holz, Pappe, Schlüssel, Münze, Geldschein, Haargummi, Zahnspange, Duschgel, Handtuch, eine Kassette, eine Gabel.....

>[Nächstes Kapitel](#)

[\[Seitenanfang\]](#)[\[Startseite\]](#)[\[Kontakt\]](#)

# Aquädukt (Viadukt)



J.P.s Spieledatenbank - [www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de)

eingestellt von **Johannes König**

© 2002 - Jegliche kommerzielle Verwertung bedarf der Zustimmung des Urhebers!

## Kurzbeschreibung

Für 5 bis 100 Spieler im Alter von 5 bis 30 Jahren.

Ein Aquädukt ist eine römische Wasserleitung, und die soll gebaut werden. Ein Wasserspiel für draußen, das als Kooperationsspiel oder Wettkampf spielbar ist.

## Vorbereitung

Ein Gefälle in der Landschaft ist vorteilhaft, es geht aber auch ohne. Es wird je Gruppe ein langes Stück Frischhaltefolie abgeschnitten (ungefähr je Mitspieler ein Meter Folie rechnen). Je Gruppe wird ein Eimer mit Wasser gefüllt, der andere bleibt leer.

## Spielverlauf

Ein Mitspieler nimmt den Eimer mit Wasser und geht auf einen erhöhten Punkt. Der Rest der Mitspieler bildet bergab eine Reihe, hält die Folie und stellt den leeren Eimer am Ende der Reihe auf. Nun gießt der Spieler mit dem vollen Wassereimer langsam Wasser in die Folie und die anderen Mitspieler müssen die Folie so halten (als Rinne), dass das Wasser mit möglichst wenig Verlusten in den zweiten Eimer am Ende der Reihe gelangt.

## Bemerkungen

Es sollte nicht zu kalt sein, da es nasse Füße geben kann. Das Spiel kann sowohl als Kooperationsspiel als auch als Mannschaftsspiel durchgeführt werden. Beim Mannschaftsspiel gewinnt die Mannschaft, die am meisten Wasser in den Zieleimer bekommen hat. Beim Kooperationsspiel liegt der Fokus mehr auf der Zusammenarbeit der Mitspieler, deswegen spielen dann alle in einer einzigen Gruppe. Um die Zusammenarbeit zu verbessern, kann die Durchführung selbst analysiert und dann wiederholt werden, anschließend Kritik eines Außenstehenden und nochmalige Durchführung. Aufgezeigt werden durch das Spiel Rollenzuteilung, Teamfähigkeit und wie mit Problemen (Überforderung einzelner, Leck in der Rinne) innerhalb der Gruppe umgegangen wird. Varianten: Hindernisse aufbauen, um die herum geleitet werden muss. Flaches Gelände (auch bergauf möglich, jedoch sehr schwer !!!) (c) by Johannes König

## Material

- je Team 2 Eimer (10 Liter)
- 1 Rolle Frischhaltefolie (je Spieler wird ca. 1 m benötigt)



Pfadfinder: [Spielekiste](#) / [Archiv](#) / [Big Action](#) / [Diverses](#) / [big\\_misc\\_001.shtml](#)

## Fort Boyard

## Spielekiste Aktuell

- Autor:** Susanne/Romanus Schaumburg in der Newsgroup de.soc.Jugendarbeit
- Gruppengröße:** ab 30 Personen
- Altersgruppe:** alle
- Material:** entsprechend den Aufgaben
- Beschreibung:** Jede gelöste Aufgabe gibt einen Schlüssel um nach Fort Boyard zu kommen

- [Neue Spiele im Archiv](#)
- [Gästebuch](#)
- [Neu Spiele Meta-Suche](#)
- [Neu Hochzeiten](#)
- [Alle Kategorien](#)
- [Endlosgeschichten](#)

Die Gruppen dürfen die Teilnehmer pro Station selbst bestimmen, aber jeder muss mindestens einmal im Mittelpunkt stehen.

### 1. Station: gutes Orientierungsvermögen:

1 Teilnehmer sucht in einem vollkommen abgedunkelten Raum nach den Kommandos der Mitspieler (die wissen, wo der Schlüssel liegt) den Schlüssel. Umgefallene Stühle, .. bilden natürlicher Hindernisse.

### 2. Station: physikalische Kenntnisse

Vorbereitung: Es wird 1 gekochtes Ei, Streichhölzer, Kerze, 1 l Wasser, 1 Schnurband, Löffel, Messer bereitgestellt. Aufgabe ist es, das gekochte Ei in eine Flasche zu bekommen, ohne dass dieses vorher zerkleinert .... wird. Lösung: (in die Flasche brennende Streichhölzer; Ei vorsichtig mit der dünnen Seite nach unten auf den Flaschenhals setzen; wird nach innen gezogen) Alle anderen Dinge sind nur Ablenkung.

### 3. Station: Kraft

1 Stuhl soll nur an einem Stuhlbein hochgehoben werden. Dieses klappt nur, wenn man den Trick kennt, die Kraft durch bestimmte Verlagerungen richtig einzusetzen.

### 4. Station: Schnellig- und Geschicklichkeit

2 Teilnehmer sollen dünne Papierschlangen (Luftschlangen) von einer hohen Wäscheleine angeln und zu einer möglichst langen Schlange zusammenknoten. Es wird eine Zeit von 2 Minuten vorgegeben. Die Länge zählt.

### 5. Station: Geschicklichkeit und Hunger

1 Teilnehmer soll mit bloßen Füßen ohne Zuhilfenahme der Hände eine Banane pellen und essen. Zeitvorgabe: 2 Minuten

### 6. Station: Rätselkönig



Dieses ist der Raetselkoenig, denn jede nicht bestandene Aufgabe an einer Station darf durch das Loesen einer schwierigen Raetselaufgabe geloest werden. Zum Raetselrater wird ein Teilnehmer bestellt, der entsprechend oft zum Raetselkoenig muss. Die abschliessende Raetselaufgabe duerfen alle Mitglieder loesen, um den letzten Schluessel zu ergattern. Die Gruppe mit den meisten Schluesseln gewinnt.

**Hier noch weitere denkbare Stationen:**

1. Geschicklichkeit und Logik

1 Band/Schal von 1m Laenge an beiden Enden anfassen und einen Knoten machen ohne ein Ende loszulassen.

2. Mutprobe in einen Eimer mit Guelle, .... fassen und den Schluessel herausangeln.

3. Dosenstemmen 2 Dosen mit ausgestreckten Haenden so lange wie moeglich halten. Ab 2 Minuten wird der Schluessel vergeben.

4. Gruppenloesung (toll als Abschlussspiel) Alle Mitglieder der Gruppe sollen sich so plazieren, dass jeder auf den Knien des Hintermannes zum Sitzen kommt. Dieses klappt nur, wenn die Gruppe einen Kreis bildet.

Navigation: [Hauptseite](#) - [Archiv](#) - [Mailingliste](#) - [Partner Sites](#) - [Specials](#) - [Notizbrett](#)

© '99 & 2000 by [Spielekiste](#) - [www.spielekiste.de](http://www.spielekiste.de)