Outdoor-Spiele

*Es gehört mittlerweile schon zur guten Tradition, dass einmal jährlich – meist vor dem Beginn der Freizeitsaison – die Redakteure/innen des **Lauffeuer** jeweils eine Spielidee vorstellen, die vielleicht noch nicht so bekannt ist und womit gleichfalls versucht werden soll, ganz praktische Tipps für die Jugend(feuerwehr)arbeit zu geben. In der Redaktion führt das gelegentlich zu heißen Diskussionen, ob derartige Vorschläge überhaupt spielbar sind. ... Und wenn man dies nicht klären kann, wirds einfach ausprobiert. Bei den Spieltipps zeigt sich dann aber auch , dass jeder so sein bestimmtes Faible hat. Einmal geht es mehr um Kooperation und Teamgeist – und in anderen Fällen geht es mehr um Bewegung, Aktion oder Geschicklichkeit. Aber immer steht „Fun" im Mittelpunkt. So sollte es auch sein und deshalb laden wir alle ein, nachstehende Spiele einmal selbst auszuprobieren. Diesmal haben wir uns für einige „Outdoor" -Spiele (Spiele für außen) entschieden. Wichtig dabei ist natürlich, etwa die UVV-Vorschriften etc. zu beachten und vor allem die Anforderungen aus der Aufsichtspflichtführung zu berücksichtigen. Ach ja – und wer selbst ein tolles Spiel kennt, das vielleicht nicht ganz so bekannt ist, der schickt uns einfach seinen Spielvorschlag zu. Abdruck (fast) garantiert! hs*

1. Niedrigseilgarten

Wen hat es nicht schon einmal gereizt, sich wie ein Artist auf dem Seil, frei über dem Erdboden balancierend, auf einem Seil fortzubewegen.
Die Naturfreundejugend Hannover, die uns freundlicherweise einige Informationen und die Fotos zur Verfügung stellten, hat auf ihrem Gelände einen stationären Niedrigseilgarten installiert. Wenn ihr nun artistisch tätig werden wollt, solltet ihr unbedingt einige Sicherheitsvorkehrungen treffen und euch vorher gut informieren.

Die zwischen mehreren Bäumen zu spannenden Seile müssen eine ausreichende Tragfähigkeit mit genügend Sicherheitsreserve haben, sie werden nur ca. 20 bis 30 cm über dem Boden gespannt. Die Bäume sind durch Abpolsterungen oder Schutzbretter zu schützen, so dass die Rinde nicht beschädigt wird. Ein Hilfsseil ist über dem Balanceseil in Griffhöhe zu spannen, damit man sich im Bedarfsfall hieran festhalten kann. Dringend zu empfehlen ist, sich jedoch vorher genau kundig zu machen oder möglichst einen in der Nähe befindlichen Niedrigseilgarten aufzusuchen.

Anwendung
Bei der Übung wird auf Seilen balanciert. Aber das ist noch längst nicht alles...
Die methodische Herangehensweise reicht von wahrnehmungs- und bewegungsintensiven Übungen, über spielerische Abenteueraktionen bis hin zu komplexen Herausforderungen für intensive gruppendynamische Aktivitäten.
Bestimmte Merkmal bleiben immer gleich. Es gilt unterschiedlichste Elemente zu überwinden. Dazu bedarf es immer der Zusammenarbeit durch ausreichende Kommunikation und Kooperation mit aktiver gegenseitiger Hilfestellung.

Vorbereitung
- Aufgabenstellung muss auf die Zielgruppe und Ziele abgestimmt werden

- Elemente, Hilfsmittel und Rahmenbedingungen müssen dementsprechend ausgewählt werden
- Vorübungen mit der Zielgruppe zu Körperspannung, Interaktion, Kooperation, Kommunikation und Vertrauen

Mögliche Ziele

- Körpergefühl und Koordination
- Konzentration
- Übernahme von Verantwortung für sich und andere
- Hilfestellung geben und annehmen können
- Das Erlebnis, es gemeinsam schaffen zu können
- Kommunizieren in der Gruppe
- Lösungsorientiertes denken, Planen und Handeln

Merkblatt zu den Regeln

TN = TeilnehmerIn an der Aktion

vor Beginn der Aktion

- werden alle sichtbaren Gefahrenquellen (z. B. herumliegende Stolperfallen, wie größere Äste) beseitigt
- alle Schraubklemmen, Stahlseile, Holzpflöcke und Hilfsseile werden auf ihren einwandfreien Zustand hin überprüft
- TN dürfen baulich nichts verändern.
- TN müssen sämtlichen Schmuck, wie Uhren, Ketten, Ringe, o. Ä. ablegen

Durchführung

- Während der Nutzung gilt die „Stopp-Regel", d.h. dass jede an der Aktion beteiligte Person jeder Zeit die Möglichkeit hat ein für alle hörbares „Stopp" zu rufen, direkt anschließend wird die Situation geklärt.

- Auf jedem Stahlseil befinden sich höchsten fünf TN
- Beim Überqueren darf nicht gesprungen werden (Sturzgefahr)
- Die Hilfsseile dürfen sich die TN nicht um die Hand wickeln.
- Die TN dürfen sich an die Hilfsseile nicht dranhängen – nur festhalten
- Die Hilfsseile werden ausschließlich von den TN benutzt, die auf dem Stahlseil stehen, welches sich direkt unter dem jeweiligen Hilfsseil befindet
- Die Nutzung anderer Hilfsmittel ist nur unter dem Ausschluss sicherheitstechnischer Bedenken erlaubt
- Jeder TN wird von mindestens einem anderen TN „gespottet". Der sogenannte Spotter hält die Hände vor den Körper und richtet den Blick auf den TN auf dem Seil, um einen möglichen Sturz des TN abfangen zu können.
  Der Spotter sollte sich dabei bevorzugt in Schrittstellung und im Rücken des TN, der auf dem Seil steht, aufhalten. Die ist jedoch situativ zu entscheiden.
- Möglich ist auch, dass der TN auf dem Seil von zwei Personen gespottet wird. Dabei steht i. d. R. ein Spotter im Rücken des TN auf dem Seil und der Zweite direkt vor ihm.

df

2. Den Brandstiftern auf der Spur

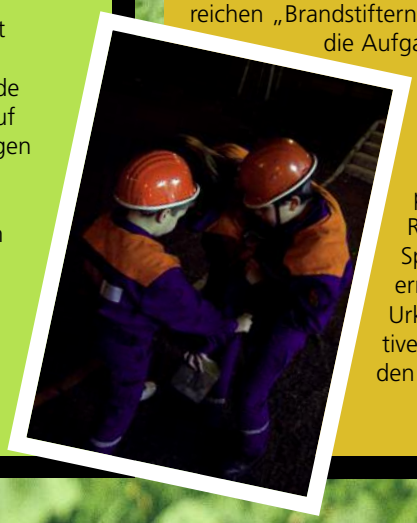
Hierbei handelt es sich um ein Geländespiel, das sich vortrefflich zum Beispiel im Rahmen einer Zeltlagerfreizeit in der Dämmerung bzw. bei Dunkelheit spielen lässt. Dabei geht es insbesondere um geschicktes Verhalten im Freien, schnelles Reagieren, Kombinieren sowie Planen – und um das Zusammenspiel in einer Gruppe.

Voraussetzungen/Bedingungen:

- Gruppenstärke ca. 20 (und mehr)
- Kinder/Jugendliche ab 10 Jahren
- ein brennendes Lagerfeuer (auf Sicherheit und Brandschutz achten)
- möglichst weitläufiges Gelände mit „Versteckmöglichkeiten"
- größere Holzscheite für die „Brandstifter", JF-Helme für die Brandsicherheitswache
- Zeitbedarf unterschiedlich, pro Spieldurchgang ca. 15 Minuten, zwei Durchläufe
- Spielleiter legt Zeit fest (Stoppuhr) und kontrolliert die Regeln, gibt Ergebnis bekannt
- besonders zum Spielen bei Dämmerung/Dunkelheit geeignet

Aufgabe/Spieldurchführung:

Es werden zwei (möglichst) gleich große Gruppen gebildet. Die potenziellen „Brandstifter" erhalten jeweils ein Holzscheit, das unbemerkt zur brennenden Feuerstelle/Lagerfeuer gebracht und dort entzündet werden soll. Ist dieses Ziel erreicht, hat der „Brandstifter" seine „Mission" erfolgreich erledigt und darf sich's am Feuer gemütlich machen. Doch die Brand-sicherheitswache (durch die JF-Helme erkennbar), die sich im Gelände in einem Umkreis von mehreren hundert Metern (mind. 100 m) um die Feuerstelle verteilen (verstecken) bzw. eine „Postenkette" bilden soll, hat allerdings die Aufgabe, dass Durchkommen der „Brandstifter" zu verhindern. Bei Spielbeginn befinden sich die „Brandstifter" natürlich außerhalb der von der Brandsicherheitswache kontrollierten Zone. Wird ein „Brandstifter" abgefangen, so muss dieser sein Holz-scheit bei der Brandsicherheitswache abliefern. Für jedes Holzscheit gibt es eine bestimmte Punktzahl (z.B. 20), die bei Spielende addiert werden (nur für die Spielgruppe „Brandsicherheitswache" erforderlich). Hiervon werden allerdings Strafpunkte (z.B. 30) für jeden „Brandstifter" abgezogen, der die Feuerstelle erreicht und sein Holzscheit dort entzündet hat. Die Strafpunkte – als Punktabzug für das Durchkommen von erfolgreichen „Brandstiftern" – sollten auf jeden Fall höher sein, da ja die Aufgabe der Brandsicherheitswache darin besteht, das „Zündeln" zu verhindern. Zum Schluss werden dann die Plus- und Minuspunkte gegengerechnet.



Im zweiten Spielschritt werden die Gruppen schließlich ausgetauscht bzw. die Rollen gewechselt. Gewonnen hat diejenige Spielgruppe, die dann die meisten Punkte erreicht hat. Hierfür kann z.B. auch eine Urkunde – als „beste Brandsicherheits-Detektive" des Zeltlagers etc. – bei der abschließenden „Siegerehrung" verliehen werden.

hs

Outdoor-Spiele

3. Baumumwickeln

Das Spiel lässt sich mit beliebig vielen Mitspielern spielen. Je kleiner die Mannschaft ist, desto schwerer ist das Spiel. Zunächst sucht man sich einen freistehenden Baum, Fahnenmast oder ähnliches. An dem Baum befestigt man das Ende einer Feuerwehrleine und lässt den Rest im Leinenbeutel. Anschließend steckt man mit einer weiteren Leine einen Kreis mit einem Radius von zwei Metern rund um den Baum ab. An dem entstandenen Kreis verteilen sich alle Mitspieler. Ziel des Spiels ist es nun, die Leine durch weiterreichen oder werfen des Leinenbeutels in möglichst kurzer Zeit um den Baum zu wickeln.

dm

4. Fütterung der Raubtiere

Zunächst wird jedem Raubtier sein Wärter zugeteilt. Die Raubtiere setzen sich auf den Boden nebeneinander – vor die Raubtiere platzieren sich die Wärter. Dann bekommen die Wärter Schüsseln oder Teller mit Futter: Erdnüsse, Kekse, Popcorn, Schokostückchen und was sonst noch das Herz des Raubtiers begehrt. Auf die Schüssel wird ein Löffel gelegt. Der Schiedsrichter geht nun von Paar zu Paar und verbindet beiden (Raubtier und Wärter) die Augen.
Dann kontrolliert er noch einmal alles (blinzeln ist nicht erlaubt) und gibt das Startzeichen zur Fütterung der Raubtiere. Die Wärter nehmen die Löffel und füttern Happen für Happen an ihre Raubtiere. Bitte Vorsicht mit dem Löffel, denn auch ein Löwe hat empfindliche Zähne. Hilfreiche Zurufe vom Publikum sind durchaus erlaubt.
Es geht nicht nur um Schnelligkeit: Sieger ist, wer zuerst alles verfüttert hat, ohne dass allzu viel auf dem Boden liegt. Hier darf der Schiedsrichter Strafsekunden vergeben für jedes Stück, das auf dem Boden landete.

dm

5. Nachtpfeifer:

Anzahl der Spieler: mind. 15
Anzahl der Helfer: mind. 2 Aufsichtspersonen
Art des Spiels: Action
Umgebung: abgegrenztes Waldgebiet
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Vorbereitungszeit: ca. 15 Minuten
In einem Waldgebiet haben sich die (5-8) „Nachtpfeifer" der Gruppe A versteckt. Die Gruppe B (alle übrigen) versucht, die Nachtpfeifer ausfindig zu machen. Die Nachtpfeifer bewegen sich einzeln durch den Wald und müssen exakt alle drei Minuten einen kurzen Pfeifton hören lassen. Sie dürfen ihre Verstecke wechseln. Die Spieler der Gruppe B versuchen, die Nachtpfeifer innerhalb einer festgesetzten Zeit zu erwischen. Ein gestellter Nachtpfeifer muss seine Pfeife abgeben.
Bewertung: Bewertungskriterium ist, wie viele Nachtpfeifer gefunden wurden.

Variante: Das Spiel kann statt mit Pfeifen auch mit Taschenlampen und Lichtsignalen gespielt werden, es heißt dann „Blinker". Die Lichtsignale müssen dann natürlich in alle vier Richtungen abgegeben werden.

mm

6. Der Zauberstab

Das kurze Spiel funktioniert ganz gut mit bis zu zehn Teilnehmern und teilt sich in zwei Phasen. Interessant ist es, wenn das Spiel jeweils am Anfang und am Ende einer Tour oder eines Outdoortages gemacht wird.
In der ersten Phase nehmen zwei Spieler einen langen, geraden Stab (z.B. einen geraden Stock) und legen ihn jeweils an seinen Enden in Brusthöhe auf den Zeigefinger einer der beiden Hände. Die Aufgabe ist nun, den Stab langsam zum Boden runterzuführen. Die Regeln: Es darf gesprochen werden, um zu koordinieren und der Stab muss zu jeder Zeit beide Zeigefinger berühren.
Hat man diese leichte Aufgabe geschafft, beginnt die zweite Phase. Die Spieler stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf und strecken je einen Arm aus. Auf die vielen Zeigefinger wird nun wieder der Stab gelegt. Die Aufgabe bleibt gleich: Der Stab muss gleichmäßig runtergeführt werden, ohne dass die Zeigefinger sich von ihm lösen. Sieht der Spielleiter, dass ein Finger nicht mehr am Stab ist, wird das Experiment sofort abgebrochen und muss von vorne begonnen werden.
Schnell wird klar, dass es sich bei diesem Spiel um ein Spiel zur Gruppenkooperation und -kommunikation dreht. In der Regel gelingt die zweite Phase nie beim ersten Mal. Nachdem auch beim zweiten und dritten Mal der Stab immer noch magische Kräfte zu entwickeln scheint, erklärt sich der Spielname von selbst. Übrigens: Wenn die Gruppe zu groß ist, kann man sie auch in zwei kleine Gruppen teilen und sie gegeneinander antreten lassen. Wiederholt man das Spiel am Ende des Outdoortages noch einmal, sind sich die Mitspieler meist vertrauter und das Experiment gelingt leichter.

pj

6. Stratego

Anzahl der Spieler: mind. 10
Art des Spiels: Action, Strategie

Dieses Spiel ist die Outdoor Variante des bekannten Gesellschaftsspiels.
Die Gruppe wird in zwei gleich große Teams eingeteilt Jedes Team baut sich in weitem Abstand eine Festung in Form von drei gegeneinander gestellten Stöcken und in kleinem Abstand dazu ein Gefängnis (Markierungspunkt). Das Gelände zwischen den beiden „Festungen" kann getrost etwas unübersichtlich sein. Ein Spielleiter verteilt verdeckt an jedes Team die gleichen Symbolkarten, so dass jeder Mitspieler eine Funktion hat. Es gibt einen Spion •, Hauptmänner *, Leutnants ** und einen General ***. Ziel des Spiels ist es die gegnerische Festung zu zerstören, indem man die drei Stöcke umwirft. Ausgehend von der eigenen Festung laufen die Gruppenmitglieder in den „Krieg". Treffen sich zwei Gegenspieler, müssen diese ihren Rang bekannt geben. Derjenige mit den meisten Sternen kann sein Gegenüber gefangen nehmen und ins eigene Gefängnis bringen. Der General kann nur vom Spion „verraten" und gefangen werden, ansonsten unterliegt der Spion allen drei Militärs. Ein Gefangener kann von allen anderen Mitspielern seines Teams durch Abklatschen befreit werden, so dass er wieder mitspielen kann. *ah*

7. Irrlichter

„Wie Irrlicht im Moor flackert's empor." - Der nächtliche Wald bietet mit seiner unheimlichen Dunkelheit, den fremden Geräuschen und der gruseligen Kälte einen ganz besonderen Rahmen für Outdoor-Spiele.
Allerdings muss man einige Grundregeln beherzigen, insbesondere für junge Jugendfeuerwehrseelen nicht zu viel Grusel bieten und darauf achten, dass alle Gruppenmitglieder wohlbehalten ihren Weg zurück antreten und finden. Also: Nur im harmlosen Wald ohne Abhänge, Morast, Felsspalten und Stolperfallen spielen! Außerdem muss es für das Spiel relativ windstill sein - warum, wird beim Lesen der Spielbeschreibung sicherlich klar. Pluspunkte des Spiels: Naturerlebnis, Geschicklichkeit/ Konzentration, Teambildung und ein bißchen Mystik.
Das Spiel eignet sich gut für eine Gruppe von bis zu 18 Jugendlichen, die in zwei Mannschaften gleicher Größe eingeteilt werden. Fortan arbeiten sie als die Elfen bzw. als die Waldgeister für die Ziele ihrer Mannschaft. Die Spieler können sich natürlich auch verkleiden, um eine noch authentischere Atmosphäre zu erzeugen. Jeder Mitspieler erhält eine Kerze, wobei die Kerzen je nach Mannschaft verschiedenfarbig sein sollten. Zusätzlich erhält jede Gruppe ein Grablicht als ihr heiliges Stammessymbol. Schließlich benötigt man noch eine Wachstuchfackel.
Im Wald wird mittels Fähnchen o.Ä. ein ca. 150 x 150 Meter großes Spielfeld abgesteckt; möglicherweise kann man auch Wanderwege oder einen Bach als Grenze nutzen. In der Spielfeldmitte wird die Wachstuchfackel als Lebenslichtquell aufgestellt und entzündet. Beide Gruppen ziehen sich zunächst an ihren Spielfeldrand zurück, suchen sich ein "Nest" und verstecken dort die brennende Grabkerze. Anschließend treffen sich alle Mitspieler in der Spielfeldmitte, entzünden dort ihre persönlichen Kerzen an der Fackel und nehmen eine Ausgangsposition in ihrer Spielfeldhälfte ein. Mit einer Trillerpfeife wird das Startsignal gegeben.
Aufgabe der Spieler ist es nun, das Grablicht der jeweils anderen Gruppe zu finden und auszupusten. Die Spieler dürfen sich aber nur fortbewegen, solange ihre eigene, persönliche Kerze, die sie mit sich führen, brennt. Erlischt sie aus Ungeschick oder weil ein gegnerischer Spieler sie auspustet, muss man zunächst auf direktem Weg zur Lebensfackel gehen, um die eigene Kerze wieder zu entzünden. Von dort aus setzt man seine Aufgabe fort. Durch Auspusten der persönlichen Kerze eines Gegenspielers kann man diesen also vorübergehend aus dem Spiel werfen: Er darf weder die persönlichen Kerzen seiner Gegenspieler auspusten noch das gegnerische Grablicht suchen und löschen. Das Spiel endet entweder, wenn das Grablicht einer Mannschaft ausgepustet wurde oder wenn die Lebensquellfackel in der Mitte des Feldes herunter gebrannt ist und erlischt. In letzterem Fall siegt die Mannschaft, die der anderen alle persönlichen Kerzen auspustet. Zur Wahrung der Spielregeln empfiehlt es sich übrigens, einen oder zwei Schiedsrichter mit starken Taschenlampen im Spielfeld zu platzieren.

jh

8. Zeltlager-Rallye

Es ist kein Outdoor-Spiel im eigentlichen Sinn, doch natürlich (und wahrscheinlich) wird es sich draußen abspielen: die Zeltlager-Rallye. Bevor man gemeinsam nämlich die anderen, hier präsentierten Spielideen ausprobiert, muss man oft erstmal eines: sich gegenseitig näher kennen lernen. Dieses Spiel eignet sich also besonders für Zeltlager, in denen Jugendliche aus verschiedenen Orten oder sogar Ländern zusammenkommen. Um das „Eis" zu brechen, und um den Jungen und Mädchen die Möglichkeit zu geben, sich und die Betreuer näher kennen zu lernen, eignet sich die Zeltlager-Rallye: Die Teilnehmer werden vom Spielleiter fotografiert. Allerdings nicht in voller Größe, sondern ein winziges Detail. Ein auffälliges Muttermal, ein Ohr, die Nase, das Auge, ein Fuß, etc. Die Fotos werden ausgedruckt und gemischt. Jeder Mitspieler, der mitmachen will, zieht nun eines der Fotos und muss den abgebildeten Jugendlichen oder Betreuer erkennen, finden und „aushorchen". Denn jetzt geht das eigentliche Kennen lernen los. Gegenseitige Interviews, vorgefertigte Fragen zur Person, den Freunden (die vielleicht auch im Zeltlager sind) oder der Jugendfeuerwehr, ein auszufüllender Steckbrief, der dann an einer großen Wand mitsamt des Fotos aufgehängt und anschaulich präsentiert wird – Möglichkeiten gibt es hierbei viele. Um auch den anderen Mitspielern Zugang zu diesen Informationen zu verschaffen, sollten diese in irgendeiner Art und Weise präsentiert, oder ganz einfach im Gespräch mit anderen weitergegeben werden. Diese Zeltlager-Rallye ist also als das „warm-up" zu weiteren Aktivitäten zu sehen.

sj