

Frank Hüsgen
Klaus Mann

DAS Geländespielebuch



33 Spiele für alle von 8 bis 18
auf einen Blick erklärt

BORN-VERLAG



Klaus Mann, geboren 1979, hat in Neubulach in 12 Jahren ca. 1000 Gruppenstunden gehalten. Die Teilnehmer waren Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 18 Jahren.

Weitere Merkmale: Glaubt an Jesus Christus, ist verliebt in seine Frau Heidi, ist Vater von Raphael und arbeitet als Realschullehrer.



Frank Hüsgen, geb. 1988, leitet seit 13 Jahren in Bad Teinach-Zavelstein Gruppenstunden für Kinder und Jugendliche und organisiert jährlich ein Zeltlager für Jungs im Alter von 8 bis 14 Jahren.

Weitere Merkmale: Glaubt an Jesus Christus, ist glücklich verheiratet mit seiner Frau Sarah und führt mit seinem Vater einen Stahlhandelsbetrieb.

Impressum

© 2015 **BORN-VERLAG**, Kassel
im Auftrag des Deutschen Jugendverbandes
„Entschieden für Christus“ (EC) e. V.
Printed in Germany - All rights reserved.

Umschlaggestaltung und Satz:

be · Dieter Betz Design-Kommunikation, Frielzheim

Bilder Umschlag:

Gstudio Group/fotolia, yustus/fotolia

Illustrationen Innenteil:

Klaus Mann, Neubulach

Druck- und Gesamtherstellung:

CPI books, Leck

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.

ISBN 978-3-87092-565-9

Bestellnr. 182.565



Arche Noah - Nachtgeländespiel

Vorbereitung vor Ort

- Pro Gruppe ca. 50 Knicklichter im Wald verteilen.
- Pro Gruppe ein Lager festlegen.

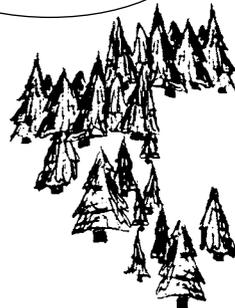


Jede Gruppe richtet sich mit Stöcken ein Lager ein. Ca. 2 x 2 m.

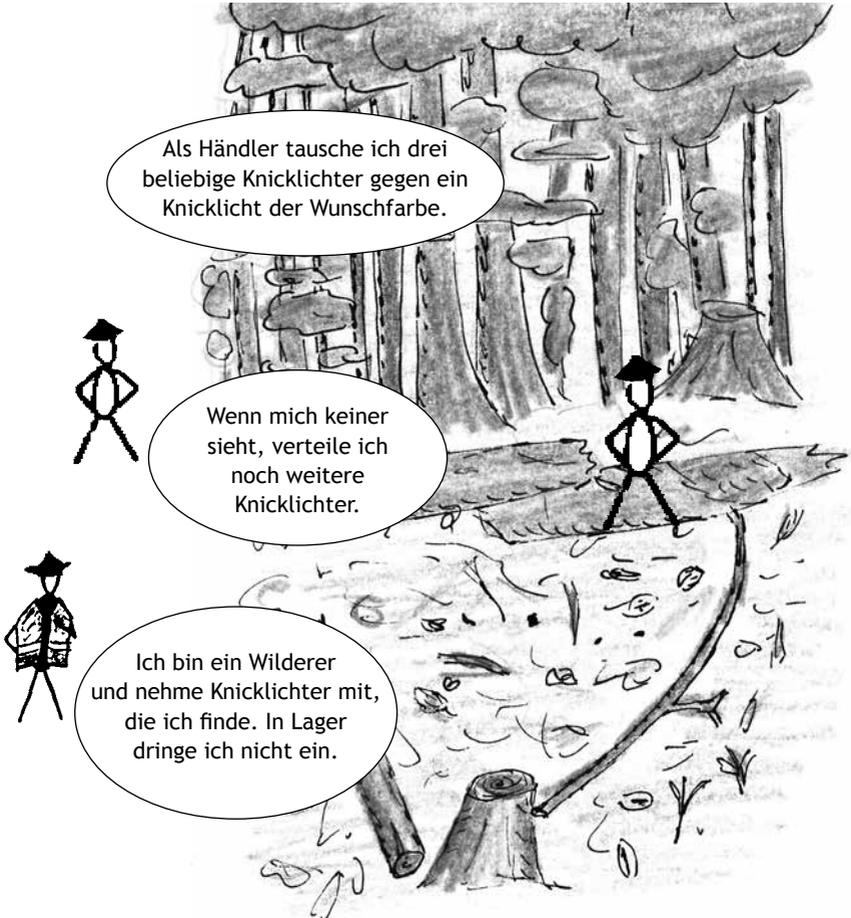
Ich passe hier auf und tausche die Knicklichter meiner Gruppe gegen Tiere. Dem Plan entnehme ich die Farbkombinationen, die man für jedes Tier benötigt.

Wir suchen die Knicklichter und bringen sie so schnell wie möglich ins Lager.

Ziel: Die Arche als erste Gruppe komplett mit Tieren füllen.



Wenn ich keine Knicklichter in der passenden Farbe finde, gehe ich zum Händler.

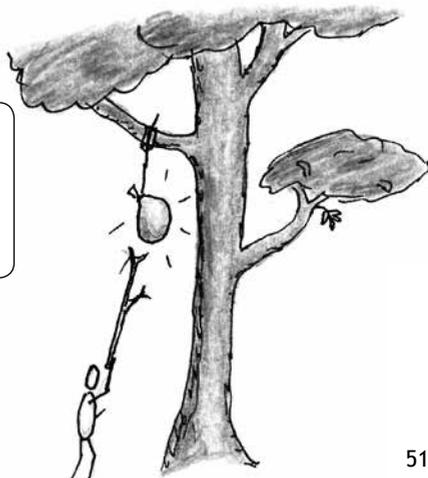


Als Händler tausche ich drei beliebige Knicklichter gegen ein Knicklicht der Wunschfarbe.

Wenn mich keiner sieht, verteile ich noch weitere Knicklichter.

Ich bin ein Wilderer und nehme Knicklichter mit, die ich finde. In Lager dringe ich nicht ein.

Manche Knicklichter befinden sich in einem Luftballon. Diese Luftballons sind so hoch aufgehängt, dass man sie nicht erreichen kann. Die Spieler müssen mit Ästen den Luftballon zum Platzen bringen.

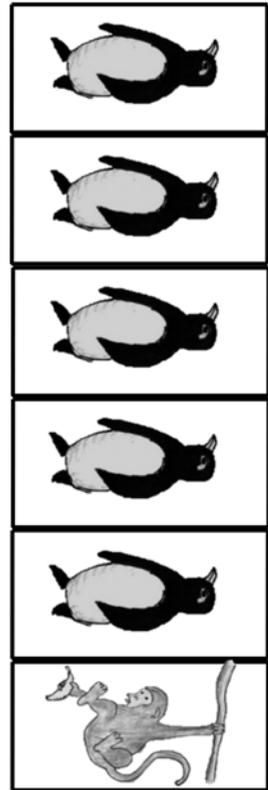
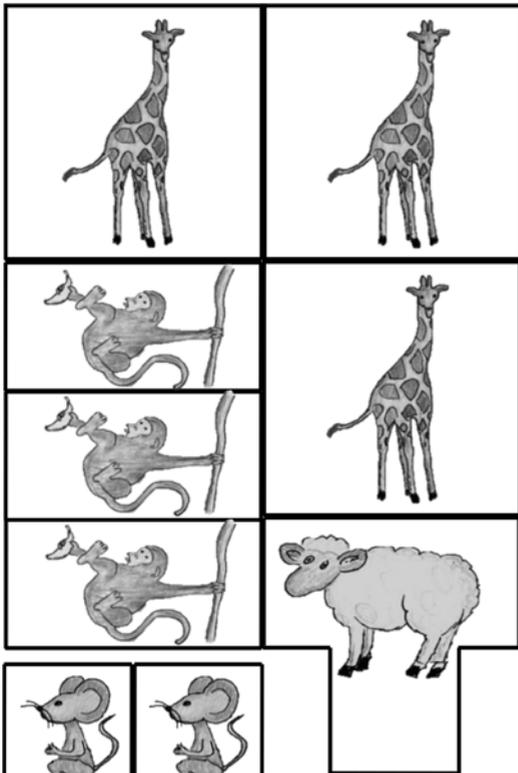
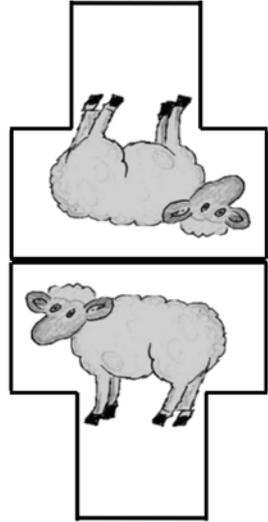
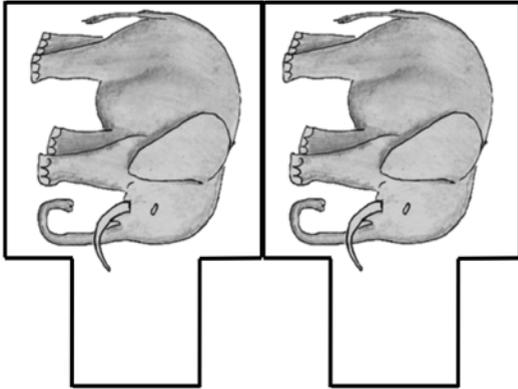


Tauschplan der Knicklichter gegen Tiere
(hat jeder Mitarbeiter, der ein Lager beaufsichtigt.)

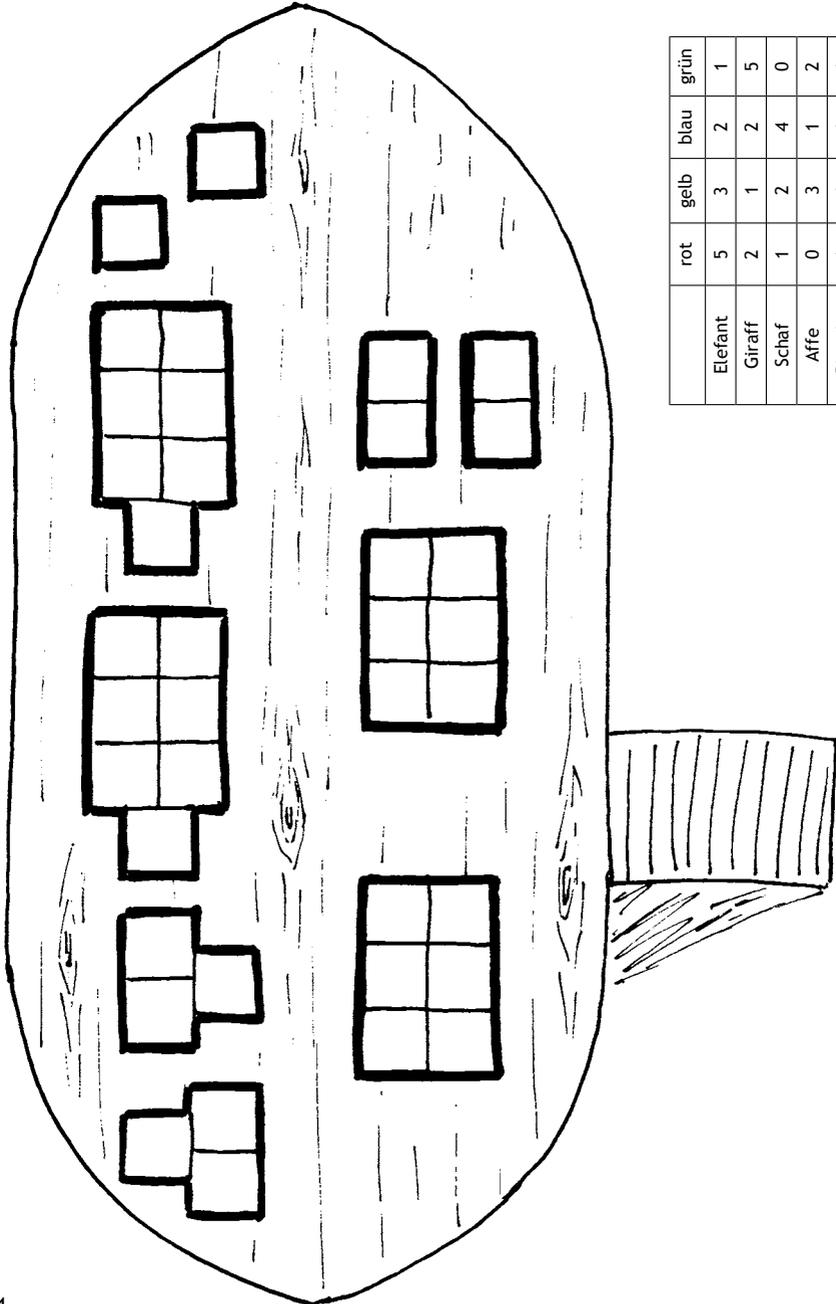
	rot	gelb	blau	grün
Elefant	5	3	2	1
Giraffe	2	1	2	5
Schaf	1	2	4	0
Affe	0	3	1	2
Pinguin	1	1	1	1
Maus	1	0	0	1

Diese Tabelle zeigt eine vollständig beladene Arche. In diesem Beispiel benötigt man von jeder Farbe 20 Knicklichter um alle 38 Felder zu belegen.

		rot	gelb	blau	grün	Summe Knick- lichter	belegte Felder	Anzahl Knicklichter pro Feld
2	Elefant	10	6	4	2	22	10	2,20
2	Giraffe	4	2	4	10	20	8	2,50
2	Schaf	2	4	8	0	14	6	2,33
3	Affe	0	6	2	4	12	6	2,00
3	Pinguin	2	2	2	2	8	6	1,33
2	Maus	2	0	0	2	4	2	2,00
	Summe	20	20	20	20	80	38	



Spielplan für den Mitarbeiter in jedem Lager. Auf doppelte Größe kopieren.



	rot	gelb	blau	grün
Elefant	5	3	2	1
Giraff	2	1	2	5
Schaf	1	2	4	0
Affe	0	3	1	2
Pinguin	1	1	1	1
Maus	1	0	0	1



Checkliste

- Pro Gruppe ca. 150 Knicklichter in 4 verschiedenen Farben. Ca. 50 pro Gruppe vor dem Spiel im Wald verteilen, den Rest dem Händler zum Tauschen und zum heimlichen Verteilen im Wald geben.
- Jede Gruppe hat ein Lager. Dort steht ihre Arche (= Spielplan). Wenn möglich, überwacht jeweils 1 Mitarbeiter das Lager und tauscht die Knicklichter gegen Tiere ein. Der Mitarbeiter hat einen Tauschplan und die Tierkarten.
- Ca. 30 Luftballons
- Evtl. Warnweste für Wilderer

Story

Noah hat seine Arche gerade fertiggestellt. Jetzt ist die Beschaffung der Tiere seine Aufgabe. Ihr müsst Noah unbedingt helfen, denn es muss auch der letzte Platz des Schiffes besetzt sein. Beeilt euch, denn ihr habt nicht viel Zeit. Die große Flut wird schon bald kommen.

Das merk ich mir





Der Bankraub - Nachtgeländespiel

Vorbereitung vor Ort

- 10 Hinweise zur Kontaktperson im Spielgebiet (Dorf, evtl. auch Wald und Wiese) verteilen. Jeweils mit Reflektor versehen.
- Dafür sorgen, dass Spieler eine Taschen- oder Stirnlampe mitbringen.
- Pro Gruppe eine Karte (mit eingezeichnetem Geldversteck) verstecken
- Kontaktperson anfragen und mit Telefon und Spielanleitung ausstatten

Ablauf

1. Hinweise suchen
2. Kontaktperson anrufen und das Versteck der Karte erfahren.
3. Karte im Versteck holen (es gibt pro Gruppe eine eigene Karte.)
4. Zahlenkombination herausfinden.
5. Mit der Karte das Geldversteck finden und mit der Zahlenkombination die Truhe öffnen und somit gewinnen.

Es genügt, wenn die Spieler zu Spielbeginn die ersten beiden Punkte kennen. Den Rest erfahren sie von der Kontaktperson.



Komm, wir suchen
die Hinweise.



Der Mitarbeiter sollte selbst
nicht die Kontaktperson sein, sondern
sich ständig an einem bekannten Ort in
der Nähe aufhalten und telefonisch
erreichbar sein. Ansonsten wären die
Spieler unbeaufsichtigt.



Tipp

Faire Gruppen lassen die Hinweise hängen. Hat man daran Zweifel, kann auch die Regel aufgestellt werden, dass gefundene Hinweise mitgenommen werden sollen. Dann sollten die Hinweise evtl. doppelt aufgehängt werden.