

Mariella Wendel

**OUT
DOOR
SPIELE**

**30 SPIELE FÜR DRAUSSEN
MIT KIDS & TEENS**

BORN-Verlag



DIE AUTORIN
Mariella Wendel

Spezies: Autorin, Fotografin und Bloggerin

Natürlicher Lebensraum:

Häufig in den Wäldern und Feldern der Rheinebene bei Karlsruhe gesichtet (wurde jedoch auch schon in Gartencentern & Baumärkten der Umgebung nachgewiesen).

Merkmale:

Diese Spezies verbringt ihre Kindheit abwechselnd in selbstgegrabenen Erd- bzw. Schlammlochern, eigenständig gezimmerten Baumhäusern oder an bzw. in heimischen Seen. Jugendliche Exemplare dagegen angeln gerne in Begleitung von Artgenossen und liefern sich auch mal wilde Verfolgungsjagden querfeldein.

Über Erwachsene Individuen der Spezies gibt es leider keine Erkenntnisse, da deren Vorkommen noch nicht wissenschaftlich nachgewiesen werden konnte.

Besonderheiten:

Ständig auf der Suche nach Inspiration und ungewöhnlichen (Bau)Materialien. Unerschütterliche Verfechterin des Handlungsprinzips „Einfach, gut und günstig“. Maskiert sich gerne mit selbstgeschaffenen Theaterrequisiten.

Im Internet zu finden:

...als Buchautorin

<http://www.bornverlag.de>

<http://www.brendow-verlag.de/index.php/bucher/kinder-und-jugendbuch/mein-wunderbares-spielebuch.html>

...als Redakteurin bei [Wohnen-im-Alter.de](http://www.wohnen-im-alter.de) (Schwerpunkt: Ratgeberartikel)

<http://news.wohnen-im-alter.de/author/mawe/>

...auch als Online-Redakteurin bei [Home&Smart](http://www.homeandsmart.de)

<http://www.homeandsmart.de>

...als Mitarbeiterin beim [Sinnenpark](http://www.sinnenpark.de) (Bereich: Fotografie und Grafik)

<http://www.sinnenpark.de/index.php/team.html>

... als Mitarbeiterin beim [Kraftwerk](http://www.cvjm-landesverband.de) (Jugendfreizeit des CVJM-Landesverbandes)

<http://cvjm-kraftwerk.de/index.php/team-2016>

...und natürlich auch mit einem eigenen Foto-Blog:

<https://kreativissimo.wordpress.com/>

© 2017 **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

Lektorat: Marina Schmid

Druck und Gesamtherstellung: Deutscher Jugendverband „Entschieden für Christus“ (EC) e. V.

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

Bestellnummer: 182.584

ISBN: 978-3-87092-584-0

Vorwort

Ich kann mich gar nicht mehr erinnern, wann ich anfang drauen zu spielen. Denn die Streuobstwiesen und Spargeldeiche meiner Groeltern waren fur uns alle im Fruhjahr und Sommer eine Art zweites Zuhause.

Mir kam berhaupt nicht in den Sinn, dass es Familien gebe konnte, die nicht ihre Freizeit mit Obst ernten oder Spargel stechen verbringen wurden.

Ich wei aber noch genau, wann ich anfang mich gezielt fur Outdooraktivitaten zu interessieren. Denn zum zehnten Geburtstag erhielt ich, wahrend einer mehrtagigen Kanutour, mein erstes Schweizer Taschenmesser geschenkt. Von da an durfte ich unter Aufsicht meines groen Bruders Aste zurechtschnitzen, um Marshmallows und Stockbrot ber dem Feuer zu rosten, Kurbisse aushohlen und pfel furs Vesper schalen.

Seitdem habe ich zu verschiedenen Anlassen weitere Schweizer Taschenmesser von meiner Familie geschenkt bekommen. Dennoch verbinde ich jedes davon mit den Erinnerungen an besondere Ausfluge und an so manches abenteuerliche Erlebnis.

Das Spannendste dabei waren und sind jedoch immer die Herausforderungen, die wir gemeinsam angenommen und berwunden haben. Egal ob es sich dabei um einen dunklen Waldweg handelte, aus dessen Ecken seltsame Gerausche drangen oder ein sportlicher Balanceakt ber einen Bach. Das grote Gluck entsteht dort, wo man durch ein bisschen Mut Erfolgserlebnisse sammeln kann.

Dieses Motto „Gemeinsam sind wir stark“ habe ich auch allen meinen Entwurfen zu Grunde gelegt. Schlielich geht es nicht darum, als Einzelkampfer starker und schneller als alle anderen zu sein, sondern Gemeinsamkeiten zu entdecken. Dazu braucht man meist keine groe Ausrustung (noch nicht einmal ein Schweizer Taschenmesser), sondern nur ein bisschen Fantasie. Beim Entdecken meiner Vorschlage und beim Entwickeln ganz eigener Spielideen wunsche ich Ihnen und Euch ganz viel Vergnugen.

Marcella Wendel

Einführung

Outdoorspiele – Was hat es damit auf sich?

Jedes Kind sehnt sich danach, spannende Abenteuer zu erleben, potenzielle „Gefahren“ zu überwinden und als tapferer Held daraus hervor zu gehen. Dies spiegelt sich meist bereits im Spielverhalten bei kleinen Kindern wieder. Während die einen als furchtlose Ritter gegen Bösewichte kämpfen, lösen andere lieber als Meisterdetektive Verbrechen oder überlisten durch kluge Strategien feindliche Indianerstämme.

All dies lässt sich besonders gut im Freien umsetzen. Schließlich bieten sich Spielfelder draußen besonders zum Toben, Rennen und – bei Bedarf – auch zum Rumschreien an. Zudem sorgt die Umgebung, vor allem bei dicht bewachsenem, unübersehbarem Gelände, oft für besondere Spannung.

Während manche Kinder oder Teens vor Übermut und Selbstbewusstsein strotzen und kaum zu bremsen sind, brauchen andere jedoch eine/n erwachsene/n Begleiter/in, um Mut zu gewinnen und Herausforderungen anzunehmen. Welche Formen von Outdoorspielen es gibt und für wen sie sich eignen, zeigt deshalb die folgende Übersicht.

Grundformen von Outdoorspielen

Je nach Anzahl der Spieler/innen gibt es verschiedene Grundformen, die jeweils den eigenen Bedürfnissen angepasst werden können. Dazu gehören:

Suchspiel:

- Mehrere Teams für sich suchen einen Schatz oder eine Person um die Wette
- ... oder jede/r sucht einen eigenen Schatz, muss aber mit Gegnern kooperieren, um ans Ziel zu kommen
- ... oder alle Teams arbeiten zusammen, um einen Fährtenleger einzuholen und diesen zu fangen.

Schmuggelspiele:

- Gegenstände oder Informationen müssen heimlich über eine bewachte Grenzlinie transportiert werden.

Verteidigungs- und Strategiespiele:

- Die Teams versuchen eine Fahne aus dem Lager der Gegner zu entwenden
- ... oder sie versuchen heimlich ihren König, der im gegnerischen Lager inhaftiert wurde, in ihr eigenes zu bringen. Das Team, das zuerst seinen König gerettet hat, gewinnt
- ... oder die Teams versuchen eine große Kerze im gegnerischen Lager mit Wasserpistolen zu löschen ohne abgeschlagen zu werden.

Observieren und Spionieren:

- Zu Beginn werden Rollen (z. B. König, Diener, Koch usw.) und Requisiten verteilt und die Spieler/innen verstecken sich im Gelände. Ziel ist es, möglichst viel über die Gegner herauszufinden und den genauen Aufenthaltsort von deren Anführer ausfindig zu machen
- ... oder jede/r Spieler/in, der/die von der „Polizei“ gefunden wird, muss ins Gefängnis und kann nur durch den Handschlag eines noch unentdeckten Mitspielenden befreit werden.

Transport- und Staffelspiele:

- Die Spieler/innen versuchen möglichst viele „Giftstoffe“ (z. B. rote Flaschen- deckel) im gegnerischen Feld zu deponieren
- ... oder sie versuchen möglichst viele „Schätze“ (z. B. golden lackierte Kiesel) in ihr eigenes Lager zu schleppen.

Spurensuche und Schnitzeljagd:

- Einige Fährtenleger malen Kreidepfeile auf den Boden und locken ihre Verfolger damit immer wieder auf Irrwege. Gelingt es diesen dennoch, den richtigen Weg zu finden und sie einzufangen, haben sie gewonnen.
- Oder einige Mitarbeitende starten mit 10 min Vorsprung und geben mit Trillerpfeifen immer wieder Hinweise auf ihren Aufenthaltsort.

Geschicklichkeitsspiele:

- Bei einem Geschicklichkeitsspiel sind diejenigen im Vorteil, die eine möglichst kurze Reaktionszeit oder eine besonders gute Feinmotorik besitzen. Denn je nach Variante kommt es z. B. darauf an, besonders schnell oder genau zu sein.

Mischformen:

- Bei manchen Spielen gibt es unterschiedliche Spielphasen. Dadurch können verschiedene Spielformen kombiniert werden. Hier ist es besonders wichtig, klare Regeln aufzustellen, was wann gilt und ab wann eine neue Regel in Kraft tritt.

- Eine Mischform könnte zum Beispiel folgendermaßen aussehen:
Phase 1: Alle Spieler/innen sammeln im Wald so viele Ressourcen (Spielgeld o. Ä.), wie sie finden können. > *Suchspiel*
Phase 2: Auf einem Marktplatz können die gesammelten Gegenstände getauscht oder verkauft werden. > *Strategiespiel*
Phase 3: Aus den Gegenständen, die bis zu diesem Zeitpunkt beschafft wurden, muss etwas gebaut werden (z. B. eine Statue, eine Sänfte, ein Turm). > *Kreatives Geschicklichkeitsspiel*

Allgemeine Regeln für die Planung

Ist die gewünschte Spielform gefunden, geht es darum, die Feinheiten auszuarbeiten. Meist hilft ein Motto, einen roten Faden zu finden und aus der Vielfalt an Spielmöglichkeiten auszuwählen. Zudem ist es wichtig, sich einige grundlegende Fragen zu stellen, damit nicht das Chaos ausbricht. Welche dies sind, zeigt die folgende Liste.

- Muss die Erlaubnis von privaten Personen (Wiesen- oder Grundstücksbesitzer/innen) für deren Benutzung eingeholt werden?
- Gibt es Gefahrenstellen, an denen die Kinder stolpern, hängen bleiben oder im schlimmsten Fall (ab)stürzen können? Handelt es sich womöglich sogar um ein Armee- oder Jagdgelände? Könnten (vom Weg abgekommene) Teilnehmer/innen in die Nähe von vielbefahrenen Straßen, Baustellen, Steinbrüchen, Sümpfen oder tiefen Gewässern geraten?
- Wie soll das Spielfeld markiert werden? Bei glatten Untergründen (z. B. Holzbalken) eignet sich Kreide, bei rauen Flächen Holzspäne, bunte Bänder, Absperrband, Wollfäden, Schaschlikspieße mit Kartonpfeilen dran o. Ä.
- Welche „Special-Effects“ (Knallkörper, Feuer usw.) sind für dieses spezielle Spiel sinnvoll, welche doch eher übertrieben oder sogar gefährlich?
- Wie können verletzte, verängstigte und/oder verirrte Spieler/innen schnell Hilfe holen?
- Besteht die Möglichkeit gut sichtbare Grenzmarkierungen anzubringen oder eine Landkarte mit groben Markierungen zu verwenden?
- Gibt es Sonderregeln für das Spielgebiet? In Naturschutzgebieten z. B. ist es verboten, Pflanzen mitzunehmen, die Wege zu verlassen usw.
- Welche Informationen müssen schon in der Einladung verschickt werden (z. B. feste Schuhe, lange Kleidung als Zeckenschutz usw.)?

- Wie lange soll das Spiel dauern und woran erkennen die Spieler/innen das Spielende? *Hinweis:* Nicht alle Kinder besitzen eine eigene Uhr bzw. können diese lesen.

Folgende Dinge sollte jede/r Spielleiter/in unbedingt mitnehmen:

- einen Geländeplan
- ein Handy (und die Nummern aller Mitarbeitenden)
- Verbandszeug und Kühlpacks
- Getränke und Snacks
- eine Trillerpfeife o. Ä., um das Spiel im Notfall vorzeitig beenden zu können

Spezialfall: Nachtwanderung

Bei einer Nachtwanderung gilt: je weniger Licht, desto besser. Dennoch sollte auf eine Taschenlampe für Notfälle nicht verzichtet werden. Wer zudem noch ein paar kleine Regeln beachtet, wird dieses Erlebnis bestimmt nicht so schnell vergessen.

- Grundausrüstung: feste Schuhe, warme Kleidung, Verbandszeug, Handy
- Niemand rennt spontan los. Alle folgen einem Mitarbeitenden, der sich vor Ort auskennt und mit einem Licht den Weg weist (z. B. Windlicht oder Fackel).
- Ganz hinten läuft ebenfalls ein Mitarbeitender, der darauf achtet, dass keiner verloren geht.
- Gemeinsame Aktionen machen die Nachtwanderung noch spannender:
 - > Eine Gruselgeschichte, die z. B. vor einem verfallenen Haus erzählt wird.
 - > Suche von geheimnisvollen leuchtenden Gegenständen (fluoreszierende Aufkleber, Knicklichter, Marmeladengläser mit brennenden Teelichtern usw.).
- Recherche von Informationen (z. B. Welcher Laden hat am längsten geöffnet? Wie viele beleuchtete (Schau)Fenster hat Gebäude XY...)
- Beobachtung und Bestimmung von Sternbildern.



Einfache Schnitzeljagden

Schnell vorzubereiten: Bei diesen Spielen kannst du direkt loslegen. Bei allen anderen müssen die Aufgaben bzw. die Fragen der gewählten Umgebung (Wald, Stadt usw.) angepasst werden.

Bei einer **Schnitzeljagd** folgen mehrere Mannschaften Hinweiszetteln oder Spuren auf dem Boden, um einen Gegenstand (z. B. Schatz), eine Person (z. B. einen „Ganoven“) oder ein Gebäude als erste zu finden. Die Teams treffen dabei nicht unbedingt aufeinander, sondern jedes kämpft für sich. Schnitzeljagden folgen meist einer vorgegebenen Route und lassen wenig Raum für strategisches Handeln.

Vorteile: Die Spieler/innen bleiben immer im Team zusammen und nur selten geht jemand verloren. Dies gibt vor allem ängstlichen Kindern viel Sicherheit. Die Route kann exakt dem Alter der Spieler/innen angepasst und beliebig variiert werden.

Nachteile: Ältere Kinder und vor allem Teens sind durch genau vorgegebene Aufgaben manchmal unterfordert. Außerdem ist es bei unerwarteten Ereignissen (z. B. einem Sturm) schwierig, die Gruppen schnell zu finden und zurückzubringen.

Verfolgungsjagd

Kids & Teens



45-90 min

Story:

Bei diesem sehr bekannten Spiel geht es darum, dass die Polizisten versuchen, die Räuber zu verhaften. Diese jedoch entziehen sich durch Flucht und Verstecken.

Material:

Spielfeldmarkierung (z. B. mit Absperrband)

Vorbereitung:

- Spielfeld eingrenzen und einen Gefängnisbereich markieren (z. B. Absperrband).