



Die weise Ursa und die Leute vom Freund Hobe

Nachtgelandespiel für 10-12jährige

Was gibt es wohl spannenderes, als am Lager einmal ein Nachtgelandespiel zu machen. Hier findest Du eines - natürlich ohne Geister, Gespenster und Erschrecken.

Was?

Die Kinder suchen die Grubbotschaft der fröhlichen Leute vom Kuchenplanet, welche beim Aufrall in viele verschiedene Teile zerrissen worden war, damit sie anschließend wissen, wo der Schatz versteckt ist.

Ziel?

Kinder erleben die Dunkelheit im Wald nicht als angstmachend, sondern als spannend und lustig.

Wie?

Die Kinder erfahren bereits zu Mittag, daß sie von der weisen Ursa heute um 22.00 Uhr zur Waldlichtung eingeladen sind.

Bereits am Nachmittag wird von den GruppenleiterInnen die ausgesuchte Waldlichtung und darum herum ein Teil des Waldes mit einem Baustellenband in Hüfthöhe eingegrenzt (ca. 50 x 50 m - hängt von der Anzahl der Kinder ab).

Außerdem wird die Grubbotschaft aus Karton in Teile zugeschnitten, und diese Teile werden an ca. 10 verschiedenen Plätzen in diesem Areal versteckt. An diesen Plätzen sitzt jeweils - falls möglich - eine Gruppenleiterin mit einem Orfnstrument oder sonst einer besonderen „Lärmquelle“.

Um ca. 20.45 Uhr brechen die GruppenleiterInnen auf und setzen sich an ihre Plätze. Zuvor jedoch werden noch einige Stornalaternen rund um die

Waldlichtung an den Bäumen befestigt (es sei denn, der Mond scheint hell genug). Eine Gruppenleiterin verkleidet sich als die weise Ursa und setzt sich zur Waldlichtung.

Um ca. 21.15 Uhr brechen die Kinder mit den restlichen GruppenleiterInnen auf und gehen auf den Wald zu. Vor dem Wald werden sie gebeten, die Taschenlampen auszumachen und sich möglichst still zu verhalten.

Bei der weisen Ursa angekommen, erzählt ihnen diese die Geschichte vom Schatz. Bei dem Stichwort aus der Geschichte „... diese Töne der Teile ...“ beginnen die GruppenleiterInnen auf den Instrumenten leise zu spielen. Die Kinder bringen die Teile zu suchen und bringen sie zur weisen Ursa, welche ihnen beim Zusammenbauen hilft. Wenn dann endlich die Grubbotschaft vollendet ist, wird ersichtlich, wo der Schatz versteckt ist - nämlich im Backrohr oder Speiseraum des Lagerhauses.

Nach dem gemeinsamen Nachhauseweg steht einem Kuchenfest im

Material

- ▢ Grubbotschaft
- ▢ Verkleidung für die weise Ursa
- ▢ Stornalaternen
- ▢ Eimer mit Wasser, ev. Feuerlöscher
- ▢ Kuchen als Schatz
- ▢ Orf-Instrumente oder anderweitige Geräuschquellen
- ▢ Baustellenband

Lagerhaus nichts mehr im Wege, oder?!

Hinweis

Brandgefahr: Es versteht sich von selbst, daß die Verwendung der Stornalaternen bei der Gendarmerie/Feuerwehr gemeldet wird. Die Feuerlöscher bzw. Eimer mit Wasser sind als Sicherheitsmaßnahmen unerlässlich.



aus: Kinder wollen Abenteuer
KJS-Liuz



Verletzungsgefahr: Es ist sicherlich ratsam, im abgegrenzten Waldstück größere Äste beiseite zu räumen.

Die Geschichte vom Schatz

Vor langer Zeit lebten auf einem Planeten, der mindestens 1000 Lichtjahre von der Erde entfernt ist, die fröhlichen Leute des Kuchenplaneten. Sie waren eigentlich den ganzen Tag damit beschäftigt, wunderbare Kuchen zu backen und am Abend bei einem großen Kuchenfest gemeinsam am Dorfplatz zu essen. Bis auf den letzten Krümel wurden dabei immer alle Kuchen aufgegessen, denn ... nirgendwo sonst im ganzen Weltall gab es so ausgezeichnete Kuchen wie auf dem Planeten, wo die fröhlichen Leute des Kuchenplaneten zuhause waren.

Der Planet selbst hatte ja auch den Namen Kuchenplanet, nicht nur, weil er selber so aussah wie eine große, runde, saftige Obsttorte, sondern auch deshalb, weil auf ihm die Kuchenstauden wuchsen.

Auf diesen Stauden wuchsen die ganzen Zutaten für die Kuchen. Da waren Früchte drauf, die beim Aufbrechen Mehl verstaubten. Andere wieder hatten Butterschoten drauf

oder aber auch Dotterkirschen hingegen in Trauben von den Ästen.

Nun bewegte sich aber der Kuchenplanet eines Tages näher zur Sonne hin, weil seine Umlaufbahn gerade eben alle 12 Millionen Jahre hier näher an die Sonne kommt.

Als es wieder einmal soweit war, kam das, was dann immer passiert. Die Kuchenstauden wuchsen noch viel besser. Die fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten wußten dann oft gar nicht mehr, wie viele Kuchen sie noch backen sollten. Da kam ihnen bei einem abendlichen Kuchenfest eine wunderbare Idee.

Sie sagten: „Wahrscheinlich leben dort draußen im Weltraum irgendwo auch noch so fröhliche Leute. Vielleicht wissen die aber nichts von uns und von dem, was wir hier so machen. Eigentlich ist das schade! Wir wollen etwas von uns in den Weltraum werfen und vielleicht findet es irgendwer einmal und nimmt dann mit uns Kontakt auf, fliegt zu uns her, und dann könnten wir gemeinsam Kuchen essen.“

Die fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten setzten ihre Idee in die Tat um.

Nach tausend Jahren unwahrscheinlich schnellem Flug landete vor vielen Jahren eine Schatzkiste der fröhlichen Leute vom Kuchenplaneten hier bei uns auf der Erde. Beim Aufprall der Schatzkiste wurde aber eine Grubbotschaft in hunderte Puzzleteile zersprengt. Aber nur wenn diese Botschaft wieder

vollständig zusammengestellt ist, könnten wir den Schatz finden.

Hier auf der Erde wissen nur noch ich, die weise Ursa, und mein Freund Hobe mit seinen Leuten davon, daß es diesen Schatz gibt.

Aber weil wir schon so alt sind und dadurch nicht mehr sehr gut herumgehen können, wollen wir heute nacht mit Euch auf Schatzsuche gehen.

Ich werde hier auf dieser Lichtung sitzen bleiben und beim Zusammenbau der einzelnen Schatzpuzzleteile helfen.

Mein Freund Hobe ist mit seinen Leuten schon im Wald unterwegs. Sie werden Euch alle gerne helfen, wenn Ihr nicht mehr weiterwilt.

Eines möchte ich Euch aber auch noch sagen. Ich habe Euch gerade heute abend zur Schatzsuche eingeladen, weil bei einer bestimmten Mondstellung, so wie sie heute ist, die einzelnen Teile zu klingen beginnen. Wenn wir nun alle ganz still sind, können wir diese Töne der Teile hören und sodann die Teile leichter finden.



Ziel?

Die Kinder wandern von Station zu Station und erfüllen dort die gestellten Aufgaben.

Wie?

Die Kinder sind in den Kleingruppen von Station zu Station unterwegs. Beim Start erfahren sie den Weg zur ersten Station. Sie machen sich dorthin (mit Hilfe ihrer Taschenlampen) auf den Weg und lösen die ihnen gestellte Aufgabe. Dann erst bekommen sie den Weg zur nächsten Station beschrieben. Hier nun einige Vorschläge für Stationen:

1. Station

Gegenstände erkennen

Entlang eines Weges von etwa 15 m liegen ca. 10 - 15 künstliche Gegenstände. Manche sollen sich deutlich abheben - etwa eine Blitzlichtbirne oder ein Luftballon; andere sollten sich so in ihre Umgebung einfügen, daß man sie schwer davon unterscheiden kann. Der/die GruppenleiterIn behält für sich, wie viele Dinge er/sie versteckt hat. Die Kinder gehen nun hintereinander den Pfad entlang und versuchen, möglichst viele der versteckten Dinge zu entdecken (ohne sie wegzunehmen). Am Ende flüstert jedes Kind dem/der GruppenleiterIn ins Ohr, wie viele es ausfindig gemacht hat.

2. Station

Farben erkennen

Dazu braucht man einige große Buntpapierblätter in verschiedenen Farben, die auf Karton geklebt sind. Die Gruppe kann nun (ohne Licht) die Blätter betrachten und versuchen, deren Farbe zu erraten. Danach können sie mit einer Taschenlampe schauen, ob die Farben erraten wurden.

3. Station

Bälle werfen

Aus einer bestimmten Entfernung versucht jedes Kind, mit einem Tennisball in einen Eimer zu treffen. Wer aus dieser Entfernung getroffen hat, kann ein Stück zurückgehen und es von dort versuchen. Wer nicht getroffen hat, kann es aus der gleichen Entfernung noch einmal probieren.

4. Station

Den/die WächterIn überraschen

Am Ende eines größeren Platzes (Wiese) sitzt eine WächterIn mit einer Laterne mit dem Rücken zu den kommenden Kindern. Diese versuchen leise, möglichst nahe an der/die WächterIn heranzukommen, ohne daß dieser/sie bemerkt.

Stationenspiel in der Nacht

Was?

Bei diesem Spiel bilden sich Gruppen zu ca. 4 - 8 Personen. Diese gehen in einem Abstand von ca. 10 Minuten los. Sie beginnen bei Station 1 und werden bis zu Station 6 weitergeschickt. Die Stationen befinden sich in einem Abstand von ca. 100 m und werden von GruppenleiterInnen betreut.

Das Umherwandern bei Nacht hat bei Kindern (und auch Erwachsenen!) einen besonderen Reiz. Deshalb hier ein Stationenspiel - ganz ohne Geister und Erschrecken.



5. Station Sternzucker

Die Kinder versuchen, einige Sternbilder am Himmel zu erkennen. Diese Station ist nur bei einigermassen klarer Nacht möglich. Auch sollte die Umgebung möglichst weit entfernt von künstlichen Lichtquellen (Straßenlampen ...) sein. Außerdem ist es natürlich nötig, daß sich eine Gruppenleiterin mit den Sternbildern gut auskennt. Weiters ist ein kleines Fernrohr sehr hilfreich (Sternkarte - siehe Karte N8 und N9). Mit Hilfe einer starken Taschenlampe kann man die Positionen einzelner Sterne deutlicher zeigen.

6. Station Brand löschen

Auf einer feuersicheren Stelle brennen (in einer Miniaturstadt aus Papier) einige Kerzen. Diese sollen von den Kindern mit Hilfe einiger „Doktorspritzen“ gelöscht werden. Hier wird es gut sein, genügend Kerzen mitzunehmen, da einmal leuchte Kerzen nicht sehr leicht wieder entzündet werden können. Weitere Ideen findest Du in diesem Bereich unter „Postenlaufideen“.

Die große Humsa - ein Nachtgeländespiel

(entnommen aus dem Protokoll der Jungscharakademie „Abenteuer erleben“ 1997, die Reflexion war unmittelbar nach dem Nachtgeländespiel)

Es gibt eine große Hüterin der Stille des Waldes und Behüterin des großen Schatzes - die große Humsa. Von dem Platz, wo die große Humsa steht (sitzt) beginnt das Spiel. Dort erhalten die SpielerInnen ihren Auftrag in Form einer Geschichte.

Inhalt der Spielgeschichte:

3 Stiriwinkis sind im Wald versteckt und machen ganz leise Geräusche. Die SpielerInnen müssen die Stiriwinkis entdecken und erhalten von jedem eine Farbe (z. B. unterschiedliche Farbtupfen auf dem Handrücken...). Wenn ein SpielerIn (in Paaren oder allein unterwegs durch den Wald) alle drei Farben erlangt hat, trifft man einander bei der großen Humsa (ein von Fackeln hell erleuchteter Platz mit der Gestalt der großen Humsa in der Mitte - es ist natürlich jederzeit möglich zur großen Humsa zu kommen - bei Problemen wie 1. Hilfe, Angst...). Dort ist der Schatz (Süßigkeiten...) dann zu beheben. Allerdings beaufsichtigt der Gmork die Stille des Waldes - mit einer Taschenlampe, wer im Wald spricht und laut ist (bei Kindern als Alternative: Wer läuft), wird angeleuchtet, und eine Farbe wird weggewischt. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn ein vorher vereinbartes Signal ertönt. Dann kehren alle zurück zur großen Humsa.

Reflexion der NachtgeländespielerInnen:

Wie habe ich das Spiel erlebt?

- war gerne zu zweit unterwegs
- hat mich gestört, wenn andere mir einen Ort der Farbe verraten haben
- die Abgrenzung des Spielraumes war nicht klar
- wollte gerne alle drei Farben erlangen, erst dann Ende des Spiels
- Spiel wurde mit einem Ruf beendet - das war vorher nicht ausgemacht
- die drei Stiriwinkis sollen öfter ihr Geräusch machen
- es war beruhigend, daß es einen hellerleuchteten Platz gab (die große Humsa)
- es war nicht klar, wann einem der Gmork eine Farbe wegnehmen kann

Welche Alternativen gibt es?

- für Kinder ist eine präzise Raumabgrenzung notwendig (ev. mit rot-weiß-Absperrbändern)
- die große Humsa kann auch durch eine reale Person dargestellt sein (um für Kinder einen erleuchteten Platz zu haben, wo sie hinkommen können, wenn sie sich fürchten, nicht mehr zurechtfinden, Informationen bekommen können...), sich weh getan haben

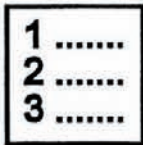
In den Straßen von San Juan

ein Aktionsspiel für den Abend



Grundidee:

Die Zahnärzte sind - sehr zum Leidwesen der Schokoladefabrikanten - an die Macht gekommen. Da die Bewohner von San Juan (dieses Spiel wurde für ein Lager im Ort St. Johann erfunden) weiterhin gerne Schokolade essen wollen, gibt es nun einen Schokolade-Schwarzmarkt an der Grenze, wo sich in der Dämmerung bzw. der Nacht sowohl Schokolade-Händler, als auch Grenz-Polizisten aufhalten. Die Kinder sind gebeten, möglichst viele Schokoladen nach San Juan zu schmuggeln.



Ablauf:

In Gruppen sammeln die Kinder jeweils unterschiedliche Sorten von Schokoladeschleifen. Sie können "Geschäfte" mit den Händlern machen und müssen sich vor den Grenz-Polizisten, die ihnen Schleifen abnehmen, in Acht nehmen. Händler und Polizisten werden an einer charakteristischen Bewegung erkannt, sie können allerdings auch ihre Rollen tauschen.



Material:

Schokoladeschleifen (von kleinen Riegeln):

von jeder Sorte ca. 40 Schleifen,

soviele Sorten, wie es Gruppen gibt (die Farben grün und blau werden von Bensdorp gestellt, gelb von Milka (Junior), hellblau mit Blume von Czapp, die anderen müssen künstlich erzeugt werden, z.B. indem farbiges Papier auf die Schleifen geklebt wird

oder

zusätzlich Symbole auf die Schleifen gezeichnet werden)

Ausweise für die Gruppen

pro Gruppenleiter eine Zündholzschachtel mit Inhalt und ein Stift, der auf den Schleifen schreibt

(z.B. wasserfester Overhead-Stift)

evtl. Gaslaternen

Vorbereitung/Einleitung

Einer der Schokoladefabrikanten erklärt den Kindern die Situation und bittet sie um ihre Mithilfe beim Schmuggeln. Die Kinder teilen sich in Kleingruppen (ca. 4 Kinder), von denen jede ein Kuvert mit 20 Schokoladeschleifen und einem Ausweis erhält. Der Ausweis gibt an, welche Sorte von Schleifen die Gruppe sammelt. Zwei der Schleifen sind schon von der Sorte der Gruppe. Die Aufgabe der Kinder ist nun, mindestens 12 Schleifen ihrer Sorte zu bekommen.

Im Grenzgebiet befinden sich neun (etwa soviele wie es Gruppen gibt) Gruppenleiter, vier davon sind Polizisten, fünf sind Händler. Unterscheiden kann man sie nur daran, daß PoLizisten Streichhölzer mit dem Linken Fuß, HändlER mit dem Rechten Fuß austreten. Händler tauschen maximal zwei von den Kindern gewünschte Schleifen, Polizisten nehmen den Kindern eine Schleife ihrer Sorte ab und notieren dies in deren Ausweis.

Jedem Gruppenleiter werden Zündhölzer, den Händlern zusätzlich 20 Schleifen der verschiedensten Sorten auf den Weg mitgegeben. Außerdem hat jeder einen Stift, der auf den Schleifen schreibt. Damit wird jede Schleife, die im Besitz eines Gruppenleiters ist bzw. die ein Gruppenleiter durch Tauschen oder Abnehmen erhält, markiert. Am Ende des Spiels darf jede Gruppe nur max. zwei Schleifen (jene, die sie schon von Anfang an besaß) ohne Markierung haben. Damit wird verhindert, daß Gruppen untereinander tauschen.

aus: Lagerbedarf
KJS Wien

Spielablauf

Wenn eine Gruppe auf einen Gruppenleiter stößt, kann sie entweder auf gut Glück ihren Ausweis herzeigen und damit ein Geschäft anbahnen. Trifft sie dabei auf einen Polizisten, hat sie Pech gehabt. Die Kinder können aber auch versuchen, zuerst die Identität des Gruppenleiters herauszufinden, indem sie ihn dazu veranlassen, ein Streichholz anzuzünden und auszutreten.

Da die Kinder ziemlich bald heraus haben werden, welcher Akteur welche Rolle spielt, wird möglichst oft getauscht. Natürlich können Gruppenleiter einander auch treffen, ohne Rollen zu tauschen. Somit wissen die Kinder nie genau, wer gerade Händler oder Polizist ist.

Wenn eine Gruppe 12 Schleifen ihrer Sorte hat, kehrt sie zum Lagerquartier zurück, und jedes Kind bekommt als Danke-Schön für die Schmuggelhilfe eine Schokolade (vermutlich ohne Schleife!). Wenn eine Gruppe wesentlich früher als die anderen fertig ist, kann sie natürlich weiterspielen und versuchen, auch die restlichen Schleifen zu tauschen.

Hinweise:

- Gespielt wird auf einer beleuchteten Nebenstraße oder auf einem Weg (der z.B. durch Gaslaternen beleuchtet ist), auf keinen Fall aber im Wald, da die Gruppen ja allein herumgehen. Das Gebiet sollte so groß sein, daß jede Gruppe genug Platz hat, mit den Händlern/Polizisten ungestört zu verhandeln, der jeweils nächste Gruppenleiter sollte aber immer in Sichtweite sein. Die beiden Enden des Grenzgebietes müssen gut markiert sein, bzw. müssen jene Gruppenleiter, die in der Nähe stehen, die Kinder darauf aufmerksam machen, daß das Spielfeld hier aufhört.
- Die Kinder werden natürlich versuchen, die Identität der Akteure herauszufinden, indem sie sie bitten, ein Streichholz anzuzünden. Wenn sie dafür originelle Ideen haben ("Könnten sie meine Zigarette anzünden?" "Schnell, ich brauche Licht, meine Kontaktlinsen sind heruntergefallen!" ...), sollten die Akteure sofort darauf einsteigen.
- Die Polizisten sollten im Ausweis nachschauen, wieviele Schleifen einer Gruppe schon abgenommen wurden, bevor sie eine Schleife wegnehmen und sie dementsprechend (z.B. wenn eine Gruppe bereits nur mehr 15 Schleifen besitzt) "mit einer Warnung" davonkommen lassen.
- Ein Gruppenleiter sollte während des Spiels den Überblick bewahren und das Spiel steuern, wenn er merkt, daß eine Gruppe kein Glück beim Tauschen hat (einen Tip geben, wer gerade Händler ist; Händler informieren, damit sie mit dieser Gruppe mehr als zwei Schleifen tauschen, etc.).