

Große Spiele

Für Ferienlager und Freizeiten

Das Leitersuchspiel - «Incognito»

Spielidee

Alle Gruppenleiter eines Ferienlagers (oder mehrere Freiwillige für eine Gruppenstunde - mit Ausnahme der zur Aufsichtspflicht nötigen Leiter!) haben bereits ein paar Tage zuvor in der nahe gelegenen Stadt eine «zweite Existenz» aufgebaut: Der eine hat abgemacht, dass er beim ALDI Ware einsortieren darf, eine andere betet (als Großmutter verkleidet) in der hintersten Kirchenbank den Rosenkranz... und so weiter. Die Kinder werden, sobald alle Leiter in der Stadt Position bezogen haben, in Gruppen "losgelassen" und müssen nun die Leiter erkennen und mit dem entscheidenden Satz: "Hallo Du alte Schachtel!" ansprechen. Erst dann gibt sich der gefundene Leiter zu erkennen und bestätigt auf einem Gruppen-Zettel seine Entlarvung mit Unterschrift und Uhrzeit.

Auswertung

Gewinner ist die Gruppe, die alle (oder die meisten) Leiter in kürzester Zeit gefunden hat. Beginnt das Spiel für die Kinder bspw. um 15.00 Uhr und wird der erste Leiter um 15.20 Uhr gefunden, werden den Kindern 20 Minuspunkte aufgeschrieben - für jede Minute einen Minuspunkt. Hat nur eine Gruppe alle Leiter gefunden, so sind sie Gewinner. Bei gleicher "Leiterzahl" gewinnt die Gruppe mit den wenigsten Minuspunkten.

Vorschläge für weitere «Zweite Existenzen»

- Eine(r) preist als Zeuge Jehova den "Wachturm" (Zeitschrift der Zeugen Jehovas) neben dem Haupteingang der Post an.
- Eine(r) steht (oder besser: sitzt) als lebendige Schaufensterpuppe im Kaufhaus-Schaufenster
- Eine(r) fegt unermüdlich ein und dieselbe Haustreppe (evtl. mit Kopftuch) - vorher die Hausbesitzer fragen!
- Ein Pärchen schläft in Eintracht nebeneinander auf einer Picknick-Decke im Stadtpark - das Gesicht friedlich mit einer Zeitung vor der Sonne geschützt
- Ein Obdachloser hat es sich in schmutzigen Klamotten auf der Parkbank gemütlich gemacht
- Ein Angler sitzt am Teich (oder Bach...) und wartet auf den entscheidenden Moment
- Ein Sportler joggt schon seit Stunden die gleiche Strecke entlang

Zusätzliche Regeln / Hinweise

Das Gebiet, in dem sich die Leiter aufhalten, muss deutlich und einprägsam abgegrenzt sein. Die Kinder wissen, dass sich die Leiter nur dort aufhalten, wo jedermann freien Zutritt hat - also nicht in Privatwohnungen oder auf Privatgrundstücken, wohl aber in Geschäften, Parks oder öffentlichen Gebäuden (Kirche, Post oder Rathaus). Die Kinder sollten, wenn sie jemanden ansprechen, sicher sein, dass sie den richtigen "erwischen" - und bei einem Fehltritt höflich um Entschuldigung bitten. Außerdem ist es sinnvoll, den entdeckten Leiter erst dann anzusprechen, wenn keine konkurrierenden Gruppen in der Nähe sind.

Variation I: Die Blockade durchbrechen

Sind nicht so viele Leiter zu beteiligen, kann das Prinzip auch umgekehrt werden: Die Kinder halten sich in der Stadt auf - z.B. ausschließlich in einem Bereich der Fußgängerzone - und der oder die Leiter muss es schaffen, unerkannt durch die Fußgängerzone zu kommen. (Ich sage bewusst nicht gehen - denn vielleicht lässt er sich ja im Kinderwagen schieben - wer weiß?). Eventuell transportieren die Leiter dabei Schmuggelgut - siehe Variation II.

Variation II: Schmuggeln

Sind die Kinder älter, so können sie das Spiel selbst vorbereiten und sich in zwei Gruppen aufteilen: Die erste Gruppe, die Schmuggler, haben die Aufgabe, sich eine zweite Existenz zu wählen, mit der sie dann unerkannt möglichst viel Schmuggelgut von der einen Seite auf die andere Seite der Fußgängerzone schmuggeln. Dabei darf bei jedem Gang nur eine Schmuggeleinheit transportiert werden - jeder Gang bringt also neue Ware, aber irgendwann fällt man auch auf. Die zweite Gruppe sind die Zöllner und haben einen begrenzten Bewegungsraum (z.B. nur einen Teil der Fußgängerzone), dürfen aber den Schmuggler verhaften (Anschlagen reicht aus) und das Schmuggelgut konfiszieren. Die Revanche mit vertauschten Rollen kann sinnvollerweise erst am nächsten Tag stattfinden (oder Vormittag Hinspiel - Nachmittag Revanche), immerhin braucht so ein Schmuggler ja auch Zeit für die Vorbereitung.

Wetten Dass...

Spielidee:

Wie in der bekannten Fernsehsendung werden Wetten vorbereitet und müssen innerhalb einer bestimmten Zeit eingelöst werden. Die Wette wird mit einem Wetteinsatz verbunden, der bei einer verlorenen Wette auch eingelöst werden muss.

Variation I: Die Kinder wetten selbst

Bei einer ersten Variante überlegen sich die Kinder selbst eine Wette - möglichst gruppenweise - und reichen diese im Laufe des Tages (oder: im Laufe der ersten Woche) beim Wettbüro ein. Die Wette wird bewertet: Ist das, was die Kinder dort vorschlagen, keine große Sache, bietet das Wettbüro auch nur einen geringen Wetteinsatz (z.B. einen Nachtschrank der freien Wahl); ist die Wette nur schwer zu gewinnen, bietet das Wettbüro auch einen hohen Einsatz (z.B.: Ein Tag zusätzlich im Freibad - Oder: Leiter bringen den Gewinnern das Frühstück ans Bett). In den nächsten Stunden (oder Tagen) haben die Kinder Gelegenheit, ihre Wette zu üben.

Mögliche Wetten:

- Das Lagerauto mit zwanzig Kindern zu füllen und 100 Meter weit zu schieben
- Ein rohes Ei über 25 Meter weit zu werfen und zu fangen - ohne dass es zerbricht

- Eine Minute mit verbundenen Augen schweigend zu stehen und dann alle gleichzeitig die rechte Hand zu heben
- Aus gekochten Spaghetti in 5 Minuten eine 5 Meter lange Schnur zu knoten - ohne dass sie reißt
- Mit verbundenen Augen 5 Leiter nur an ihrem Geruch zu erkennen
- Eine Pyramide mit 5 Kinder bilden - und 10 Minuten halten

Variation II: Die Leiter bieten Wetten an

Die Leiter überlegen sich zuvor Wetten und bieten sie den Kindern an (analog zu den sog. "Saalwetten" bei Wetten Dass...), mit der Wette ist bereits ein Wetteinsatz der Leiter verbunden ("...sonst kochen wir für die Gewinner ein Mitternachtsimbiss der freien Wahl - ...sonst dürft Ihr am gleichen Abend eine Stunde länger aufbleiben - ...sonst seid ihr für den nächsten Tag vom Spüldienst befreit). Die Kinder haben einen Vormittag (oder: Einen Tag) Zeit, die Wetten vorzubereiten, dabei bekommen sie jede Unterstützung der Leiter (z.B. durch Fahrdienste oder Telefondienste). Die Wetten müssen alle am gleichen Abend noch eingelöst werden.

Mögliche Wetten:

Wetten, dass Ihr es nicht schafft ...

- ...dass heute Abend um 20.00 Uhr 5 Bauern mit jeweils einer Kuh - einem Schwein - oder einem Schaf zum Lagerfeuer kommen und "Old MacDonald had a farm" singen
- ...dass heute Abend um 20.15 Uhr zwei Glatzköpfe ans Lagerfeuer kommen und sich gegenseitig die Glatze mit Nivea-Sonnencreme eincremen und dabei die Bildzeitung lesen
- ...dass heute Abend um 20.30 Uhr drei Friseurinnen unseren Lagerleiter frisieren, schminken und maniküren
- ...dass heute Abend um 20.45 Uhr die Feuerwehr mit Blaulicht auf den Lagerplatz fährt und das Lagerfeuer löscht
- ...dass heute Abend um 21.00 Uhr 6 Krankenschwestern in Schwestertracht kommen und den Leitern den Nacken massieren
- ...dass heute Abend um 21.15 Uhr ein Eisverkäufer mit einem rollenden Verkaufswagen kommt und Eis an alle verkauft

Natürlich müssen die Wetten den jeweiligen örtlichen Gegebenheit angepasst werden, jede Wette muss prinzipiell lösbar sein. Wichtig ist, dass die Kinder in ihrer kreativen Lösungssuche von den Leitern unterstützt werden, ohne dass ihnen die Lösung vorgegeben wird.

Variation III: Wetten über die ganze Lagerzeit verteilt einüben

Bereits zu Beginn des Lagers werden den Kindern gruppenweisen Aufgaben gestellt, die sie im Laufe des Lager einüben können; dabei kann die Erfüllung der Wette von der ganzen Gruppe in Arbeitsteilung oder im Teamwork eingeübt werden. (Beispiel: Bei der ersten Beispiel-Wette - das Auswendiglernen alle Kfz-Kennzeichen - reicht es, wenn jedes Kind in der Gruppe die Kennzeichen mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben auswendig lernt - so braucht jedes Kind nur 20 Kennzeichen zu lernen.

Selbstverständlich stellen die Leiter eine Liste mit allen Kennzeichen zur Verfügung (gibt's im Internet!). Mit dem Stellen der Wetten wird den Kindern das Erfüllen der Wette durch einen attraktiven Wetteinsatz schmackhaft gemacht. Am Ende des Lagers werden dann an einem Abend alle Wetten gleichzeitig eingelöst (allerdings muss nach dem Einlösen der Wette noch Zeit im Lager bleiben, um den Wetteinsatz noch abzuleisten!)

Mögliche Wetten:

Wetten, dass ihr es nicht schafft...

- ...bis zum Stichtag alle Autokennzeichen Deutschlands auswendig zu lernen
- ...innerhalb von 5 Minuten 5 Kartenhäuser 5 Stockwerke hoch zu bauen
- ...einen Besen drei Minuten lang auf einen Finger zu jonglieren
- ...die Hauptstädte Europas auswendig zu lernen
- ...15 Kinder / Gruppenleiter an einem einzigen ausgerissenen Haar zu erkennen
- ...eine Spielkarte mit dem Mund anzusaugen und an Eure Mitspieler weiterzureichen, ohne dass die Karte innerhalb 5 Minuten zu Boden fällt

Geländespiele

Ungrouping - Orientierungslauf

Die Kinder werden gruppenweise mit verbundenen Augen an einen ihnen unbekanntem Ort gebracht. Von dort müssen sie (mit oder ohne Landkarte) den Weg zum Lager zurückfinden (natürlich in Begleitung eines Leiters, der allerdings nur die Aufsicht führt und keine Hinweise gibt). Nach abgelaufener Zeit lässt der begleitende Leiter per Handy einen "Notruf" los und die total verirrten Kinder werden abgeholt.

Stationslauf

Die Kinder gehen gruppenweise einen durch Kreide (hellen Sand - Klopapier - Pfadfinder-Wegzeichen) markierten Weg; dort warten alle 1000 m Leiter, die eine Station darstellen. Dort müssen die Kinder jeweils zu einem bestimmten Wissensgebiet (Sport - Erdkunde - Naturwissenschaften - Popmusik...) 10 Fragen beantworten oder Geschicklichkeits-Spiele bestehen. Unter Umständen wird den Kinder für den Weg zum nächsten Leiter eine "Wander-Aufgabe" gestellt (zählt die Bänke auf dem Weg - Wieviel Kühe grasen auf den angrenzenden Weiden? - Wieviele Eichen stehen am Wegrand? - Sammelt 10 verschiedene Laub-Blätter...).

Schmugglerspiel

Die Kinder werden in zwei große Gruppen eingeteilt. In einem abgegrenzten, unübersichtlichem Gebiet halten sich die Zöllner auf, links und rechts davon sind nicht einsehbare Orte als Start- und Zielpunkt für die Schmuggler reserviert. Die Schmuggler müssen Schmuggelgut (Spielkarten oder kleine Tütchen mit Mehl etc.)

vom Start zum Zielpunkt durch das Gebiet der Zöllner schmuggeln. Die Zöllner fangen die Schmuggler durch abschlagen; aller gefangenen Schmuggler müssen das evtl. am Körper versteckte Schmuggelgut aushändigen (bitte keine Leibesvisitationen provozieren!), dürfen dann aber wieder frei gehen. Nach einer festgelegten Zeit wechseln Zöllner und Schmuggler die Rollen. - Taktik ist erwünscht: Es darf auch der kleinste Schmuggler alles auf einmal schmuggeln, während seine Kumpanen die Zöllner ablenken und auf sich aufmerksam machen. - Variante: Eventuell muss ein auffälliges gelbes Paket geschmuggelt werden, dass weithin sichtbar ist und nicht unter der Kleidung versteckt werden kann. - Hinweis: Schmuggler dürfen Zöllner nicht behindern, festhalten oder nach Abschlagen weiter fliehen! Zöllner dürfen sich nicht zu sehr dem Startpunkt nähern, so dass ein Start der Schmuggler nicht möglich ist (das Spielfeld sollte eher eine weite Startlinie haben!).

Das Bändchenspiel

Die Kinder werden in zwei Mannschaften aufgeteilt - die rote und die blaue Gruppe. Alle Spiele bekommen ein Woll-Bändchen in ihrer Gruppenfarbe an ihr rechtes Handgelenk, das sich leicht abreißen lässt (Wichtig: Reiß-Test machen! Nicht jede Wolle ist geeignet - Verletzungsgefahr!). Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Bändchen zu erbeuten. Wer sein Bändchen verloren hat, darf kein Bändchen erbeuten - er muss sich erst ein neues Bändchen beim Spielleiter holen. Hinweise: Am besten ist es, wenn es für jede Gruppe einen eigenen Spielleiter gibt, der sich außerhalb des Spielfeldes befindet, so dass der "Wieder-Eintritt" ins Spiel vom Kind selbst bestimmt werden kann. - Jedes Kind kann sich jederzeit ein neues Bändchen holen, es gibt keine zahlenmäßige Beschränkung (immer nur ein Bändchen, Vorräte werden nicht angelegt). - Erbeutete Bändchen werden dem Spielleiter übergeben, sie können nicht zurückerbeutet werden. - Bemerkung: Das Spiel birgt durch die vorprogrammierten Raufereien eine gewisse Verletzungsgefahr, bitte entsprechende Vorkehrungen treffen!

Das Nachteulenspiel (Nachtspiel)

Das Nachteulenspiel ist - wie der Name schon sagt - ein Nachtspiel. Auf einem ca. 500-1000 m langem Rundparcours (um einen Häuserblock oder um ein Waldstück herum) liegen vier Stationen verteilt. Die Kinder werden in vier Gruppen eingeteilt, unabhängig davon werden sie jeweils an eine der Stationen geschickt, die ihre Start-Station ist.

Spielphase: Die Kinder starten und spielen aber zunächst jeder für sich. An jeder Station treten immer zwei Kinder gegeneinander an (der Rest der Kinder stellt sich hinten an und muss warten); jeweils der Gewinner des Duells darf weiter zur nächsten Station, der Verlierer muss sich wieder hinten anstellen. Verliert ein Kind zum dritten Mal an der gleichen Station, darf der Gewinner und der Verlierer weiter zur nächsten Station aufrücken. Hat ein Kind eine komplette Runde hinter sich und erreicht wieder die Startstation, so erhält es eine Wunderkerze, die es gut aufbewahren muss. Das ganze Spiel wird auf Zeit gespielt, es empfiehlt sich eine Stunde Spielzeit für die erste Phase. Nach sechzig Minuten wird die erste Phase abgebrochen und die Kinder finden sich an einen zentralen Ort in ihren Gruppen zusammen. Nun wird die zweite Phase begonnen: Die Wertungsphase:

Wertungsphase: Jede Gruppe erhält gleichzeitig eine brennende Wunderkerze, an der nun nacheinander die Wunderkerzen entzündet werden, die die Gruppe erhalten hat. Gewinner ist die Gruppe, deren Wunderkerze noch als letzte brennt.

Bemerkungen

Sollen mehr als 4 Gruppen an den Start gehen oder sind insgesamt mehr als 20 Kinder am Spiel beteiligt, so sollten die 4 Stationen doppelt besetzt werden. Es können auch weitere Stationen gebildet werden, allerdings dauert es dann länger, bis die Kinder ein Wunderkerze erhalten - und das wirkt sich nachteilig auf die Spielmotivation aus. In der Wertungsphase kann mit scharfen oder gemäßigten Regeln gespielt werden: Scharf wäre es, wenn jede Gruppe nur einmal Feuer bekommt. Gelingt das Entzünden einer Wunderkerze an der vorherigen nicht, so hat die Gruppe ihren Sieg verspielt.

Die gemäßigte Version wäre, wenn beim Erlöschen der Wunderkerze noch mal Feuer gereicht wird, allerdings muss dann zur Strafe eine Wunderkerze abgegeben werden.

Die Stationen

- **Station 1:** Kerzen ausblasen Jeweils zwei Spieler versuchen gleichzeitig und aus gleichem Abstand jeweils eine Kerze auszupusten. Gelingt es nicht, dürfen beide den Abstand um 20 cm verringern. Wer als erster die Kerze auspustet, darf weiterziehen.
Gehen beide Kerzen gleichzeitig aus, wird der Abstand wieder um ca. 10 cm erhöht.
- **Station 2:** Kerzen anzünden Jeweils zwei Spieler versuchen gleichzeitig, zwölf Teelichter anzuzünden (mit Streichhölzern!). Wer als erster alle Lichter brennen hat, darf weiterziehen. (Tipp: Die Teelichter brennen schneller an, wenn sie nicht neu sind und noch warm sind. Deshalb vor dem Start des Spiels die Teelichter auch gleichzeitig löschen!)
- **Station 3:** Lesen im Dunkeln Zuerst geht Spieler Nr. 1 mit einer Taschenlampe in der Hand aus ca. 10 m Entfernung auf den Spielleiter zu, der ein DIN-A-4-Blatt vor sich hält, auf das ein nicht zu langes Wort geschrieben steht (wie z.B. Hund, Baum, Haus, Esel, Fußball, Acker etc.). Sobald der Spieler das Wort lesen kann, ruft er es laut dem Spielleiter zu: Ist es richtig, so bleibt er dort stehen. Nun versucht Spieler Nr. 2 sein Glück mit einem neuen Wort. Kann er das Wort aus größerem Abstand erkennen als Spieler Nr. 1, zieht er weiter. Jeder Spieler hat nur einen Versuch, ist das genannte Wort falsch, so scheidet er sofort aus und der andere Spieler ist Gewinner.
- **Station 4:** Die Kerze im Wind Jeweils zwei Spieler treten gegeneinander an und laufen einen parallel aufgebauten Parcours (höchstens 10 m, mit nur leichten Hindernissen) hin und zurück - mit einem brennenden Teelicht auf der ausgestreckten Hand (oder eine Haushaltskerze). Wer als erster mit der brennenden Kerze wieder im Ziel ist, darf weiter ziehen. Geht die Kerze während des kurzen Parcours aus, so muss am Start wieder neu Feuer geholt und von vorne gestartet werden.

Stratego

Spielidee

Basierend auf dem bekannten Brettspiel werden verschiedene militärische Ränge auf zwei gleich große Kindergruppen verteilt; in einem unübersichtlichem Waldgebiet verteilen sich die Kinder im Spielfeld. Treffen nun jeweils zwei Kinder verschiedener Mannschaft aufeinander, schlägt der höhere Rang den niedrigeren (allerdings haben die niedrigeren Ränge mehr Leben). Eine Ausnahme bildet nur der Spion, der keinen schlagen kann außer dem Höchsten Rang, - und der von keinem geschlagen werden kann, außer vom niedrigsten Rang.

Die Regeln im Einzelnen

Es gibt 6 Ränge, jeder Rang hat eine bestimmte Schlagkraft und bekommt eine Anzahl von Leben: (In Klammern die Anzahl der Rollen pro Gruppe, abhängig von der Gesamtzahl der Teilnehmer, hier für 40 Teilnehmer insgesamt, 20 pro Gruppe)

1. Rang: Der General (1) - Schlagkraft: 5 - Leben: 1
2. Rang: Der Major (2) - Schlagkraft: 4 - Leben: 2
3. Rang: Der Oberst (2) - Schlagkraft: 3 - Leben: 3
4. Rang: Der Hauptmann (3) - Schlagkraft: 2 - Leben: 4
5. Rang: Der Leutnant (4) - Schlagkraft: 1 - Leben: 5
6. Rang: Der Gefreite (6) - Schlagkraft: 0 - Leben 6

Außerdem gibt es den Spion (2), der niemanden schlagen kann, außer den General; darüber hinaus kann er auch von niemanden geschlagen werden, außer vom Gefreiten. Er hat zwei Leben (bei größeren Gruppen auch drei). Liegt die Teilnehmerzahl deutlich über oder unter 40, so werden die Ränge je nach Gruppenstärke häufiger oder seltener verteilt; allerdings gilt: Den General gibt es immer nur einmal, den Spion immer nur zweimal. Jedes Kind bekommt eine Identifikationskarte, auf der Rang und Schlagkraft und der Name des Kindes steht. Außerdem bekommt jeder die entsprechende Anzahl von Lebenspunkten (ebenfalls als Karten) minus eins: Der letzte Lebenspunkt befindet sich auf der Identifikationskarte (der General bekommt also keine Lebenspunkte, sondern nur seine ID-Karte). Die Identifikationskarten der beiden Gruppen haben eine unterschiedliche Farbe, das gleiche gilt für die Lebenspunkte. Im Spielfeld können sich alle Teilnehmer frei bewegen und auch in kleinen Gruppen bis max. 3 Leuten auftreten - das gilt allerdings nicht für den General und die Spione, die immer alleine laufen müssen. Treffen nun zwei (oder mehr) Spieler verschiedener Mannschaften aufeinander, so wird durch Berühren (Abschlagen) der "Kampf" eingeleitet: Nur die beiden, die Abschlagende und der Abgeschlagene, vergleichen nun ihre Identifikationskarten. Der höhere Rang nimmt dem niedrigeren einen Lebenspunkt ab; sind beide gleichrangig, so passiert nichts. Hat ein Spieler keine Lebenspunkte mehr, so gibt er als letztes seine Identifikationskarte.

Im Anschluss an einen solchen kleinen "Kampf" sind beide für mindesten eine Minute "außer Gefecht", d.h. sie dürfen nicht erneut angeschlagen werden oder jemand anderen anschlagen. Die beiden Gruppen haben ein "Hauptquartier" mit einer neutralen, kampffreien Zone von ca. 10 x 10 Metern. Dort sitzt jeweils ein Spielleiter, bei dem sie die erbeuteten Lebenspunkte und ID-Karten abgeben können. Dort dürfen sie sich allerdings nur 1-2 Minuten aufhalten. Das Spiel endet nach einer vereinbarten Zeit (je nach Gruppengröße 1-2,5 Stunden). Die erbeuteten Lebenspunkte

werden gezählt, die erbeuteten ID-Karten sind zusätzlich soviel Punkte wert, wie die jeweilige Schlagkraft ausweist. Sieger ist, wer die meisten Punkte erbeutet hat.

Strategie und Hinweise

Die Aufgabe der Gruppe ist es vornehmlich, den General und die anderen hohen Ränge zu schützen. Das gelingt vor allem durch Sammeln der Informationen, wer Spion und wer der gegnerische General ist. Der Spion ist dabei idealer Kundschafter, da er sich allen Rängen (außer den Gefreiten gegenüber) neutral verhält.

Um Informationen zu sammeln, sind auch die Gefreiten wichtig, die sich ruhig öfter mal opfern lassen können, da sie ja 6 Leben haben - und zudem keine Angst vor dem Spion zu haben brauchen. Die Spielleiter in den Hauptquartieren dürfen ruhig mitmischen, indem sie die eingehenden Informationen, wer wer ist und wer noch wieviele Lebenspunkte besitzt, weitergeben. Man kann das Spiel mit offenen Karten spielen, d.h. die ID-Karten sind groß, werden mit einer Kordel um den Hals gehängt und sind von weitem sichtbar - oder mit verdeckten Karten, d.h. die ID-Karten haben die Größe von Scheckkarten und müssen erst vorgezeigt werden, wenn es zum "Kampf" kommt.

Stratego-Variation: Bube-Dame-König-As-Spion

Wem das Herstellen von ID-Karten zu aufwändig ist (z.B. für ein Spiel in der Gruppenstunde), der kann auch ein herkömmliches Kartenspiel nehmen. Anstelle der Lebenspunkte können dann kleine farbige Steinchen oder Streichhölzer oder Ähnliches verwendet werden.

Die Verteilung der Ränge ist dann folgendermaßen (bei einer Gesamtteilnehmerzahl von 34 Personen, 17 je Gruppe):

1. Rang: Das As (1) - Schlagkraft: 5 - Lebenspunkte: 1
2. Rang: Der König (2) - Schlagkraft 4 - Lebenspunkte: 2
3. Rang: Die Dame (2) - Schlagkraft 3 - Lebenspunkte: 3
4. Rang: Der Bauer (3) - Schlagkraft 2 - Lebenspunkte: 4
5. Rang: Das Regiment (die Zehn) (4) - Schlagkraft 1 - Lebenspunkte: 5
6. Rang: Die Neu(n)linge (die Neuner) (4) - Schlagkraft 0 - Lebenspunkte: 6

Der Spion erhält die 7. Er schlägt nur das As und kann nur von den 9-ern geschlagen werden.

Ist die Teilnehmerzahl nicht so groß (unter 20, 10 pro Gruppe), können auch Rang 5 + 6 weggelassen werden, dann gibt es auch nur einen Spion.

Olympiade

Spielidee

Mehrere kleine Spielchen, meist sportlicher Art, werden wie in einer Olympiade von mehreren Gruppen parallel absolviert. Es gibt anschließend eine Gesamtwertung als auch Medaillen für besondere Leistungen in ausgewählten Disziplinen.

Hinweise

Es ist möglich, ein Teil der Stationen als Mannschaftssportarten zu gestalten (bspw. Stafetten), andere dagegen als Einzelsportarten (z.B. Weitwurf). So wird sowohl der Mannschaftsgeist als auch die persönliche Leistung gewürdigt.

Abhängig von der Anzahl der Leiter können nur eine bestimmte Anzahl von Stationen gleichzeitig angeboten werden. Es bietet sich an, nach einem Durchgang durch alle Stationen einen zweiten (und dritten...) Durchgang mit neuen Stationen anzubieten. Dazwischen könnte eine Siegerehrung für die besondere Ergebnisse einzelner Stationen erfolgen. Die Gesamtwertung wird erst am Ende aller Durchgänge vorgenommen.

Wichtig ist bei einer Olympiade vor allem die Ausstattung des Spiels: So sollte zu Beginn ein Aufmarsch der Nationen stehen - es ist ohne großen Aufwand möglich, aus großen Krepppapier-Rollen dreifarbige Nationenflaggen zu basteln, die die Mannschaften vor sich her tragen. Auf keinen Fall darf das Entzünden des olympischen Feuers fehlen. Vielleicht stehen Euch sogar die Nationalhymnen zur Verfügung, die dann gespielt werden können.

Während der Wettkämpfe ist es besonders spannend, wenn immer wieder Zwischenergebnisse der einzelnen Stationen über Lautsprecher bekanntgegeben werden - vielleicht wiederum eingeleitet vom Klang der jeweiligen Hymne.

Mögliche Stationen:

- Tischtennisball-Weitwurf (nicht bei windigem Wetter!)
- Hochsprung - Weitsprung
- Torwandschießen
- Mit einem Bein auf der Stelle hüpfen - Die "Hopser" werden gezählt
- Wasserstafetten
- Eierlaufen (Ei auf einem Löffel balancieren)
- Hindernislauf über Stühle, unter Tische - evtl. mit Gummistiefeln, drei Jacken und Mütze und Hut...
- Tiefkriechen (unter einem zwischen zwei Besen gespanntem Tau müssen die Teilnehmer hindurch kriechen, ohne das Seil zu berühren) - besonders sinnvoll, um die kleineren und jüngeren Teilnehmer hervorzuheben
- Reiterlauf (ein Teilnehmer wird von einem anderen Huckepack genommen) - evtl. mit Ritter-Aufgaben: Auf dem Weg Luftballons zerstechen, mit einem Besenstiel Ringe aufnehmen etc.
- Schubkarren-Rennen (Ein Teilnehmer nimmt einen zweiten bei beiden Beinen, der zweite muss auf beiden Händen laufen)
- Sackhüpfen
- Ski-Mannschafts-Lauf (Zwei Skier - lange Latten - haben genug Fußschlaufen für 6-8 Teilnehmer der Mannschaft; auf geht's!)

- Zeitungsstaffette (Der Teilnehmer darf eine Strecke nur auf überwinden, wenn seine Füße auf Papier stehen - er hat drei Blätter zur Verfügung, die er jeweils vor sich legen muss)
- Stift in die Flasche (Der Teilnehmer bekommt einen Stift mit einem 25 cm Faden an eine hintere Gürtelschleife gebunden und muss nun den Stift in eine stehende Flasche bugsieren, in dem er in die Hocke geht)
- Bankhüpfen: Mit beiden Händen wird eine Bierzelt-Bank angefasst und dann in einer bestimmten Zeit möglichst oft die Beine auf die eine und auf die andere Seite der Bank aufgesetzt

Variation I: Spiel ohne Grenzen

In den 70-er und 80-er Jahren gab es eine Fernsehsendung mit dem Namen "Spiel ohne Grenzen". Dort werden weniger sportliche, als viel mehr lustige und ungewohnte Aufgaben gestellt. Es kann sinnvoll sein, die Olympiade rein sportlich zu gestalten, ein weiteres Spiel an einem anderen Tag als "Spiel ohne Grenzen" anzusetzen. Man kann aber auch bei einer Olympiade sportliche und "witzige" Disziplinen vermischen.

Mögliche Stationen:

- Erbsen transportieren (durch Ansaugen mit einem Strohhalm)
- Wasserstaffette 1: Wasser über 10 m von einer Flasche in die andere Flasche transportieren - und zwar im eigenen Mund - etwas unappetitlich
- Wasserstaffette 2: Die Mannschaft stellt sich in einer Schlange auf, jeder hat einen Becher in der Hand. Nun wird vom Vordersten das Wasser nach hinten über die Schulter geschüttet, ohne dass er sich umdrehen darf, sein Hintermann versucht, möglichst viel Wasser aufzufangen und auf die gleiche Weise ebenfalls nach hinten weiterzugeben. Vor und hinter der Schlange stehen zwei große Eimer - klar: Nur der vordere Eimer ist gut gefüllt. - Auf Zeit.
- Wasserstaffette 3: Die Teilnehmer der Mannschaft stehen im Abstand von ca. 2 m von einander entfernt, jeder hält einen Eimer in der Hand. Nun wird das Wasser durch die Reihe "geworfen" - der erste hat einen unbegrenzten Vorrat (große Wanne). Mal sehen, wieviel beim letzten ankommt.
- Gummistiefel-Weitwurf: Ein Gummistiefel wird locker über den Fuß gezogen und mit einem kräftigen Tritt möglichst weit geschleudert
- Papierflieger-Zielflug: Selbst gebaute Papierflieger müssen einen 8 m entfernten Punkt möglichst genau treffen
- Schweine-Stecken: Auf einer großen Tafel ist ein Schwein mit der rückwärtigen Ansicht gezeichnet. Der Teilnehmer erhält einen (symbolischen) Schweineschwanz in die Hand und die Augen verbunden. Aus 5 m Abstand läuft er nun blind auf das gemalte Schwein zu und versucht den Schwanz dort anzubringen, wo er hingehört. Abweichungen werden in cm gemessen und notiert.
- Wettläufe mit diversen Hindernissen: Blind (Zuruf durch die Mannschaft), oder partnerweise mit zusammengebundenen Füßen, oder partnerweise Rücken-an-Rücken gebunden, etc...
- Luftballons aufpusten bis sie platzen
- Luftmatratze aufpusten (Vorsicht! Hyperventilationsgefahr! Nur mannschaftsweise!)
- Puzzleteile zuerst zuwerfen und dann das Puzzle erstellen

- Karten-Küssen: Spielkarten werden angesaugt und auf diese Weise weitergegeben
- Orangen-kuscheln: Eine Orange (oder eine andere, ähnlich große Frucht) wird unters Kinn geklemmt und auf diese Weise durch die Mannschaft gereicht
- Apfel-Beißer: Ein Apfel schwimmt in einer Wanne voller Wasser und muss nur mit dem Mund "geangelt" werden
- Münzen-Werfen: In einer Wasserwanne stehen mehrere, verschieden große Gefäße bzw. Tellerchen. Auf 1,5 m müssen kleine Münzen so in die Wanne geworfen werden, dass sie in die Behälter fallen. Für die kleineren Ziele gibt es mehr Punkte.
- Autorennen: Ein Spielzeug-Auto hängt an einem 6 m langem Faden - das andere Ende des Fadens wird auf einen Stift aufgerollt, so dass sich das Auto in Bewegung setzt - von 0 auf 100 in 3 Minuten

Variation II: Lagerkirmes

Ähnlich wie bei dem "Spiel ohne Grenzen" gibt es möglichst spaßige Stände auf einem bunt gestalteten Gelände. Während bei der Olympiade und dem "Spiel ohne Grenzen" alle Stationen absolviert werden müssen (und jede Station nur einmal), ist es jetzt möglich, wie auf einer richtigen Kirmes, nur die Stände auszuprobieren, die den Teilnehmern gefallen - und das so oft wie sie wollen. Als Geld sind vielleicht Lagerpunkte einzusetzen, jeder Stand gibt evtl. Preise sofort aus - oder als weitere Lagerpunkte, die dann bis zum Abend vermehrt oder wieder eingesetzt werden können, um sie dann gegen Preise einzutauschen.

Mögliche Stationen:

- Stationen aus der Olympiade oder dem Spiel ohne Grenzen können auch als Kirmesstand genommen werden
- Nägel in Balken schlagen
- Fadenziehen
- Dosenwerfen
- Evtl. Luftgewehr schießen (Waffenschein erforderlich, Vorsichtsmaßnahmen!)
- Wurfpeile werfen (nicht nur auf Luftballons - vielleicht auch auf Fotos oder Zielscheiben)
- Armdrücken - Fingerhakeln
- Kerzen (Teelichter) mit Wasserpistolen ausschießen
-

Das große Aufgabenspiel

Die Spielidee

Mehrere Mannschaften sind durch jeweils eine Spielfigur auf einem Brettspiel vertreten (nach Möglichkeit überdimensional auf dem Fußboden oder der Spielwiese), auf dem Spielfeld sind einige Felder (bspw. 10) besonders markiert (bspw. durch ein Symbol). Nach dem Setzen der Spielfigur muss zunächst die dem Spielfeld entsprechend markierte Aufgabentafel gefunden werden, auf deren Rückseite sich die Aufgabenstellung findet. Die Aufgabe muss gelöst werden, indem das Ergebnis wiederum einem Leiter mit der dem Spielfeld entsprechenden Markierung auf dem Rücken präsentiert wird. Dieser Leiter vergibt eine Lösungskarte, die Voraussetzung ist, einen neuen Spielzug zu machen. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle besonders markierten Felder auf dem Spielfeld besucht wurden - bzw. wenn alle Lösungskarten dem Spielleiter vorliegen.

Bemerkungen

Da die ursprüngliche Spielidee einigen Aufwand erforderte, haben sich aus dem "Großen Aufgabenspiel" nach einiger Zeit zwei verschiedene Spieltypen gebildet: Das Chaosspiel und das Crea-Spiel. Eine besondere Variation ist das "Große Labyrinth", das das Spielbrett variiert. Man kann dem ganzen Spiel ein Motto geben (bspw. "Römer", "Wilder Westen", "Walt Disney", "Grimms Märchen", "Survival-Training", "In 80 Tagen um die Welt" - etc) und die Feld-Markierungen und die Aufgaben entsprechend auswählen.

Mögliche Aufgaben:

- Findet fünf verschieden Blätter
- Führt einen Holzhacker-Tanz (Schuhplattler-, Bauch-Tanz) auf
- Schätzt das Gesamt-Alter der Leiter
- Schreibt ein Gedicht über den letzten Tag im Lager - mind. 8 Zeilen
- Findet 5 gute Argumente, einem Eskimo einen Kühlschrank zu verkaufen
- Kommt alle im Schlafanzug, putzt vor dem Leiter Eure Zähne und singt dabei ein Schlaflied

Variation I: Das Chaosspiel

Wenn aus dem "Großen Aufgabenspiel" ein "Chaosspiel" werden soll, so werden alle Spielfelder markiert (am besten nummeriert) - auf mind. 50 Felder, so dass 50 Zettel im oder ums Haus verteilt werden. Auf der Rückseite des Zettels steht ein Codewort, das dem Spielleiter überbracht wird, der dann eine (kurze!) Aufgabe stellt, eher eine Quizfrage. Nach Beantwortung der Frage wird gewürfelt und das neue Codewort gesucht. Wird die Frage falsch beantwortet, muss die Gruppe ein Feld zurück - und ebenfalls ein neues Codewort suchen.

Bemerkung:

Der Akzent liegt beim Chaosspiel (wie der Name schon sagt) nicht in der Aufgabenlösung, sondern in dem Chaos, das bei der Zettel-Suche entsteht. Damit das Spiel nicht langweilig wird, sollten die Zettel gut sichtbar hängen, die Aufgaben nur kurz sein und das ganze Spiel nicht länger als 60-90 Minuten dauern.

Mögliche Aufgaben:

- Welches Nummernschild hat das Auto vom Leiter XY?
- Bringt jeder einen Teddy!
- Wie oft wurde Brasilien Fußballweltmeister?
- Zieht alle zwei verschiedene Schuhe an!
- Singt ein Lied von Nena!
- Findet 4 Worte, die mit "nf" enden! (Senf, Hanf, Genf, fünf)
- Wieviel ist "zwei hoch zwei hoch zwei"? (16)
- Kann ein Mann, der westlich vom Rhein lebt, in Wiesbaden beerdigt sein? (Nein, er lebt ja noch!)
- Welcher Fluss mündet nicht in die Nordsee: Der Rhein, die Donau, die Elbe, die Weser? (Die Donau)
- Nenne mindestens sechs Sakramente! (Taufe, Firmung, Eucharistie, Ehe, Weihe, Beichte, Krankensalbung)
- Wie groß sind die Leiter insgesamt?
- Macht jeder einen Handstand (mit Hilfestellung durch die Gruppe)!
- Wieviel cm² hat ein m²? (10.000)
- Wie hieß "Twix" früher? (Raider)
- Nenne mindestens 5 Ölgesellschaften (BP, Aral, Shell, Fina, Elf, Q8, DEA, Westfalen, Exxon etc.)
- Tanzt einen Tango!
- Hüpf auf einem Bein und dreht Euch dabei einmal um Euch selbst!
- Zu welchem Autohersteller gehört folgender Typ: Golf (VW), A-Klasse (Mercedes), Corsa (Opel), Twingo (Renault), Punto (Fiat), Manta (Ford), PT Cruiser (Chrysler), Käfer (VW)?
- Blast einen Luftballon auf, bis er platzt!

Variation II: Das Crea-Spiel

Wenn weniger Wert auf das mühsame Suchen der Spielfeld-Zettel gelegt wird, sondern mehr Wert auf die kreative Aufgabenerfüllung, dann wird aus dem "Großen Aufgabenspiel" das "Crea-Spiel". In diesem Fall wird nach dem Würfeln und dem Setzen der Spielfigur sofort die Aufgabe gestellt. Das Vorstellen der Lösung kann dann vor einer Jury geschehen, die Noten (wie im Eiskunstlauf) vergibt, die beim nächsten Würfeln der Augenzahl hinzugerechnet werden. Die Aufgaben verlangen von den Teilnehmern kreative Ideen (deshalb auch der Name: Crea-Spiel), die alle Sinne und Fähigkeiten ansprechen sollten (Tanz, Gesang, Geschichte, Phantasie, Basteln und Malen, Geschmacksnerven und Schauspielkunst).

Mögliche Aufgaben:

- Erfindet (baut) eine "Abends-Zubett-Geh-Maschine"
- Verkleidet Euch und tanzt einen Eingeborenen-Regentanz (-Hochzeitstanz)
- Dichtet und singt eine Moritat auf unseren Lagerleiter
- Malt ein Bild, das auch umgekehrt betrachtet ("auf dem Kopf") etwas darstellt
- Klebt alle möglichen Materialien, die Ihr im Wald findet, zu einem Bild auf einen Bogen Papier
- Stell möglichst einen Regenbogen mit allen Farben zusammen - mit Dingen, die Ihr im Haus findet (mit Kleidungsstücken)

- Erfindet eine Geschichte (ein Theaterstück), in dem folgende Worte vorkommen: Zahnbürste, Bundestagssitzung, Trampgeselle, Haftbefehl, Atomkraftwerk, zuckersüß, Blasmusik, unzivilisiert, "Der Herr der Ringe"
- Spielt einen Witz
- Stellt einen Stammbaum auf, demnach alle Leiter mit einander verwandt sind. Seid bereit, auf Nachfrage zu jeder Person im Stammbaum eine kleine Lebensgeschichte zu erzählen
- Angenommen, in der Schule wird demnächst das Fach "Weinen, Schluchzen und Tränen" eingeführt. Wie könnte eine Unterrichtsstunde aussehen?
- Spielt folgende Szene: Ein Verdurstender trifft in der Wüste einen Vertreter von Siemens, der ihm einen Föhn verkauft
- Singt einen Popsong, ein Kinderlied, ein Kirchenlied und ein Weihnachtslied
- Komponiert eine Sinfonie für 5 weinende Kleinkinder und führt sie gemeinsam auf
- Spielt die Szene ("Herr Graf, die Pferde sind gesattelt" - "Auf, dann lasst uns reiten!") einmal als klassisches Ballett, als Krimi, als Drama, als Komödie und als Horrorstück!
- Baut einen Marterpfahl und tanzt einen Marter-Tanz um ihn herum!
- Schnitzt einen Talisman aus Holz

Fantasy-Rollenspiele

Aus den Computer-Rollenspielen der 80er Jahre hat sich das Fantasy-Rollenspiel für große Gruppen herausgebildet. Gruppenleiter übernehmen in Sprache, Kostüm und Requisite Rollen von Fantasy-Figuren, die in einem Gelände verteilt von den Kindern aufgesucht werden müssen. Dem ganzen Spiel wird eine Aufgabe vorangestellt (»Findet den verborgenen Schatz!« - »Befreit den gefangenen Prinzen!«). Zur Erreichung des Zieles müssen die Kindern mit den Schauspielern reden, deren Aussagen kombinieren und zu einem Lösungsweg zusammenfügen. Hier kann ein solches Spiel nicht vollständig wiedergegeben werden; im Internet finden sich jedoch zahlreiche detaillierte Spielvorschläge; z.B. unter "Versöhnung der Prinzen" oder "Asterix- und Obelix-Rollenspiel".

Die Jagd nach Mister X (Scotland Yard)

Basierend auf dem Brettspiel "Scotland Yard" finden Mister-X-Verfolgungsjagden mittlerweile allen größeren Städten statt - manchmal wird das Spiel sogar von den Verkehrsbetrieben selbst organisiert (so z.B. von der VGN in Nürnberg). Allen Variationen gemeinsam ist die Aufteilung in ein "Mister-X-Team" und mehreren "Detektiv-Teams". Das Mister-X-Team gibt dabei regelmäßig bekannt (z.B. per SMS an alle Teilnehmer), welches Verkehrsmittel es benutzt (und wieviele Stationen es fährt). In bestimmten Rhythmen muss sogar der exakte Aufenthaltsort bekanntgegeben werden. Erreicht ein Detektiv-Team den Aufenthaltsort des Mister-X-Teams, so gilt Mister-X als gefangen (oder scheidet aus und die Detektive werden zum neuen Mister-X-Team; Gewinner ist, wer bei Spielschluss das Mister-X-Team ist).

Stadtspiele

Die Spielidee:

Im Grunde kann man "Stadtspiele" als "Geländespiele in der Stadt" bezeichnen: Die Kinder gehen, in Gruppen aufgeteilt, in die Stadt, um dort vorbereitete Aufgaben zu lösen. Der Vorteil einer Stadt (im Gegensatz zum natürlichen Gelände) liegt auf der Hand: Dort stehen die Menschen, die Geschäfte und Bauwerke im Zentrum des Geschehens.

Variation I: Die Rallye

Das klassische Stadtspiel ist die "Dorf-Rallye" oder die "Stadt-Rallye". Bevor die Kinder starten, werden Ihnen Aufgabenzettel gegeben, die dort aufgeführten Fragen müssen in einer vorgegebenen Zeit beantwortet werden. Dazu sollten (auch aus Gründen der Aufsichtspflicht) die Kinder immer in den gegebenen Gruppen zusammen bleiben.

Mögliche Aufgaben: (natürlich nur Beispiele...)

- Wieviele Stufen führen zum Rathaus?
- Wieviel Personen mit dem Namen "Jansen" haben in diesem Ort Telefonanschluss?
- Welche Baumart steht auf dem Kirchplatz?
- Wie heißt der Bürgermeister und wie heißt seine Frau mit Vornamen?
- Wieviele Minuten ist die Bücherei im Ort pro Woche insgesamt geöffnet?
- Welche Straße im Ort ist die letzte im Alphabet?
- Wer wohnt in der Hauptstraße 112?
- Wieviel kostet ein Haarschnitt beim Friseur in der Dorfstraße?
- Wieviele Kilometer ist es in Richtung Norden bis zum nächsten Ort?
- Wieviele Schlitze hat der Gullideckel auf der Norbertstraße?

Variation II: Das 99-Cent-Spiel

Die Spielidee:

Die Kinder bekommen zum Spielbeginn 99 Cent ausgehändigt und müssen dafür bestimmte Gegenstände erwerben. Die Aufgabe kann genauso offen gestellt werden wie hier formuliert; eine Jury bewertet dann die Ergebnisse.

Bemerkungen:

Es können bestimmte Kriterien aufgestellt werden: Zum Beispiel werden die erworbenen Gegenstände in drei Klassen bewertet: In der Gewichtsklasse - in der Größenklasse - und in der Originalitätsklasse. Ein gekaufter Traktor-Reifen bspw. gewinnt in der Gewichts- und Größenklasse, allerdings nicht in der Originalitätsklasse, weil das gekaufte Holzbein des Pastors witziger ist.

Es können aber auch von vornherein andere Kriterien festgelegt werden: Möglichst VIELE Gegenstände (ein Glas Erbsen zählt dann vielleicht 500-fach!), möglichst KLEINE Gegenstände, möglichst EINZIGARTIGE Gegenstände usw.

Es kann auch die Aufgabe gestellt werden, möglichst UNBEKANNTE Gegenstände zu erwerben, die anderen Gruppen müssen dann am Abend raten, worum es sich bei

dem Erwerb überhaupt handelt.

Es ist sinnvoll, zu jedem gekauften Gegenstand eine Quittung, Rechnung oder ein Kassenbon zu verlangen, damit nicht einfach Dinge vom Straßenrand mitgenommen werden - und die Maßgabe der 99 Cent eingehalten wird.

Variation III: Jobsuche

Die Kinder gehen in die Stadt und versuchen einen kleinen Job zu bekommen: Vom Rasen mähen über einen kleinen Einkauf bis hin zum Abtrocknen oder Spülen ist alles drin. Anschließend lassen sie sich die getane Arbeit schriftlich bestätigen. Ist noch Zeit, kann noch ein zweiter oder dritter Job angenommen werden.

Am Abend wird dann anhand der vorgelegten "Arbeitsnachweise" eine Bewertung vorgenommen und Preise verliehen.

Variation IV: Das Stempel-Spiel

Es mag vielleicht simpel klingen - aber das Spiel hat für Kinder einen unverständlichen Reiz: Die Kinder bekommen mehrere weiße Blätter Papier in die Hand und müssen versuchen, möglichst viele Stempelabdrücke von Geschäften und Behörden zu bekommen. Es zählen allerdings nur Stempelabdrücke mit Namen und Adressen, Stempel wie "Drucksache" oder "Kopie" etc. zählen nicht.

Wer die meisten Stempel innerhalb einer bestimmten Zeit ergattert hat, hat gewonnen.

Variation V: Das Buchstabenspiel

In den Schaufenstern der Geschäfte werden Buchstabenkarten verteilt, die dort sichtbar aufgestellt werden. Die Kinder müssen alle Buchstaben-Karten finden und zum gesuchten Lösungswort zusammensetzen. Die Karten bleiben selbstverständlich im Fenster liegen, die entdeckten Buchstaben werden nur notiert.

Das Mörder-Spiel

Die Spielidee

Dieses Spiel braucht keine besondere Spielzeit - es wird während eines Ferienlagers parallel zum Programm gespielt. Jeweils zu den Mahlzeiten oder vor einzelnen Programmpunkten wird der Spielstand abgefragt.

Zu Beginn des Spieles wird verdeckt ein Mörder bestimmt (am besten durch Austeilen eines Kartenspiels - der Kreuz-Bube bspw. ist dann der Mörder). Er hat nun die Aufgabe, nach und nach die gesamte Lagerbelegschaft zu töten, indem er dem jeweiligen Opfer sagt: "Ich bin der Mörder und Du bist tot".

Das Opfer hat ab dort über den Mörder und seinen eigenen Tod zu schweigen (Tote können ja nicht mehr reden) und sich lediglich in eine öffentliche Liste einzutragen: Mit Todeszeitpunkt (Uhrzeit!) und Todesort. Anhand der Todesangaben kann der lebende Rest des Ferienlagers überlegen, wer als Mörder in Frage kommt oder wer ein Alibi hat. Zu den Mahlzeiten können dann jeweils drei Teilnehmer gemeinsam einen Verdacht äußern. Der Verdächtige muss nun ehrlich sein: Ist er der Mörder, wird ein neues Spiel gestartet (und die Toten sind alle wieder dabei), ist er nicht der Mörder, kommen die drei Rufmörder in Haft (d.h. sie scheiden für das weitere Spiel aus) und das Spiel geht weiter.

Bemerkungen

Es ist sinnvoll, einige flankierende Regeln einzuführen:

- der Mörder muss zwischen den Mahlzeiten jeweils eine bestimmte Anzahl von Leuten umbringen (je nach Größe des Lagers zwischen 2 und 5); sinnvoller ist es eine "Mindestopferzahl" und eine "Höchstopferzahl" festzulegen; damit der Mörder auf der einen Seite nicht tagelang untätig bleibt - und auf der anderen Seite er nicht das ganze Lager nur deshalb umbringen kann, weil der nächste Verdacht erst bei der nächsten Mahlzeit geäußert werden kann.
- nachts, von Beginn der Lagerruhe bis zum Wecken am Morgen ist "Mordverbot"
- der Mörder kann sich einen Verbündeten nehmen, der ihm ein falsches Alibi besorgt - aber morden darf nur der Mörder!
- ein neutraler Spielleiter kann sich anbieten, dem Mörder zu helfen (natürlich nicht beim Morden, sondern bei Fragen oder Problemen). Ihm gegenüber muss sich der Mörder bei Gelegenheit zu erkennen geben.
- Das "Töten" kann durch eine Geste ersetzt werden, beispielsweise durch ein Berühren der linken Wange des Opfers mit der rechten Hand; das erlaubt ein lautloses Töten mitten in der Menge. Die Geste sollte aber eindeutig sein, damit nicht "Zufalls-Tote" entstehen.
- Natürlich kann ein Opfer versuchen, zu fliehen oder ein Zeuge sich bemühen, sich in Sicherheit zu bringen. Im Zweifelsfall aber ist das Opfer nicht entkommen, sondern tot: Das Mörder-Spiel soll kein Fangen- oder Verfolgungsspiel werden, sondern ein Strategie-Spiel.

Variation I: Auftragsmörder

Zu Beginn des Spieles wird nicht nur ein Mörder bestimmt - alle (Lager-) Teilnehmer sind Auftragskiller. Was zu Beginn geregelt werden muss, ist die Auftragsverteilung: Jedes Kind bekommt per Zettel (verdeckt) den Namen eines anderen Kindes zugeteilt: Das ist der Auftrag - das Opfer. Hat der Killer sein Opfer getötet (durch eine vereinbarte Geste, siehe unten), bekommt er auch dessen Auftragszettel - er hat ein neues Opfer. Hat das Opfer bereits gemordet, gehen alle erledigten und (jeweils ein) unerledigter Auftrag an den Killer. Am Ende des Lagers gibt es nur noch einen Killer - alle anderen sind tot (es sei denn, ein Killer erbeutet bei seinem Opfer den Auftrag, sich selbst zu eliminieren. Dann ist er gerettet!).

Killer-Gesten:

- Der Mörder muss seinem Opfer ein Gegenstand überreichen. Wenn dieser den Gegenstand annimmt, teilt der Killer dem Opfer mit, dass es jetzt tot ist.
- Der Killer muss seinem Opfer einen bestimmten Gegenstand überreichen (der allerdings alltäglich sein muss - zum Beispiel ein Schreibgerät - ein Kugelschreiber, Bleistift o.ä.)
- Der Killer muss sein Opfer mit vollem Namen ansprechen - reagiert das Opfer, ist es tot.

Bemerkungen

Bei dieser Variante geht es nicht darum, den Mörder zu finden und zu identifizieren - das Spielziel ist es, zu überleben. Deshalb muss es auch keine offizielle Bekanntgabe der Opfer geben - aber es schadet auch nichts. Im Gegenteil: Wird der Kreis der Lebenden kleiner, werden diese sich untereinander um so vorsichtiger begegnen.

Wenn ein Killer versucht hat, sein Opfer zu töten, das Opfer das jedoch durchschaut, hat der Killer es jetzt natürlich schwerer. Entweder er schafft es noch, sein Opfer irgendwie zu überlisten - oder er wird früher oder später selbst getötet. Nur die Besten bleiben am Leben.

Die Karl-Leisner-Jugend ist ein Zusammenschluss von Laien und Priestern des Bistums Münsters zur Bereicherung und Vertiefung der Jugendarbeit. In der Schriftenreihe "Jugendarbeit" bieten wir Materialien zur Gruppenleiterschulung - vor allem für die Gruppenleitung in den Pfarrgemeinden und der Messdienerarbeit. Die Hefte zur Jugendarbeit verteilen wir kostenlos, sie können auf der Internetseite der KLJ bestellt werden.

1. Die Frage nach Gott: Glauben und Wissen | Wahrheit | Glauben ist Beziehung, Gebet ist Beziehungspflege | Kann man Gott beweisen? | Ist die Glaubenswelt eine Realität? | Hinweise auf Gottes Existenz | Die Gottesbeweise des Thomas von Aquin | Die Religionskritiker | Gott unser Vater | Der Heiliger Geist | Dreifaltigkeit | Wahrheit, Glaube und Glaubwürdigkeit | Glauben und Naturwissenschaften | Schöpfung, Urknall und Evolution | Intelligent Design | Der Gott des Alten Testaments | Gott und das Leid

2. Die Frage nach Jesus Christus: Wer war Jesus? - Seine historische Existenz - Sein theologischer Anspruch | Die Predigt Jesu - Das Reich Gottes | Der Tod Jesu | Die Auferstehung - Zentrum des Glaubens | Erlösung - oder: Ist Hitler im Himmel? | Die Glaubwürdigkeit der Evangelien

3. Die katholische Kirche: Die Kirche | Die Gebote der Kirche | Der Absolutheitsanspruch der katholischen Kirche | Evangelisch - katholisch | Können Frauen Priester werden? | Die Tradition der Kirche | Gemeindeftheologie | Die Kardinäle und das Konklave | Katholische Kirche und Nationalsozialismus | Staat und Kirche

4. Der katholische Glaube: Schrift und Tradition | Theologie des Leibes | Maria | Marienerscheinungen | Engel | Wunder | Leib-Seele-Mensch | Mann-Frau-Mensch | Das Ende der Welt | Das Leben nach dem Tod | Das Jenseits: Das katholische und evangelische Modell | Wiedergeburt | End-Entscheidungs-Hypothese | Auferstehung im Tod | All-Erlösung: Kommen wir alle in den Himmel? | Nahtoderfahrungen | Teufel, Satan, Satanismus | Der Ablass | Der Limbus

5. Beten in der katholischen Kirche: Der Rosenkranz - nicht nur für Anfänger erklärt | Glauben ist Beziehung | Gebet ist Beziehungspflege | Das Bittgebet

6. Die Sakramente der Kirche: Taufe | Allgemeines Priestertum | Die Heilige Messe | Die Eucharistie | Der Opfercharakter der Messe | Die Ehe | Die Weg kirchlichen Eheschließung | Der Trau-Gottesdienst | Der Priester - das unbekannte Wesen | Die Beichte | Die Krankensalbung

7. Die katholische Moral: Die Zehn Gebote | 1. Gebot: Keine anderen Götter | 2. Gebot: Ehre den Namen Gottes! | 3. Gebot: Heilige den Sabbath! | 4. Gebot: Ehre Vater und Mutter | 5. Gebot: Du sollst nicht töten! (Herleitung, Abtreibung, Aktuelle Fragen) | 6. Gebot - Die Kirche und die Sexualmoral | Sexualität und Kirche | Empfängnisverhütung | Homosexualität | Wiederverheiratet Geschiedene | 7. Gebot: Du sollst nicht stehlen! | 8. Gebot: Du sollst nicht lügen | Braucht Moral einen Gott?

8. Kirche in der Kritik: Kirche und NS-Zeit | Päpstin Johanna | Hexenwahn | Kreuzzüge | Inquisition | Galileo | Richard Dawkins' Gotteswahn | Zölibat - Pflicht oder Liebe? | Ralf Isau | Sakrileg | Populäre Irrtümer

9. Andere Glaubensvorstellungen: Evangelisch - Katholisch | Evangelikale | Zeugen Jehovas | Der Islam | Das Heil der Juden | Esoterik & Gnosis | Okkultismus & Satanismus

10. Christliche Literatur: Die Chroniken von Narnia, Die Hütte / Der Weg | Tolkien | Harry Potter

11. Hilfen für Gruppenleiter: Die Aufsichtspflicht | Denkspiele, Rätsel, Knobelaufgaben | Große Spiele | Pädagogik für Gruppenleiter | Religiöse Gruppenstunden

12. Predigtsammlungen: 11 Predigten zur Eucharistiefeier | 10 Predigten zur Bibel | 20 Predigten zum Glaubensbekenntnis | 3 Predigten zu Martyria, Liturgia und Diakonia