

Infos zu Geländespielen



Spannung und Erfolg hängen ab von

- einer interessanten, altersgerechten und gut verpackten Spielidee (Story).
- gut durchdachten und gut erklärten Spielregeln.
- der Spielleitung.
- der Geländegröße und Geländeform.
- dem Spielgeist und Motivation der Spieler und Mitarbeiter.
- der Beschäftigung der einzelnen Spieler.

Vorbereitung

- Gelände auskundschaften (Wo sind Gefahren? Schonungen?)
- Abklären, ob es ein Jagdrevier, Militärschießplatz oder Naturschutzgebiet ist, evtl. Personen informieren
- Wenn nötig das Spielfeld abgrenzen, Stationen markieren

- Mitarbeitern das Spiel erklären, Aufgaben verteilen, vorher definieren, was erlaubt ist an Hilfestellung,...
- Benötigtes Material richten

Einstieg

- Einstimmung der Spieler
- Ausgangslage wird vertraut gemacht
- Annehmen einer Rolle (Einheitsprogramm,...)

Spielerklärung

- Spielgebiet mit Posten und Stationen skizzieren, Spielfeldgrenzen und Gefahrenzonen einzeichnen, Erste-Hilfe-Station bekannt geben
- Für alle sicht- und hörbar erklären, auf Wortwahl achten
- Spiel von verschiedenen Standpunkten aus erklären
- Genügend Zeit einräumen und Fragen stellen lassen
- Für Ruhe sorgen

Spielregeln

- Sorgfältig durchdenken, auf Details achten, Graubereiche versuchen zu benennen
- Was nicht verboten wurde, ist erlaubt (Graubereich)
- Es gibt Regeln, die die Spieldynamik beeinflussen und solche, die zur Sicherheit dienen.
- Ausartungen verhindern, aber genügend Spielraum gewähren, um Strategien entwickeln zu können

Gruppenbildung

- Braucht es gleich starke oder zufällig zusammengesetzte Gruppen?
- Vor Spielbeginn Zeit zum Verteilen der Rollen und Besprechen der Strategie in der Gruppe lassen
- Der Reihe altersgemäß aufstellen lassen (von jung bis alt) und dann durchzählen lassen. Das ist meistens gerecht...
- Kennzeichnung der Gruppe

Spielleitung

- Sie und die Erste-Hilfe-Ausrüstung befinden sich an einem zentralen Punkt und können von den Spielern jederzeit aufgesucht werden
- Wenn nötig, durchstreifen weitere Mitarbeiter das Spielgelände, um Unklarheiten auszuräumen.

Spielgelände

- Die Grenzen auf einer Karte einzeichnen, gut sichtbar markieren (mit Absperrband, Fähnchen,..)
- Möglichst markante natürliche Grenzen nutzen (Wege, Gräben, Lichtungen,...)
- Vorsicht: Das Spielfeld wird meistens zu groß gewählt!
- Gefahrenzonen markieren

Spielbeginn und Spielende

- müssen eindeutig sein, akustisches Signal ausmachen
- Den Spielern soll klar sein, wo sie sich bei Spielbeginn/-ende hinbegeben müssen.

Spieldauer

- Gesamtzeit setzt sich zusammen aus der Spielerklärung, Gruppeneinteilung, Spielzeit, Wegezeit zum Spielfeld und Schlusspunkt
- Spannung geht manchmal bei längeren Spielen verloren, Aufgabe der Mitarbeiter ist, zu motivieren
- evtl. Spielzeit bekannt geben

Schlusspunkt

- Beruhigungsphase (speziell bei Nachtgeländespielen), z.B. Tee am Lagerfeuer, ruhiger Heimmarsch, zwischen den Parteien muss eine Versöhnung stattfinden (auch bei Mitarbeitern!)
- Spielergebnis bekannt geben, Rollen ablegen und Gespräche zulassen, das gemeinsame Ergebnis/Erlebnis in den Vordergrund stellen anstatt die Siegermannschaft
- Siegerehrung und Preisverleihung
- Versuchen den Ernst aus dem Spiel zu nehmen, indem man gewisse Dinge mit Humor nimmt.

Oft begangene Fehler

- Grauzonen, nicht genug durchdachte Regeln, die im Laufe des Spieles auftauchen, und welche die Mitarbeiter in den Stationen dann irgendwie regeln (Frust)

- Bei Spielen, in denen Mitarbeiter „Kontrolleure“ sind, muss das Verhältnis Mitarbeiter:Spieler angepasst werden. Es artet manchmal aus in: „Wer fängt die meisten Teilnehmer?“ und kann damit Frust für Spieler bedeuten. Lieber weniger Mitarbeiter einsetzen, weil man sich da nur schwer beherrschen kann.
- Mitarbeiter sind nicht ausreichend informiert, vor allem über Details.
- Man setzt beim Erklären automatisch sein eigenes Verständnis und Wissen voraus, oft verstehen andere unter den gleichen Worten jedoch andere Dinge/Handhabungen, z.B. Handhabung mit Lebensbündel, Vorzeigen des gegnerischen Bandes beim Abgeben,...
- Strecken sind zu lang, führen durch unterschiedliche Geländebeschaffenheiten, z.B. durch Dickicht, Dornen, Gräben,...
- An Trinken denken bei Rennspielen
- Zu wenig Zeit berechnet, vor allem für Vorbereitungen bis Spielbeginn, oft nicht bei der eigentlichen Spielzeit miteingeplant (Stress)
- Auf Gruppen-Anordnung und Kreuzung zwischen den Gruppen achten, am Rand angeordnete Gruppen haben evtl. einen Vorteil
- Gruppen, die oben oder unten am Hang ihre Station haben sind evtl. bevor- oder benachteiligt
- Nicht benötigte Mitarbeiter sitzen rum (Frust, Motivation sinkt)
- Material nicht gründlich vorbereitet (Stifte fehlen,...)
- Mitarbeiter reden nach einem Spiel vor den Spielern über schiefgegangene Dinge, und kippen damit die Stimmung
- Wenn Beschwerden, dann nicht vor den Teilnehmern und konstruktiv an den Verantwortlichen, außer bei sehr schwerwiegenden Fehlern

Geländespielarten

- **Schmuggelspiele:** Ein Gegenstand muss irgendwohin geschmuggelt werden.
- **Kampfspiele+Taktikspiele:** Angreifen und Verteidigen mit List und Tücke.
- **Schnitzeljagd:** Suchen und Aufgaben lösen.

Quellennachweis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de aus: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart