Werwölfe - Dorfspiel

Dieses Geländespiel basiert auf dem Kartenspiel "Die Werwölfe von Düsterwald" (auch "Werwölflä"). Es sollte in einem Dorf bzw. einer Stadt gespielt werden. Mithilfe diverser Personen müssen die Teilnehmer die Werwölfe finden und sie entt

Ziel des Spieles

Die Teilnehmer werden in mehrere Gruppen eingeteilt. Ziel der Gruppen ist es alle Werwölfe zu fangen. Die Werwölfe haben ein offensichtliches Zeichen (z.B. einen Schwanz und Wolfsohren).

Durchführung

Es gibt 2 Phasen des Spiels, die sich immer abwechseln:

- Tag (jeweils 15min): Die Kinder versuchen einen Werwolf zu fangen. Die Werwölfe sind irgendwo im markierten Gebiet unterwegs. Dazu muss ein Teilnehmer der Gruppe, der noch nicht verwundet ist, dem Werwolf den Schwanz stehlen. Der Werwolf gibt der Gruppe etwas als Beweis mit (z.B. Farbiger Bändel) und bekommt dafür seinen Schwanz zurück. Jeder Wolf hat dabei seine eigene Farbe, die Gruppe versucht also jede Farbe einmal zu kriegen. Es lohnt sich nicht den selben Wolf mehrmals zu fangen, da man ihn ja schon enttarnt hat. Zur Hilfe können die Kinder zu einem Seher gehen. Jeder Seher kennt den momentanen Standort eines Wolfes (hier gibt es eine nützliche Funktion in Whatsapp namens "Live-Standort", man kann natürlich auch anders den Standort mitteilen). Wurde ein Teilnehmer der Gruppe in der letzten Nacht verwundet, kann die ganze Gruppe zum Heiler gehen. Beim Heiler müssen die Verwundeten einen Heiltrank trinken und werden dann verarztet (der Heiler kann ein Pflästerli auf die Wunde kleben). Hat eine Gruppe alle Wölfe gefangen, können sie zum vereinbarten Treffpunkt zurück gehen (z.B. zum Heiler).
- Nacht (jeweils 5min): In der Nacht muss die Gruppe schlafen, das heisst alle Teilnehmer müssen am Boden liegen oder sitzen. Wenn ein Werwölfe eine Gruppe sieht, kann er sie fangen (die Teilnehmer dürfen sich nicht wehren, sie schlafen ja). Fängt er einen Teilnehmer in der Nacht, verwundet er ihn (z.B. ein Kreuz auf die Hand zeichnen). Pro Nacht darf er nur einen Teilnehmer verwunden.

Das Spiel ist fertig, sobald eine Gruppe alle Wölfe erwischt hat oder die Zeit abgelaufen ist.

Variation

- Wir haben das Spiel mit 3 Wölfen gespielt, es können aber auch mehr oder weniger sein.
- Man kann entweder nur einen Seher, welcher mit allen Wölfen in Kontakt ist, oder mehrere Seher haben, welche dann jeweils nur von einem Wolf den Standort kennen.
- Unsere Seher hatten Sonnenbrillen in der Farbe der Belohnung des Werwolfes, somit was es einfacher für die Gruppen alle Wölfe zu finden.
- Zusätzlich noch andere Rollen einführen z.B. den Hund, welcher ebenfalls verkleidet durchs Dorf läuft und so die Kinder auf eine falsche Fährte lockt, wenn er gefangen wird passiert nichts.

Material

- Erkennungsmerkmal für Wölfe z.B. Schwanz und Ohren (mit einem Haarreif und daran Karton-/Lederohren befestigen)
- Belohnung, wenn ein Wolf gefangen wird (z.B. farbiger Bändel, Sugus etc.)
- Stifte um Verletzungen zu zeichnen
- Pflästerli um Verletzungen zu "heilen"
- Heiltrank
- Karte mit Spielfeldbegrenzung / Zeiten (mit map.geo.admin.ch erstellt, Beispiel siehe unten)
- Handys oder Funkgeräte um den Standort durchzugeben

Beispiel für Karte

Zeiten:

14:00 – 14:15	15:00 – 15:15	16:00 – 16:15	Tag

Quellennachweis

Titelbild: https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_(Martin_Me…