

## Spiele im Wald

Der Wald bietet ideale Bedingungen für Versteck - sowie Erlebnisspiele. Es müssen jedoch klare Regeln abgemacht und gewisse Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden (siehe Leitfaden Outdoor).

### Ochse am Berg

**Wie?** Der Ochse hält sich die Augen zu und zählt laut bis hundert. Die anderen versuchen, sich möglichst nahe beim Ochsen zu verstecken. Während zwei Minuten versucht der Ochse, möglichst viele zu finden. Dabei darf er sich nur einen Meter von seinem Standort wegbewegen. Gewonnen hat, wer unentdeckt am nächsten beim Ochsen steht.

**Wozu?** Risikobereitschaft und ein gutes Versteck finden.

### Zwergensuche

**Wie?** Die Hälfte der Spielenden bleibt in der Kreismitte. Die anderen verstecken sich in einem Umkreis von 50 Metern. Sie stellen Zwerge dar, die sich nicht mehr bewegen können, weil sie verzaubert wurden. Auf ein Zeichen hin versuchen die Zurückgebliebenen, die Zwerge einzusammeln. Die gefundenen Zwerge müssen zurück zum Ausgangspunkt getragen werden. Sobald alle Zwerge der Grösse nach geordnet auf dem Platz stehen, ist das Spiel fertig und die Zeit wird gestoppt. Danach werden die Rollen getauscht.

**Wozu?** Genaues Beobachten im Gelände mit Kooperationsaufgabe verbunden.



### Pfeif-Spiel

**Wie?** Eine Person mit einer Pflöcke hält die Augen zu und pfeift zehnmal nacheinander. In dieser Zeit versuchen die anderen Teilnehmenden, sich zu verstecken. Anschliessend darf sich die suchende Person drei Schritte von ihrem Standort entfernen, um die anderen Teilnehmenden zu entdecken. Dann kommen alle zusammen, und die gleiche Prozedur beginnt mit neunmal pfeifen usw. Wer entdeckt worden ist, erhält einen Strafpunkt, wer nicht, einen Punkt. Wer hat am Schluss die meisten Punkte?

**Wozu?** Schnelligkeit und gute Verstecke finden.

### Western Telegraf

**Wie?** Im Wald werden eine Reihe von Bäumen mit Papierringen als Telegrafmasten gekennzeichnet. Diese Telegrafenlinie wird bewacht, wobei es mehr Masten als Bewacher haben sollte. Die Angreifer versuchen, einige Masten zu "sprengen", indem sie die Papierringe abreißen.

**Wozu?** Kleines Geländespiel mit Taktik und Schnelligkeit kombiniert.



### Saboteur und Agenten

**Wie?** Die Hälfte der Spielenden übernimmt die Rolle der Saboteure und die andere die der Agenten. Die Saboteure haben einen Wecker, der so eingestellt ist, dass er nach 20 Min. klingelt. Die Aufgabe besteht darin, den Wecker so im Spielfeld zu verstecken, dass er nicht gefunden wird. Die Agenten beobachten sie natürlich die ganze Zeit und versuchen, unentdeckt zu bleiben, damit die Saboteure sich in Sicherheit wiegen und die "Bombe" platzieren. Nach zehn Min. gibt die Lehrperson ein Signal. Gelingt es den Agenten, den Wecker vor Ablauf der Zeit (Läuten) zu finden?

**Wozu?** Versteckspiel mit taktischen Täuschungsmanövern.