



# Lagersport/Trekking

## Formen von Geländespielen

Geländespiele stellen im Lagerprogramm einen Höhepunkt dar. Sind sie mit geschichtlichen Elementen gespickt, erleben die Teilnehmenden abwechslungsreiche, in das Lagermotto eingebettete Sportaktivitäten. Die grundlegenden Spielideen lassen sich beliebig ausschmücken, teils auch kombinieren.

- **Saboteure und Agenten:** Eine Hälfte der Spielenden übernimmt die Rolle der Saboteure, die andere Hälfte jene der Agenten. Die Saboteure haben einen Wecker, der so eingestellt wird, dass er nach 20 Minuten klingelt. Sie müssen den Wecker im Spielfeld verstecken. Die Agenten versuchen die ganze Zeit, sie unbemerkt zu beobachten, damit die Saboteure sich in Sicherheit wiegen und die «Bombe» platzieren. Nach zehn Minuten signalisiert die Spielleitung, dass die Agenten mit der Suche beginnen können. Gelingt es ihnen, den Wecker vor Ablauf der Zeit zu finden?
- **Umzug:** Von zwei Depots aus schmuggeln zwei gegnerische Gruppen unterschiedliche Gegenstände an zwei Zielorte. Erkennen die Gegner einen Schmuggler und die Grösse des Gegenstands, erhalten sie die Schmuggelware. Es gewinnt die Gruppe, die am meisten gegnerische Gegenstände identifiziert hat und mehr eigene Gegenstände schmuggeln konnte.
- **Western-Telegraf:** Im Wald wird eine Reihe Bäume mit Papierringen als Telegrafmasten gekennzeichnet. Diese müssen durch eine verteidigende Gruppe bewacht werden. Es müssen aber mehr Masten als Verteidigende vorhanden sein. Die angreifende Gruppe versucht, einige Masten zu «sprengen», indem sie die Papierringe abreisst.
- **Nummernspiel:** Die Teilnehmenden zweier Gruppen tragen auf dem Rücken eine Nummer in der Gruppenfarbe. Kann ein Gegner die Nummer lesen, ruft er sie laut aus. Liegt er richtig, erhält er die Nummer. Ziel ist es, möglichst viele gegnerische Nummern zu ergattern.
- **Ochs am Berg:** Der Ochse schliesst die Augen und zählt laut bis hundert. Die Mitspielenden versuchen, sich möglichst nahe bei ihm zu verstecken. Der Ochse hat zwei Minuten, um möglichst viele Mitspielende zu finden, darf sich aber nur in einem Radius von einem Meter bewegen. Wer bis am Schluss unentdeckt bleibt und möglichst nahe beim Ochsen ist, hat gewonnen.
- **Pfeif-Spiel:** Ein Mitspieler erhält eine Pfeife und schliesst ihre Augen. In einem ersten Durchgang pfeift sie zehn Mal. In dieser Zeit versuchen die anderen Teilnehmenden, sich zu verstecken. Nach den zehn Pfiffen darf der Mitspieler die Augen öffnen und die Suche starten. Er darf

sich dabei drei Schritte von seinem Standort weg bewegen, um die Teilnehmenden zu suchen. Nach einer definierten Zeitspanne kommen alle zusammen und das Spiel wird mit neun Pfiffen wiederholt. Wer entdeckt worden ist, erhält einen Strafpunkt. Wer nicht gefunden wurde, bekommt einen Punkt. Wer hat am Schluss die meisten Punkte?

- **Versammlung:** Eine Gruppe will sich innerhalb eines Gebietes unbemerkt an einem bestimmten Ort vollzählig versammeln. Eine gegnerische Gruppe beobachtet das Spielfeld. Entdeckt sie einen Versammlungsteilnehmer muss dieser ein Leben – beispielsweise in Form einer Jasskarte – abgeben und beim Neustart ein anderes holen.
- **Zwergensuche:** Die Hälfte der Spielenden bleibt in der Mitte des Spielfelds zurück, die anderen verstecken sich im Umkreis von 50 Meter. Sie sind verzauberte Zwerge, die sich nicht mehr bewegen können. Auf ein Zeichen hin versuchen, die Zurückgebliebenen die Zwerge einzusammeln. Diese müssen 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.
- **Pfeifensignaljagd:** Eine Gruppe flüchtet. Sie erhält fünf Minuten Vorsprung muss aber jede Minute einmal pfeifen. Die Verfolger versuchen, die Gruppe anhand der Pfeife zu finden.
- **Jagd auf Spion:** Ein Spion erhält einige Minuten Vorsprung und muss sich in einem festgelegten Spielfeld verstecken. Er darf das Versteck während des Spiels nicht mehr wechseln. Die restlichen Spieler binden sich alle ein Stück Wollgarn um den Oberarm und teilen sich in fünf Gruppen auf. Nun suchen sie den Spion. Findet ihn ein Team, muss er zum Spielleiter gebracht werden. Die vier übriggebliebenen Teams können den Transport überfallen, zwei Spielern das Wollgarn vom Arm reissen und so den Spion entführen. Die betroffenen Spieler können sich in ihrer Gruppe ein neues Wollgarn beschaffen, um weiter am Spiel teilnehmen zu können. Das Team, das den Spion dem Spielleiter übergibt, hat gewonnen. Variante: Mit einem Absperrband um den Oberarm (= Lebensband) kann das gleiche Spiel auch mit mehr Körperkontakt (um das Band kämpfen) gespielt werden.
- **Bündelispiel:** Zwei oder mehrere Gruppen tragen Bündel aus Wolle am Oberarm, die die Gegner ergattern müssen. Wer am meisten Bündel gesammelt hat, gewinnt. Als Variation können die ergatterten Bündel bei einer zentralen Stelle eingetauscht werden.