





## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	7
 <b>Geländespiele</b>	
Plane-Crash .....	8
Das Leben als Eichhörnchen .....	10
Who is who? - Die Prominentenjagd .....	13
ABC-Suchspiel .....	16
Buchstabenquiz .....	18
Die wilde Bilderrätselschnipseljagd .....	21
Das Doppelgängerspiel .....	22
Geländespiel für gute Riechnasen .....	40
Die Suche nach der Schatzkarte .....	41
Die gefährvolle Seereise nach Indien .....	43
Wasserschmuggel .....	46
Pfannkuchenschmuggel .....	47
Die Siedler von ... .....	48
Der Winter naht! .....	50
Totemjagd .....	54
Löwenjagd .....	56
Schafzucht .....	61
Goldrausch auf Sutters Farm .....	63
Kampf um die Burg .....	67
Fähnchenklau .....	70
 <b>Nachtgeländespiele</b>	
Moorhuhnjagd .....	72
Underground-Church .....	74
Das verlorene Schaf .....	76
Sterne über Babylon .....	78
Wassertransport .....	80
 <b>Stadtspiele</b>	
Pizza-Wettlauf in 4 Gruppen .....	82
Skandal in Babylon .....	84
Auf Foto-Jagd .....	86
Auf heißer Spur .....	88
Adventsspiel in der Fußgängerzone .....	94



◆ kurz & knapp ◆

- ◆ Zeit : ca. 30 bis 60 Minuten
- ◆ Mitspieler : ab 10
- ◆ Gelände : Wald, am besten mit Weg als Grenze
- ◆ Autor/en : Ralf Kausemann



## Geländespiele

### Wasserschmuggel

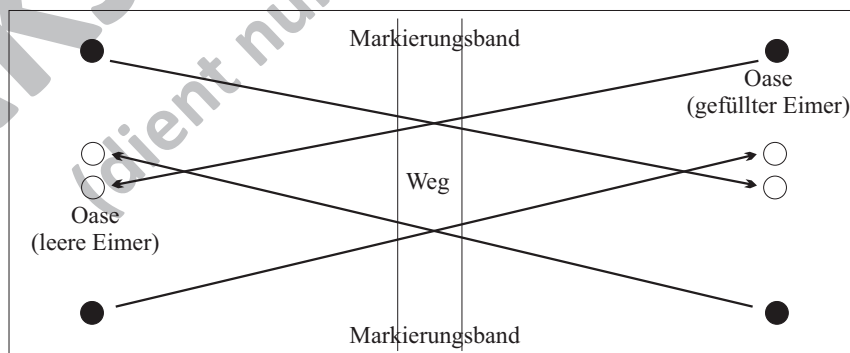
#### 1. Idee

Vier Beduinenstämme müssen das für sie lebensnotwendige Wasser einer Oase in ihr Lager schmuggeln. Doch die Grenzposten der Oasenbesitzer sind auf der Hut. Es gilt, mit Taktik, Täuschungsmanövern und gemeinsamen Überraschungsangriffen möglichst viel Wasser in das eigene Lager zu schmuggeln. Die Grenzposten haben dabei mit der Schwierigkeit zu kämpfen, dass immer mehrere Schmuggler versuchen an ihnen vorbeizukommen. Auch das können die Schmuggler geschickt für sich ausnutzen.

#### 2. Vorbereitung

##### 2.1. Gelände

Für das Spiel wird ein ebenes Waldstück mit mäßigem Baumwuchs benötigt. Das Spielgelände teilt sich zu beiden Seiten eines Weges auf. Die Länge des Weges ist je nach Anzahl der Grenzposten so zu wählen, dass genügend Platz zum Vorbeischmuggeln vorhanden ist (s. Prinzipskizze).



##### 2.2. Material

- 8 Eimer, davon 4 mit Wasser gefüllt; die Eimer mit Zahlen o. Ä. für die Gruppen markieren
- je Schmuggler 2 Becher (einer als Ersatz), die in ca. 1/3 Höhe eine Markierung für die maximale Füllhöhe haben
- Messbecher
- Markierungsband, Seil, Sägemehl o. Ä. zur seitlichen Abgrenzung des Spielfelds

##### 2.3. Spieler

- vier Schmugglergruppen (Jungscharler)
- Grenzposten (Mitarbeiter)

#### 3. Durchführung

##### 3.1. Ablauf

Die Schmuggler füllen ihre Becher bis zur Markierung mit Wasser und versuchen dieses nach dem Startsignal an den Grenzposten vorbei in ihr eigenes Lager zu schmuggeln. Sie dürfen so lange schmuggeln, wie sie Wasser im eigenen Eimer vorfinden. Aus den Eimern anderer Gruppen darf nichts entwendet werden.

Bei Grenzüberschreitung versuchen die Grenzposten, die Becher zu leeren.

##### 3.2. Ende

Hat die letzte Gruppe ihren Starteimer geleert, wird das Spiel beendet und die Wassermenge in den Zieleimern gemessen (Messbecher).