

„Im Dunkeln ist gut munkeln?“

Aktionen und Spiele bei Nacht (2. Folge)

Erlebnis,
Abenteuer,
Körper-
erfahrung

SPOZ
4/98

Vorbemerkungen / Ziele

Aktionen in der Dunkelheit wie die Nacht-Rallye (siehe Spoz, 3/98) können die Grundlage für weitere Spiele in der Nacht sein. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer kennen wahrscheinlich einen Großteil des Geländes, sind mit den Bedingungen und Verhaltensregeln in der nächtlichen Natur vertraut und können ggf. eigene Ideen umsetzen und neue Formen und Varianten entwickeln. An dieser Stelle sollen einige Spielformen näher erläutert werden.

Teilnehmer/innen:

ab ca. 6 Jahre; ab ca. 10 Personen (Jede Gruppengröße möglich, die die Bildung von Kleingruppen zulässt).

Material:

- Erste-Hilfe-Kasten • Wanderkarte
- Taschenlampe u. ggf. Ersatzbatterien
- eine Trillerpfeife • die Telefonnummer der Unterkunft und das nötige Kleingeld
- Verpflegung

Stundenverlauf / Inhalte

- Inhalte
- Organisation

● „Leuchtf Feuer“

In einem vorher abgegrenzten Gebiet haben sich einzelne Teilnehmerinnen und Teilnehmer versteckt und geben in regelmäßigen Abständen mit ihren Taschenlampen Lichtsignale ab. Die übrigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen in Kleingruppen die „Leuchtf Feuer“ finden.



- Die Anzahl der „Leuchtf Feuer“ ist abhängig von der Gesamtgruppengröße. Die Ausgangsstandorte sollten von der Spielleitung grob festgelegt werden.

● „Personen suchen“

In einem festgelegten Geländeabschnitt verstecken sich mehrere Teilnehmer, die von den einzelnen Kleingruppen gefunden werden müssen. Wer entgeht dem „Suchstrahl“ der Suchenden und bleibt unentdeckt? Entdeckte Teilnehmerinnen und Teilnehmer dürfen in der jeweiligen Kleingruppe mitsuchen.

Absichten / Gedanken

- Absichten/Gedanken
- Hinweis

- *Im Vordergrund steht das Spiel-Erleben in der Dunkelheit und die Kooperation in der Kleingruppe. Für die „Leuchtf Feuer“ wird das Alleinsein und das Warten auf die anderen Mitspieler/innen zu einem besonderen Nachterlebnis.*

- *Spielgebiet exakt eingrenzen und beknappen; Anlaufpunkte für diejenigen anbieten, die sich verlaufen haben. Die Anzahl der Taschenlampen in den Kleingruppen muß eingegrenzt werden (höchstens eine).*

- *Spielschluß festlegen.*

- *Das Finden der Leuchtf Feuer kann durch eine Unterschrift, einen Stempel, Pfand etc. bescheinigt werden.*

- *Die Auswahl der TN, die sich allein im Gelände befinden, sollte auf freiwilliger Basis erfolgen; ggf. werden die „Leuchtf Feuer“ mit zwei Personen besetzt.*

Es sollte im Vorfeld abgeklärt werden, ob die „Leuchtf Feuer“ einen eingegrenzten Bewegungsraum einnehmen müssen (Überblick für die Teamer !) oder sich im festgelegten Gelände frei bewegen dürfen.

- *Spielgebiet und Spielende festlegen. Teamer-Anlaufstelle festlegen.*

Anzahl der Taschenlampen pro Kleingruppe beschränken. Hinweis auf ruhiges Verhalten in den Kleingruppen geben.



Stundenverlauf /Inhalte

- *Inhalte*
- *Organisation*

- Als alternative Spielform ist auch denkbar, daß die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die sich verstecken, sich nach dem Auffinden nicht der jeweiligen Kleingruppe anschließen, sondern weiterhin im Versteck bleiben, bis sie von den anderen Gruppen entdeckt werden.
- Die Teilnehmer, die sich im Gelände verstecken, werden mit einem gewissen Vorlauf ins Gelände geschickt.
- „Der Bannstrahl“
Bei dieser Spielform sollen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer so in einem festgelegten Gelände verstecken und so unauffällig wie möglich verhalten. Denn jede(r) hat die Aufgabe, bei Annäherung eines anderen Mitspielers möglichst als erster den „Bannstrahl“ der Taschenlampe auf die Person fallen zu lassen.



- Für das Verstecken im Gelände sollte eine gewisse Zeitvorgabe gegeben werden. Zu einem festgelegten Zeitpunkt oder auf ein bestimmtes Signal hin beginnt das Spiel.
- „Leuchtspur“
Bei dieser nächtlichen Aktion folgt die Gruppe einer Leuchtspur, die den Weg zum Zielpunkt weist.



- Alle nächtlichen Aktionen und Spiele sollten möglichst mit einer gemeinsamen Zusammenkunft beendet werden.

Absichten/Gedanken

- *Absichten /Gedanken*
- *Hinweis*

- Für die Alternativform ist dann eine zeitliche Einschränkung sinnvoll: „Welcher Kleingruppe gelingt es, in 60 Minuten die meisten Versteckten zu finden?“
- Für „bewegliche Versteckte“ ist eine Kennzeichnung z.B. mit kleinen Reflektoren eine interessante Variante.
- Taschenlampe und Trillerpfeife nicht vergessen.
- Das Alleinsein im Gelände und die fast ausschließliche Konzentration auf das Gehör erhöhen die Sinneseindrücke und die Spannung und damit das Nacht Erlebnis.
- Auf den zurückhaltenden Gebrauch der Taschenlampen hinweisen, denn wer viel „rumfunzelt“ wird auch schnell von Anderen entdeckt.
- Wird ein Mitspieler vom Bannstrahl „erwischt“, so gibt er einen Spielpunkt ab. Erst wenn z.B. alle 5 Punkte verloren sind, muß der Teilnehmer einen gemeinsamen Sammelpunkt aufsuchen. Da jeder aber auch abgeleuchtet darf, werden Punkte gewonnen und verloren.
- Zusatzregel: Wer gerade von einem Abgeleuchteten einen Spielpunkt erhält, darf nicht von dritten abgeleuchtet werden.
- Spielzeit oder Signal exakt vorgeben, ebenso müssen ggf. Sammelstelle, Standort der Teamer und das Gelände abgesprochen werden.
- Das Bewegen im Gelände wird nur durch die einzelnen Lichtquellen gesteuert. Die Strecken zwischen den einzelnen Leuchtpunkten ist frei zu begehen und läßt naturgemäß aufgrund der schwierigeren Distanz- und Richtungsbestimmung immer mehrere Möglichkeiten zu. Eine Abstimmung in der Gruppe ist notwendig.
- Ggf. kann auch in mehreren Kleingruppen gestartet werden, die letzte Gruppe baut die „Leuchtfener“ ab.
- Die Anzahl der Taschenlampen in den Gruppen auf ein Minimum beschränken, hier geht es um das Erfahren von Richtung und Entfernung bei geringen Hinweisquellen.
- Die Leuchtspur sollte so gelegt werden, daß jeweils nur der nächste Posten gesehen werden kann; erst wenn dieser erreicht ist, sollte das nächste „Leuchtfener“ sichtbar sein.
Die Möglichkeit des Austausches von Erlebnissen und Empfindungen, aber auch das Anbringen von Kritik und Verbesserungsvorschlägen ist unabdingbar für weitere Spiele im Dunkeln.