

Aktivitätsideen: Jubla-Lager

Ideensammlung für Leitungspersonen / Stand: 20. Oktober 2020

Dies ist eine Version mit Ideen für Jubla-Lager, welche je nach dem auch für Gruppenstunden genutzt werden können. In einem separaten Dokument unter www.jubla.ch/corona finden sich Ideen für Jubla-Aktivitäten.

Die Aktivitäten in einem Lager sind sehr vielseitig. Bei der Planung und Durchführung des gesamten Lagerprogramms (drinnen und draussen) sind die Regeln gemäss Schutzkonzept Jubla-Aktivitäten zu berücksichtigen. Auch wenn unter Kindern im Schulalter keine Abstandsregeln gelten, so zeigen wir euch folgend trotzdem verschiedenste Ideen auf, die auch mit Distanz und ohne Körperkontakt durchgeführt werden können.

Abstandsregeln bei Jubla-Aktivitäten ab 20. Oktober

Allgemein gilt: Jubla-Aktivitäten werden wo möglich und sinnvoll im Freien durchgeführt.

Bezüglich Abstand Halten gelten die folgenden Vorgaben:

• Aktivitäten allgemein

a. Abstand halten

Teilnehmende (Kinder im Schulalter) müssen untereinander keine Abstandsregeln einhalten. Die Abstandsregeln gelten für Leitungspersonen (inkl. Begleitpersonen, Küche usw.) und müssen eingehalten werden.

b. Abstand nicht möglich: Schutzmassnahmen

Falls der Abstand nicht eingehalten werden kann, müssen geeignete Schutzmassnahmen wie das Tragen einer Maske für Kinder ab 12 Jahren umgesetzt werden.

c. Schutzmassnahmen nicht möglich: Kontaktdaten

Falls weder die Abstände eingehalten noch Schutzmassnahmen ergriffen werden können (konkret also bei sportlichen Aktivitäten), so müssen die Kontaktdaten aufgenommen werden.

• Aktivitäten drinnen

In allen öffentlich zugänglichen Innenräumen gilt eine Maskenpflicht für Personen ab 12 Jahren. Als öffentlich zugängliche «Innenräume» gelten solche, die in öffentlich zugänglichen Einrichtungen für das Publikum offen sind. Darunter fallen auch Jugendräume, Kirchen und weitere religiöse Einrichtungen, also auch Pfarreizentren und die darin befindlichen Räume. Trotz der darin geltenden Maskenpflicht soll der Abstand so gut wie möglich eingehalten werden.

Ausnahmen:

- Ist die ganze Einrichtung privat (z.B. in einem eigenen Jubla-Haus oder in einem als Einzelmieter gemieteten Lagerhaus), dann gilt die Maskenpflicht für Personen ab 12 Jahren dann, wenn der Abstand nicht eingehalten werden kann.
- Rednerinnen und Redner (bspw. an einem Lagerrückblick oder während einem Kurs) sind von der Maskenpflicht ausgenommen, wenn der Abstand eingehalten werden kann.

Hygienemassnahmen

Um die Ansteckungsgefahr zu verringern, findet ihr im Merkblatt «Hygienemassnahmen für Jubla-Aktivitäten mit Übernachtung» weitere Tipps zur Handhabung bezüglich Aktivitäten im Freien, Gruppengrösse, Reinigung und Hygiene allgemein. Bitte beachtet diese Punkte bei der Durchführung von Aktivitäten. Dieses Merkblatt bietet eine mögliche Ideensammlung für Aktivitäten ohne Körperkontakt und mit keinem oder wenig Material.

Ideen teilen

Die Ideen im Spielkatapult (spika.jubla.ch) mit dem neuen Filter «ohne Körperkontakt» können auch für Lager genutzt werden. Und auch ihr habt ganz viele kreative Ideen! Teile deine Ideen mit anderen Leitenden, damit eine grosse Sammlung entsteht.

- Bewegt
- Ruhig
- Kreativ
- Gesprächig
- ohne Körperkontakt



Alternativen zum Lager

Falls ihr euch entscheidet, ein Lager nicht durchzuführen, gibt es die Möglichkeit, das Angebot der aktuellen Lage anzupassen. Zum Beispiel können einzelne Tagesangebote oder eine Art Ferienpass ohne Übernachtung angeboten werden. Die bereits für das Lager geplanten Aktivitäten können für die Aktivitäten im eigenen Dorf übernommen werden. Seid euch bewusst, dass diese Angebote allenfalls Auswirkungen auf euer Lager haben können (weniger Anmeldungen; unsichere Eltern, wo sie ihre Kinder anmelden sollen usw.). Wir empfehlen euch, mit den lokalen Anbietern von Aktivitäten für Kinder in Kontakt zu treten und euch bzgl. Vorgehen und Kommunikation abzusprechen. Bei allen Alternativen müssen auch die Verhaltens- und Hygieneregeln eingehalten werden gemäss Schutzkonzept.

Inhalt

1. Lageraktivitäten (LA)
2. Lagersportblöcke (LS): Ballspiele, Orientierungsläufe, Geländespiele, Wanderungen
3. Hosensackspiele
4. Gruppeneinteilungsspiele

1. Lageraktivitäten (LA)

Themenbereich	Mögliche Umsetzungsideen
Outdoortechniken	<ul style="list-style-type: none">- Schnitzen: Die TN können aus einem Baumast mit ihren eigenen Sackmessern etwas schnitzen. (Umgang mit Sackmesser). Bedingt jedoch, dass den TN zuerst eine Einführung in die korrekte Handhabung eines Sackmessers gemacht wird. Jeder TN soll sein eigenes Sackmesser nutzen.- Feuertechniken: Jeder TN erhält eine Teilaufgabe vom Feuermachen und macht diese Aufgabe.- Morsen: Die TN werden in die Morsetechniken eingeführt (mittels Theater, Postenlauf usw.) Die TN können sich anschliessend gegenseitig Wörter oder Sätze morsen und über Distanz kommunizieren. Auch zwischen mehreren Untergruppen möglich.- Kompass-OL als Teil eines Postenlaufs: Die TN bekommen eine Koordinatenabfolge und müssen anhand diesen an den Zielpunkt gelangen. Jeder TN der Gruppe erhält einen eigenen Kompass. Der Kompass wird gereinigt.- Schnitzeljagd mit Karten.
Pioniertechnik	<ul style="list-style-type: none">- OL mit den Pioniertechnikinhalten: Knöpfe, Kartenkunde, Blachenkunde. Falls möglich soll jedes Kind ein eigenes Seil oder eine eigene Karte haben.- Projekte: Gemeinsam ein Pioniertechnik-Projekt aufstellen.- Seilkunde: Wenn möglich in den Zelt- oder Zimmergruppen. Wenn genug Material vorhanden ist wäre es ideal, wenn jeder TN ein eigenes Seil nutzen kann.- Kartenkunde: Die TN werden in 2er Gruppen aufgeteilt. Jeder TN der 2er Gruppe sucht sich ein gutes Versteck auf dem Lagerplatz oder im Wald. Anschliessend zeichnet jeder TN eine Karte (Kroki) mit dem Ort des Verstecks und gibt die Karte seinem Partner und versteckt sich wieder. Der andere TN muss nun mit Hilfe der Karte den anderen TN suchen.
Natur und Umwelt	<ul style="list-style-type: none">- Sternenkunde: Die TN erlernen in einem Postenlauf oder in einem Sternen-OL verschiedene Sternbilder. Diese Sternbilder können sie sich auf einem Sternbilderpass notieren. Bei guter Witterung können die TN am Abend nach dem LA die Sternbilder am Himmel suchen. Falls sie ein Sternbild gefunden haben, können sie dieses auf ihrem Sternbilderpass ankreuzen.- Werken mit Natursachen: Jeder TN darf im Wald Materialien für ein Mobile oder Zwergenhaus suchen (oder zusammen in der Zelt- oder Zimmergruppe). Anschliessend dürfen die TN mit den gesammelten Materialien selber ein Mobile / Zwergenhaus basteln.- Pflanzenkunde: Die TN erlernen in einem Postenlauf die verschiedenen Pflanzen der Region und was sie mit den Pflanzen machen können. Die Lagerküche kann daraus einen Tee zubereiten.
Lagerplatz/Lagerhaus/ Umgebung	<ul style="list-style-type: none">- Nachhaltigkeit: Postenlauf zu Nachhaltigkeit im Lager mit verschiedenen Posten. Jede Zelt-/Zimmergruppe darf sich für einen Posten entscheiden. Jede Gruppe macht nur 1-2 Posten (Wahlangebot). Postenideen: Recyclingstation für das Lager basteln, Kochen mit umweltfreundlichen Produkten, was und wie können Materialien vom Lager wiederverwendet werden, Kompost buddeln, usw.- OL, ohne sportlichen Fokus um die Lagerumgebung zu erkunden. Posten können durch Koordinaten, Fotos, Wegbeschreibungen, Fragen und Antworten usw. gefunden werden.- Lagerbauten: Verschiedene Posten mit verschiedenen Lagerbauten als Wahlangebot anbieten. Die Zelt- oder Zimmergruppen dürfen sich für einen Posten entscheiden. Bauten so erstellen, dass bei der Nutzung Hygieneregeln eingehalten werden können.
Prävention und Integration	<ul style="list-style-type: none">- Theater: Die TN bereiten ein Theater zu Präventions- und Integrationsthemen vor.- Gruppendynamische Spiele: Postenlauf mit verschiedenen gruppendynamischen Spielen. Z.B: Blind zeichnen: Einem TN werden die Augen verbunden und erhält einen Stift und ein Papier. Die anderen Gruppenmitglieder erhalten danach eine Zeichnung und müssen dem „blinden“ TN Anweisungen geben, damit dieser die Zeichnung nachzeichnen kann. Turm bauen: Die Gruppe erhält den Auftrag mit bereitgestellten Materialien einen möglichst stabilen hohen Turm zu bauen, mit der Einschränkung, dass jedes Material nur von einem TN und nur einmal berührt werden darf. Eselspiel: Die Spieler werden in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe spielt störrische Esel. Jeder Esel denkt sich aus, mit welcher Methode man ihn dazu bringen kann, doch zu gehorchen (ausser ihn anzufassen). Beispiele hierfür wären höfliches Bitten, Motivieren usw. Die anderen Spieler sind die Eselshirten. Sie müssen nun alle Esel von einer Seite des Raumes zur anderen bringen. Diese - als störrische Esel - weigern sich natürlich, mit zu gehen. Wird jedoch einer der Esel auf die von ihm bestimmte Art "gebeten", dann geht er mit. Ziel ist es, alle Esel so in das Zielgebiet zu bewegen.
Sicherheit	<ul style="list-style-type: none">- Postenlauf mit den Hygienemassnahmen, die während dem Lager eingehalten werden müssen. Die jeweiligen Massnahmen (Händewaschen etc.) gleich am Posten mit den TN üben.- Händewaschritual erfinden und den TN beibringen (Händewaschtanz oder Lied?)- Umgang mit Materialien lernen, z.B Umgang mit dem eigenen Sackmesser.

2. Lagersportblöcke (LS)

Ballspiele

Name	Beschreibung	Material/Besonderheiten
Badminton/Smallball	Zu zweit / in einer Gruppe hin und her oder über ein Hindernis (Netz, Leine) spielen.	Badmintonschläger, Federball oder Schläger, Smallball
Blachenvolleyball	Es wird mit zwei Gruppen aus jeweils vier Personen gespielt. Das Spiel funktioniert wie Volleyball, der Ball darf jedoch nur mithilfe der gespannten Blachen über das Netz befördert werden. Die Blache wird von jeweils 2 Mitspielern gespannt und wird damit über das Netz gespielt.	4 Blachen, Volleyball, Volleyballnetz
Boccia	Die TN spielen in Gruppen Boccia. Es geht darum, seine eigenen "grossen" Kugeln möglichst nah an eine kleinere Zielkugel zu setzen bzw. die gegnerischen Kugeln von der kleinen Kugel wegzuschiessen.	Boccia Set, ebene und gemähte Wiese, Farbe pro Person.
Brennball	Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ein Mitglied der Laufgruppe wirft/schlägt einen Ball ins Spielfeld und läuft von Laufmal zu Laufmal (= geschützt). Pro Runde erhält man einen Punkt. Nach 5 Minuten oder 10 Abwürfen/-schlägen oder, wenn alle Läufer auf der Laufrunde blockiert sind, wechseln die Rollen. Die Feldgruppe versucht, den Ball so schnell wie möglich in ein Ziel (= Brennmal) zu bringen, um so die Laufzeit der andern zu begrenzen. Direkt gefangene Abwürfe/-schläge ergeben auch einen Punkt.	Weicher Ball, 4 Hütchen oder sonstiges Material als Eckpunkte, Ring oder Seil für die Brennmalzone
Frisbee	Die TN spielen zu zweit, in Gruppen oder in Gruppen gegeneinander. Wird in Gruppen gegeneinander gespielt, müssen die TN das Frisbee in eine Endzone werfen um einen Punkt zu erzielen. Die TN müssen immer Abstand halten, damit das Frisbee geworfen werden kann. Allerdings darf man das Frisbee in der Luft fangen.	Frisbee, Seile oder Hütchen für die Endzonen
Jonglieren	Mit eigenen Jonglierbällen (diese mit Luftballonen und Mehl basteln) jonglieren üben und dazu verschiedene Übungen anbieten.	Luftballone, Mehl
Kegeln / Büchsen werfen	Die TN spielen in Gruppen. Sie müssen mit einem Ball die Kegel oder Büchsen umwerfen. Für jeden umgeworfenen Kegel/jede umgeworfene Büchse gibt es Punkte. Welche Gruppe erreicht mehr Punkte nach einem Durchgang?	9 Petflaschen mit Wasser gefüllt/10 Büchsen, Ball
Tigerball	Die TN stehen im Kreis und passen/werfen sich den Ball zu. Ein TN in der Mitte versucht den Ball abzufangen. Berührt dieser den Ball, wird er vom Zuwerfer abgelöst. Auch mit 2 Bällen spielbar.	Spielball
Tischtennis	In Kleingruppen oder zu zweit Tischtennis spielen.	Tischtennisplatte, Tischtennisschläger, Tischtennisball
Völkerball	Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ziel ist es, einen Gegner mit einem gezielten Wurf aus dem Spiel der «Lebenden» in den «Himmel» zu verbannen. Sind alle Gegner im Himmel, dann hat man das Spiel gewonnen. Zu Beginn befindet sich bereits ein Kind im Himmel. Dieses darf noch einmal zurück auf die Erde, bis auch es getroffen wird. Wer jedoch den Ball fangen kann, behält sein Leben. Varianten: <ul style="list-style-type: none"> - Pro Team müssen 2-3 Kinder mit der schwächeren Hand schießen. Wer nimmt diese Herausforderung an? - Es darf nur beidhändig geworfen werden. - 2 Schutzengel pro Feldhälfte - Hofnarr (kann nicht abgeschossen werden), König (ist dieser ab, endet das Spiel) - Mit Wasser gefüllte Petflaschen hinter den TN müssen getroffen werden, statt die TN selber 	Softball
Zuckball	Die TN stehen im Kreis und haben die Hände auf dem Rücken. Ein TN ist in der Mitte und wirft einem TN den Ball zu. Dieser muss den Ball fangen. Wird der Ball nicht gefangen, ist der TN ab. Der Spieler in der Mitte kann auch nur so machen, als ob er den Ball wirft. Zuckt der TN im Kreis oder bewegt seine Hände nach vorne, ist er ab.	Spielball

Orientierungslauf (OL)

Orientierungsläufe eignen sich gut, da man in Kleingruppen unterwegs sein kann. Folgende Möglichkeiten:

Name	Beschreibung	Material
Foto OL	Die Fotos führen zu den Kontrollposten oder die Fotos zeigen nur die Kontrollposten und deren Umgebung.	Fotos, Posten
Normaler OL	Alle Posten sind auf der Karte eingezeichnet und miteinander verbunden. Sie müssen in der vorgegebenen Reihenfolge angelaufen werden.	Karten für alle TN, Posten
Stern-OL	Die Teilnehmenden kehren nach dem Anlaufen eines Postens wieder ins Zentrum zurück. Dort erhalten sie einen weiteren Posten.	Posten
Linien-OL	Die Teilnehmenden folgen einer Linie, die auf der Karte eingezeichnet ist. Die Posten, die sie unterwegs finden, müssen auf der Karte eingezeichnet werden.	Karten für alle TN
Schmetterlings-OL	Weiterentwicklung des Stern-OL, bei dem nach dem Anlaufen eines Postens noch ein zweiter oder dritter aufgesucht und erst dann ins Zentrum zurückgekehrt wird.	Karten für alle TN, Posten
Mikro-OL	Für Anfänger gut geeignet: Dient dem Üben des Orientierungslaufens. Auf einem gut abgegrenzten Gebiet (kleiner Wald, Wiese beim Haus) sind ca. 10 Posten gesetzt, die mit einem Kroki angelaufen.	Krokis für alle TN, Posten
Schnur-OL	Für 1. Stufe geeignet: Eine Schnur oder eine ähnliche Hilfe führt die Teilnehmenden blind von Posten zu Posten. Achtung: TN dabei betreuen!	Schnur, Posten
Kroki-OL	Als Karte ein selbstgezeichnetes Kroki verwenden. Variante in 2er-Teams: Ein TN setzt Posten und zeichnet ein Kroki, der andere muss die Posten nur mit dem Kroki anlaufen.	Krokis für alle TN, Posten

Wanderung

Bei der Durchführung von Wanderungen sollten folgende Aspekte beachtet werden:

- Wenn möglich Wanderungen planen, die ohne ÖV-Benutzung gemacht werden können (wird ÖV trotzdem benutzt, gelten die Regelungen des ÖV gemäss Schutzkonzept).
- Für Mittagspause keine öffentlichen Plätze benützen, an denen noch andere Leute anwesend sind.
- Händewaschmöglichkeiten schon beim Rekognoszieren suchen: Brunnen, Wasserhähnen, Wasserkanister durch Küche am Mittag bringen lassen usw.
- Die TN sollen ihre Rucksäcke und ihre Verpflegung nicht teilen, jeder TN muss seine Materialien selber tragen.
- Lunch wird von der Küche vollständig vorbereitet und pro TN abgegeben.
- In der Sanibox sollten Hygienemasken sowie Desinfektionsmittel vorhanden sein.
- Tipp zur möglichen Verhinderung von grösseren Menschenansammlungen: In kleineren Gruppen als gewohnt Wandern gehen, gestaffelt Wandern gehen, unterschiedliche Rastplätze für den Mittag festlegen.

Bei einer Wanderung repräsentiert ihr die Jubla in der Öffentlichkeit. Denkt also daran, die Massnahmen nicht nur zum eigenen Schutz und zum Schutz der Kinder, sondern auch für das Bild in der Öffentlichkeit korrekt und verantwortungsbewusst umzusetzen.

Geländespiele

Name	Beschreibung	Material/Besonderheiten
Blackstory	<p>Das Geländespiel wird in Form einer Blackstory aufgebaut. Die TN werden in Gruppen aufgeteilt und verteilen sich auf dem Geländespielplatz und bauen sich eine Basis. Zu Beginn des Spiels wird den TN ein Teil der Blackstory erzählt. Das Ziel jeder Gruppe ist es nun die Blackstory zu lösen. Damit sie die Story lösen können, brauchen sie Tipps von den Detektiven (Basis mit Leitenden). Diese Tipps erhalten sie jedoch nicht gratis, sondern müssen sie mit Strichen auf einem Blatt zahlen. Die Striche erhalten die TN in dem sie Leitenden auf dem Platz finden und eine Aufgabe (Rätsel, sportliche Aufgabe) erfüllen. Bei jeder gemachten Aufgabe erhalten sie auf ihrem eigenen Blatt striche. Während dem Spiel treten immer 2 Gruppen gegeneinander bei Challenges an. Mit diesen Challenges können sie der Gegnergruppe striche klauen und erhalten diese für sich. Die Challenges können Ballspiele, Gruppenaufgaben ohne Körperkontakt usw. sein. Die Challenges werden jeweils via Lautsprecher den TN mitgeteilt. Hat eine Gruppe genug Striche gesammelt, können sie diese gegen einen Tipp bei den Detektiven eintauschen. Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes die Blackstory auflösen kann.</p>	<p>Lautsprecher, Blackstory, für jeden TN ein Blatt, Aufgaben für Challenges</p>
Bisonjagd	<p>Die Sioux haben einen Bison erlegt und wollen diesen in ihr Dorf bringen. Im Wald lauern jedoch Wölfe, die ihnen diese Beute abnehmen möchten. Für das Spiel wird ein grosses Gebiet gebraucht, das, wenn möglich, aus Wald und Wiese besteht. Hat man ein Spielfeld, werden zwei gleich grosse Gruppen gebildet. Die Sioux kennzeichnen sich mit Kriegsbemalung und verständigen sich mit Kampfgeschrei. Die Wölfe haben grau/schwarz gefärbte Gesichter und verständigen sich mit Wolfsgeheul.</p> <p>Die Sioux begeben sich an einen Ort am Rand des Spielfeldes. Sie erhalten einen Plan mit den Sioux-Lager und einen grossen Ball, die den Bison darstellt. Sie wollen mit Bison das Lager erreichen. Die Wölfe starten 5 Minuten später und verteilen sich auf dem Spielfeld. Sie kennen die Position des Lagers nicht. Sie können den Bison fangen, indem drei Wölfe den Bison umzingeln und ihr Wolfsgeheule machen.</p> <p>Bevor die Sioux starten, legen sie den Weg fest, auf dem sie das Lager erreichen wollen. Drei Sioux bleiben beim Bison, die anderen kundschaften den Weg aus. Stossen sie auf Wölfe, melden sie dies den Bisonbegleitenden, damit diese ihren Weg ändern. Im offenen Gelände können die Wölfe von den auskundschaftenden Sioux gejagt werden (via Fangis). Gefangene Wölfe holen bei der Spielleitung ein neues Leben. Im Wald hingegen sind die Wölfe zu Hause und können nicht gejagt werden.</p> <p>Das Spiel ist beendet, wenn die Sioux es schaffen, den Bison in ihr Dorf zu bringen oder wenn es den Wölfen gelingt, den Bison zu fangen.</p>	<p>Grosser Ball Kroki mit dem Sioux-Lager</p>
Grundsätze-spiel	<p>Das Spiel ist als Dealergame aufgebaut. Ziel der TN ist es den Lösungssatz herauszufinden. Die TN werden in 4 Gruppen aufgeteilt. Jeder TN bekommt eine Karte mit Eigenschaften der JUBLA Grundsätze (Glauben Leben, kreativ sein, mitbestimmen, Zusammensein, Natur erleben). Diese Karten werden später im Spiel eine Rolle spielen. Jedes Team bekommt eine Blache. Diese Blache bildet die Basis des Teams. Im ganzen Wald sind Glühstäbchen und Jasskarten verteilt. Die TN versuchen nun möglichst viele Glühstäbchen und Jasskarten zu Ihrer Basis zu bringen. Alle Teams haben Ihre Basis an einem anderen Ort auf dem Spielfeld. Jasskarten und Glühstäbchen sind in der Basis sicher und können dort von den anderen Mitspielern nicht geklaut werden. Ist man jedoch mit Jasskarten oder Glühstäbchen auf dem Spielfeld unterwegs, so kann ein Gegenspieler diese Gegenstände einfordern. Um die Gegenstände einzufordern, muss der Gegenspieler den Spieler mit den Gegenständen mit einem Ball (Bälle sind auf dem Spielfeld verteilt) treffen. Derjenige, der die andere Person getroffen hat, kann nun sagen, welche Eigenschaft der Karte verglichen werden soll. Derjenige der mehr Punkte in der jeweiligen Eigenschaft hat, hat gewonnen und bekommt die Gegenstände des anderen. Wenn beide gleich viele Punkte haben, kann der „Angreifer“ eine andere Kategorie bestimmen.</p> <p>Es gib einen Posten auf dem Spielfeld, bei dem Minispiele gespielt werden können um Zusatzpunkte / Gegenstände zu gewinnen. Diese werden ca. alle 15 Minuten durchgeführt und immer ein Gruppenmitglied jeder Gruppe soll erscheinen (vorher abmachen wer bei welchem Minigame erscheint).</p> <p>Wenn man nun genug Jasskarten oder Leuchtstäbchen in der Base hat, kann man diese am Dealertisch tauschen. Der Dealertisch ist in der Mitte des Spielfeldes und wird von den Leitenden betrieben. Mit den Jasskarten oder Leuchtstäbchen kann man sich Tipps für den gesuchten Lösungssatz kaufen. Die Gruppe, die den Lösungssatz als erster errät, gewinnt das Spiel.</p>	<p>„Quartettkarten“ Jubla Mässig Jasskarten Leuchtstäbchen Bälle Blachen Ideen für Minigame</p>

Die folgenden Ideen können beliebig ausgebaut und erweitert werden:

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?	Wecker
Nummerspiel	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.	
Pfeifensignaljagd	Eine Gruppe flüchtet. Sie erhält fünf Minuten Vorsprung muss aber jede Minute einmal pfeifen. Die Verfolger versuchen, die Gruppe anhand der Pfiffe zu finden.	

Mögliche Anpassungen für „reguläre Geländespiele“ um Körperkontakt zu vermeiden

- Mit Bällen die Gegnergruppe abschiessen, statt das Bündeli der TN zu klauen.
 - Anstelle von Material, das sie bei einem Kiosk erhalten, erhalten sie Tipps oder Buchstaben für ein Lösungssatz oder für ein Rätsel.
 - Wenn 2 Gegner aufeinander treffen mit Schere, Stein, Papier entscheiden, wer wem die Punkte wegnehmen kann.
 - Jedem TN eine Jasskarte verteilen. Bei der Zusammenkunft von zwei Gegner entscheidet die Jasskarte (höhere) wer gewonnen hat und Punkte vom Gegner stehlen kann.
 - Challenges einführen, bei denen mehrere Gegner gegeneinander antreten müssen, der Gewinner erhält die Punkt der Verlierer.
 - Die TN könnten gegeneinander beim Autoputschen antreten. Hierbei spielen immer 2 TN gegeneinander. Sie müssen in einen dicken Schwimmring steigen und mit dem Schwimmring den Gegner aus dem Feld schieben. Die TN dürfen sich nur via Schwimmring berühren.
-

3. Hosensackspiele

Hosensackspiele eignen sich besonders gut, da sie meist ohne Material funktionieren und gut mit Abstand, respektive ohne Körperkontakt durchführbar sind.

Name	Beschreibung	Material / Besonderheiten
Achtung Konzentrieren	Die TN bilden einen Kreis. Im Takt patschen und klatschen alle gemeinsam immer abwechselnd das Metrum. Ein TN sagt „Achtung - Konzentrieren“ und nennt eine Kategorie wie zum Beispiel Automarken, Gemüse oder Hosensackspiele. Der TN neben ihm muss im Takt ein Beispiel der Kategorie nennen und danach der nächste TN usw. Sobald ein TN keine Antwort mehr weiss oder aus dem Takt kommt, scheidet er aus.	-
BRRRR Tac!	Alle stehen im Kreis. Jemand beginnt, indem er beide offenen Hände mit dem Daumen an die Schläfen hält, mit den Fingern winkt und dazu „brrrrr...“ sagt. Die beiden Spieler links und rechts von ihm halten je die linke oder rechte Hand an die Schläfe und machen dasselbe. Auf „tac!“ zeigt der mittlere mit beiden Händen auf einen anderen Spieler. Nun ist es an diesem und seinen Nebenmännern, zu winken und „brrrrr...“ zu sagen. Auch er gibt mit „tac!“ weiter. Wer den Einsatz verpasst oder etwas falsch macht, scheidet aus. Tipp: Immer schneller werden.	-
Dirigent	Alle stehen im Kreis. Ein Spieler steht abseits mit geschlossenen Augen und Ohren. Im Kreis wird ein Dirigent bestimmt. Der Spieler wendet sich dem Kreis zu, in dem jetzt alle dasselbe machen wie der Dirigent. Dieser wechselt öfters die Gesten. Wer ist der Dirigent?	-
Evolutionssgame	Am Anfang sind alle Affen. Während man ein Affe ist, verhält man sich auch so. Dann spielt man gegen dieselbe Evolutionsstufe Schere, Stein, Papier auf drei. Wer gewinnt, entwickelt sich weiter und wird zu einem Menschen und verhält sich so. Dann spielt man gegen dieselbe Evolutionsstufe Schere, Stein, Papier auf drei. Wenn man gewinnt, steigt man auf zum Cyborg (Roboter), wenn man aber verliert, wird man wieder ein Affe. Dann spielt man gegen dieselbe Evolutionsstufe Schere, Stein, Papier auf drei. Gewinnt man, hat man gewonnen, verliert man, wird man wieder zum Mensch. Fertig ist das Spiel erst, wenn alle die Evolutionsleiter emporgeklettert sind.	-
Gedächtnistraining	Auf dem Boden liegen 15-20 Gegenstände, die nun einige Zeit betrachtet werden können. Die TN müssen sich so viele Gegenstände wie möglich in der Gruppe merken. Dann deckt man sie zu, und die Spieler müssen die Gegenstände nennen, was sie noch wissen.	Alltagsgegenstände
Gesten geben	Das Spiel funktioniert wie Kofferpacken, aber nur mit Gesten und Bewegungen. Ein TN nach dem anderen macht eine Bewegung. Der TN danach muss immer alle Bewegungen wiederholen und eine eigene dazu erfinden. Wer schafft es alle Bewegungen zu merken?	-
Klaus küss Klasse	Einen Satz bilden indem alle Wörter mit dem Anfangsbuchstaben des vorgegebenen Buchstabens beginnen. Ein TN nach dem anderen fügt ein Wort der Geschichte hinzu.	-
Kommando Pöperle	Alle Teilnehmenden sitzen am Tisch und der Spielleiter gibt die Kommandos, auf die man sich vorher geeinigt hat. Bei Kommando Pöperle trommeln alle mit den Zeigefingern auf die Tischkante. Kommando Faust bedeutet, dass die Fäuste auf dem Tisch liegen. Ausserdem gibt es noch Kommando Flach (= Hände flach auf dem Tisch), Kommando Hoch (= Hände in die Luft strecken), Kommando Tief (= Hände unter den Tisch) und Kommando Ellenbogen (= Ellenbogen auf den Tisch). Der Befehl ist allerdings nur auszuführen, wenn der Spielleiter zuvor das Wort Kommando vorangestellt hat. Der Spielleiter, der nach einer Weile gewechselt wird, darf absichtliche Fehler machen um die Teilnehmenden in die Irre zu führen. Bei einem Fehler scheidet der TN aus.	-
Lachen verboten	Es wird in zwei Gruppen gespielt. Jede Gruppe versucht die andere Gruppe möglichst schnell zum Lachen zu bringen ohne einander zu berühren. Die Zeit wird gestoppt.	Uhr / Smartphone
Menschenmemory	Alle TN stellen sich im Kreis auf. Ein TN verlässt die Runde. Die restlichen TN bilden jeweils zweier Paare und überlegen sich ein Zeichen. Alle TN mischen sich wieder (ohne Körperkontakt). Der TN, welcher zu Beginn die Runde verlassen hat tippt auf jeweils zwei TN und diese zeigen ihr Zeichen. Sobald das zwei TN hintereinander dasselbe Zeichen haben, sind diese ausgeschieden. Sind keine Paare mehr übrig, endet das Spiel.	-

Merksch öppis?	Beobachtungsspiel. Zwei Reihen stehen sich gegenüber, immer zwei vis-à-vis. Zuerst schauen sich die zwei TN genau an. Der eine dreht sich um und der andere verändert etwas an sich (z.B. Knopf auf, Ärmel hochkrempeln). Daraufhin dreht sich der TN wieder um und versucht nun die Veränderung zu finden. Es können auch mehrere kleine Veränderung gleichzeitig angebracht werden.	-
Mörderli	Ein oder mehrere Mörder je nach Gruppengrösse und ein Polizist werden vom Spielleiter bestimmt. Evtl. auf den Rücken tippen während alle die Augen geschlossen haben. Alle sitzen im Kreis. Der Mörder versucht seine Opfer durch zublinzeln umzubringen. Ist ein TN ermordet, lehnt sich dieser zurück und gibt sich als tot zu erkennen. Findet der Polizist den Mörder bevor er ermordet wird?	-
Orchester	Der Maschinenbauer oder Dirigent weist die einzelnen Maschinenteile oder Musiker an, wie sie zu tönen haben. Wie tönt die ganze Maschine in Betrieb oder erst das Orchester?	-
Pantomime	Jede Gruppe versucht zu erraten, was die andere Gruppe pantomimisch darstellt (Berufe, Sportarten, Tiere, etc.). Welche Gruppe errät mehr? Die Zeit kann gestoppt werden.	Uhr / Smartphone
Peng	Alle TN stehen in einem Kreis. In der Mitte des Kreises ist ein TN. Dieser dreht sich und zeigt auf einen TN und ruft dabei „Peng“. Der TN auf welchen gezeigt wurde muss sich ducken, die Nachbarn dieses TN müssen sich einmal drehen und dann mit der Fingerpistole einander erschießen. Der Schnellere TN gewinnt und der langsamere scheidet aus. (absitzen) Macht ein TN eine falsche Bewegung oder ist zu langsam, scheidet dieser ebenfalls aus. Das Final beginnt, wenn nur noch zwei TN im Spiel sind. Es wird eine Reihenfolge von Aufgaben festgelegt. Z.B. 3 Schritte gehen, einmal drehen, ein Purzelbaum und dann einander erschießen mit der Fingerpistole. Es wird heruntergezählt von 3 und der schnellere TN gewinnt das Spiel.	-
Pferderennen	Alle TN bilden einen Kreis. Alle gehen in die Knie und klatschen mit den Händen auf die Oberschenkel. Die Pferde (Hände) gehen an den Start, nach dem Count-down starten alle Pferde. Alle klatschen so schnell wie möglich auf die Oberschenkel. Die Spielleitung gibt verschiedene Anweisungen. - Links/rechts Kurve: Alle neigen sich nach links/rechts. - Hürde/doppelte Hürde: Alle TN springen einmal/zweimal in die Luft - Applaus des Publikums: Alle TN klatschen - Wassergraben: Alle streichen sich mit den Fingern über die Lippe und machen Geräusch eines Wassergrabens.	-
Riesenschlange	Die Teilnehmenden finden sich in gleich grossen Kleingruppen zusammen. Aufgabe ist es, aus Naturmaterialien, die lückenlos aneinandergelegt werden müssen, eine möglichst lange Schlange zu bilden. Bäume fällen verboten! Abschliessend können die Längen der Riesenschlangen gemessen werden.	Naturmaterialien
Samurai	Die TN bilden einen Kreis. Einer beginnt damit, mit gefalteten Händen die Arme von oben nach unten zu schwingen und dabei „HA“ zu rufen. Mit den Armen zeigt er auf jemand anderen im Kreis. Dieser muss darauf seine Arme mit gefalteten Händen nach oben schwingen und dabei „HU“ rufen. Die Personen links und rechts von ihm müssen ihre Arme mit gefalteten Händen vor seinen Bauch schwingen und dabei „HA“ rufen. Danach fängt der Kreislauf wieder von vorne an, indem der Mittlere seine Arme „HA“ rufend nach unten schwingt und dabei auf eine andere Person im Kreis zeigt. Wenn jemand seinen Einsatz vergisst, zu spät reagiert oder die falschen Worte oder Bewegungen ausführt bzw. ruft, muss er den Kreis verlassen. Wenn alle bis auf zwei Spieler ausgeschieden sind, ist das Spiel beendet.	-
Sätze aus Namen	Ein Name wird in seine Buchstaben zerlegt, aus diesen soll je nach Abmachung in dieser oder in einer anderen Reihenfolge ein Satz gebildet werden. Beispiel: UWE > Ulrike will Eis. Welche Mannschaft hat zuerst mehr Sätze gebildet?	Notizmaterial
Schweine Rennen	Ein Grunzen wird im Kreis herumgeschickt. Daraufhin wird ein Autogeräusch in die Runde geschickt. Wird das Schwein überleben oder wird es vom Auto überfahren? Tipp: Immer schneller werden.	-
Sumpfstafette	Die TN müssen einen „Sumpf“ überqueren. Deshalb hat der Läufer zwei Steine/Blätter o. ä. Auf dem einen steht er, den anderen legt er vor sich hin und stellt sich dann darauf. So kommt er langsam vorwärts. Welche Gruppe ist am schnellsten am Ziel?	Naturmaterialien

4. Gruppeneinteilungsspiele

So gut wie möglich dieselben Gruppen verwenden.

Sollte trotzdem Gruppeneinteilungen nötig sein, können beispielsweise folgende Gruppeneinteilungsspiele durchgeführt werden.

Name	Beschreibung	Material/Besonderheiten
Atome	Zunächst laufen alle bei Musik umher. Beim Musikstopp finden sich die Teilnehmenden zu der zuvor vorgegebenen Gruppengrösse zusammen. Zum Beispiel bei 5er-Gruppen bilden sich so schnell als möglich Gruppen zu je 5 Personen und vermeiden dabei Körperkontakt.	Musik
Ballonjagd	Im Inneren des Ballons befindet sich eine Nummer, Farbe oder Name einer Gruppe. Die Ballone werden von den Leitenden in die Luft geworfen. Die Kinder müssen einen Ballon fangen und ihn zerplatzen. Anschliessend können sie ihre Gruppenmitglieder suchen und in der Gruppe zusammenstehen.	Ballon, Zettel mit Gruppenname
Freeze	Alle Kinder tanzen zu Musik. Wenn die Musik stoppt, dürfen sie sich nicht mehr bewegen. Wenn sich das Kind bewegt, fliegt es aus dem Spiel. Wenn es z.B. 3er Gruppen geben soll, sind die ersten 3 Kinder, die sich bewegt haben, eine Gruppe usw.	Musik
Ich ha liäber	Die Leitenden sagen z.B. den Satz: „Ich ha liäber Honig oder Konfi“ und zeigen, welche Richtung für Honig und welche für Konfi steht. Die Kinder müssen nun in die Richtung springen, die sie lieber mögen. So entstehen 2 Gruppen. Die Gruppen können nun voneinander getrennt werden und das Ganze mit einem neuen Satz, z.B. Schoggi oder Ovimilch wiederholt werden. Das Ganze wird so lange gespielt, bis möglichst gleich grosse Gruppen entstanden sind.	Satz-Ideen
Puzzle	Im Vorfeld bereiten die Spielleitenden so viele Bilder vor, wie es Gruppen geben soll. Die Bilder werden je nach Anzahl TN in gleich viele Teile zerschnitten. Jeder TN erhält ein Puzzlestück. Die TN müssen nun die TN mit demselben Puzzle finden und das Puzzle, ohne einander anzukommen, fertig stellen.	Bilder
Schere, Stein, Papier	Bei diesem Entscheidungsspiel wird entschieden, wer in Gruppe A oder Gruppe B kommt. Es treten immer 2 gegeneinander an. Der Gewinner kommt zur Gruppe A, der Verlierer in Gruppe B. Sollen mehrere Gruppen gewählt werden, dann sind mehrere Durchgänge möglich.	-
Schuhgrösse	Die TN stellen sich in eine Reihe, wobei der TN mit den kleinsten Schuhen, bzw. der kleinsten Schuhgrösse, ganz links steht und der TN mit der grössten ganz rechts. Andere Varianten: Körpergrösse, Alter, Alter von den Eltern, Anzahl Lager, Lieblingessen usw.	
Sugus-Einteilungsspiel	Die Teilnehmenden stellen sich mit geschlossenen Augen in eine Reihe. Die Leitenden verteilen ihnen ein Sugus (mit Verpackung), welches die Teilnehmenden mit geschlossenen Augen essen müssen. Die Teilnehmenden können ihre Augen wieder öffnen und müssen anschliessend die Geschmacksrichtung des Sugus laut sagen. Hören sie jemand anderen dieselbe Geschmacksrichtung sagen, können sie zusammenstehen.	Sugus in verschiedenen Geschmacksrichtungen
Tiere erraten	Jeder Teilnehmende erhält einen Zettel mit einem Tier. Der Teilnehmende muss anschliessend das Tier pantomimisch nachahmen und so seine Gruppe finden.	Zettel mit Tiernamen