

Geländespiele für Wald, Wiese und Stadt

über 100 neue Spielideen für Outdoor-Games
im Freien mit Kindern und Jugendlichen

!!!
Garantiert:
Praxis erprobt !!!

Herausgeber: Christian Mehler

Grik.de
Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit

Geländespiele für Wald, Wiese und Stadt

über 100 neue Spielideen für Outdoor-Games
im Freien mit Kindern und Jugendlichen

Garantiert:
Praxis erprobt!

Herausgeber: Christian Mehler

Grik.de
Ideen für gelbe Kinder- und Jugendzeit

Geländespiele

für Wald, Wiese und Stadt

**über 100 neue Spielideen für Outdoor-Games
im Freien mit Kindern und Jugendlichen**

Books on Demand

Dieses sowie noch viele weitere Bücher für die Kinder- und Jugendarbeit können unter shop.grik.de bestellt werden!

Was ist der Quick-Jump?

Der Quick-Jump ist eine eindeutige Kennung für jeden Artikel. Durch Eingabe des Quick-Jumps in der rechten Spalte im Grik unter www.grik.de kannst du direkt zu dem jeweiligen Artikel gelangen, um Fragen zur Beschreibung zu stellen, deine eigene Variation des Inhalts vorzustellen oder auch, um Tipps und Anmerkungen hinzuzufügen. Den Quick-Jump findest du rechts neben dem Artikeltitel.

Inhaltsverzeichnis

nach Kategorien

[Vorwort](#)

[Einleitung](#)

[Spiele richtig anleiten](#)

[Geländespiele im Wald](#)

[Anschleichen](#)

[Bitte Seppeli ein Autogramm](#)

[Bonbonspiel](#)

[Burg erobern](#)

[Büffeljagd](#)

[Capture the Flag](#)

[Das „Drogen“-Spiel](#)

[Das Botschaften-Spiel](#)

[Das Monster von ...](#)

[Korkengame](#)

[Das Pyramidenspiel](#)

[Der Pate - Schmugglerspiel](#)

[Der vergiftete Häuptling](#)

[Der Zauberwald](#)

[Die Popcorn GmbH](#)

[Die Suche nach dem heiligen Gral](#)

[Diebe in der Nacht](#)

[Dollarschmuggel](#)

[Gnome, Trolle und Zwerge](#)

[Huck Di Puck Di Doppel Puck](#)

[Jim und Joe](#)

[Kampf der Kerzen](#)

[Mastermind](#)

[Milchtütenspiel](#)

[Patenspiel](#)

[Straßenfeger](#)

[Naturdetektive](#)
[Nummernspiel](#)
[Piraten und Kanonenkugeln](#)
[Pony Express](#)
[Schiffbruch](#)
[Stratego - das Geländespiel](#)
[Zahlenjagd](#)

Geländespiele in der Nacht

[Alufolien-Schnitzeljagd](#)
[Bierdeckelsuchen und Gruppen](#)
[Blinklichter](#)
[Grunz-Spiel](#)
[Im Mittelalter](#)
[Mafia-Sirupschmuggel](#)
[Mission impossible: Phyto-Protokoll](#)
[Nachtpfeifer](#)
[Nachtspiel ohne Erwachsene](#)
[Knicklichtersuche](#)
[Panik im Forschungslabor](#)
[Schmuggels vorbei!](#)
[Schmuggelspiel](#)
[Tabu andersrum](#)

Geländespiele in der Unterkunft und rundherum

[Chaosspiel](#)
[99-Bäume-Spiel](#)
[Saujagd](#)
[Entscheidungslauf](#)
[Tour de France](#)
[Jagd nach Harry Cameleon](#)

Geländespiele mit Technik

[Die Eroberung Jerusalems durch David](#)
[Die Jagd nach den QR-Codes](#)
[Erkenne deine Kreuzung](#)

[Geländelauf mit GPS-Unterstützung](#)
[Gruppenfotos – Mit der Kamera auf Punktejagd](#)
[Mr. X](#)

Geländespiele mit Thema oder Motto

[Baywatch – Die Herausforderung](#)
[Bienenspiel](#)
[China-Geländespiel](#)
[Das Osterhasen-Geländespiel](#)
[Fluch der Piraten](#)
[Gralssuche](#)
[Harry Potter – ein Schultag](#)
[Herr der Ringe](#)
[Mafia-Spiel](#)
[Pelzjagd](#)
[Pizza Connection – Aufschwätzen und Abjagen](#)

Weitere Geländespiele

[Bonbon-Schmuggel](#)
[Gummibärchen-Schmuggel](#)

Rupfgeländespiele

[Heldensagen und Legenden](#)
[Rupfspiel McWasser](#)
[Samurai-Geländespiel](#)

Ergänzungen

[Kleine Aufgaben für Spiele](#)
[Planungsrahmen für Geländespiele](#)
[Sicherheitskonzept bei Geländespielen](#)
[Variationen von Geländespielen](#)

Inhaltsverzeichnis nach Kategorien

nach Kategorien

[Vorwort](#)

[Einleitung](#)

[Spiele richtig anleiten](#)

[Geländespiele im Wald](#)

[Anschleichen](#)

[Bitte Seppeli ein Autogramm](#)

[Bonbonspiel](#)

[Burg erobern](#)

[Büffeljagd](#)

[Capture the Flag](#)

[Das „Drogen“-Spiel](#)

[Das Botschaften-Spiel](#)

[Das Monster von ...](#)

[Das Pyramidenspiel](#)

[Der Pate - Schmugglerspiel](#)

[Der vergiftete Häuptling](#)

[Der Zauberwald](#)

[Die Popcorn GmbH](#)

[Die Suche nach dem heiligen Gral](#)

[Diebe in der Nacht](#)

[Dollarschmuggel](#)

[Gnome, Trolle und Zwerge](#)

[Huck Di Puck Di Doppel Puck](#)

[Jim und Joe](#)

[Kampf der Kerzen](#)

[Korkengame](#)

[Mastermind](#)

[Milchtütenspiel](#)

[Straßenfeger](#)

[Naturdetektive](#)

[Nummernspiel](#)
[Patenspiel](#)
[Piraten und Kanonenkugeln](#)
[Pony Express](#)
[Schiffbruch](#)
[Stratego - das Geländespiel](#)
[Zahlenjagd](#)

Geländespiele in der Nacht

[Alufolien-Schnitzeljagd](#)
[Bierdeckelsuchen und Gruppen](#)
[Blinklichter](#)
[Grunz-Spiel](#)
[Im Mittelalter](#)
[Knicklichtersuche](#)
[Mafia-Sirupsmuggel](#)
[Mission impossible: Phyto-Protokoll](#)
[Nachtpfeifer](#)
[Nachtspiel ohne Erwachsene](#)
[Panik im Forschungslabor](#)
[Schmuggels vorbei!](#)
[Schmuggelspiel](#)
[Tabu andersrum](#)

Geländespiele in der Unterkunft und rundherum

[99-Bäume-Spiel](#)
[Chaosspiel](#)
[Entscheidungslauf](#)
[Jagd nach Harry Cameleon](#)
[Saujagd](#)
[Tour de France](#)

Geländespiele mit Technik

[Die Eroberung Jerusalems durch David](#)
[Die Jagd nach den QR-Codes](#)
[Erkenne deine Kreuzung](#)

Geländelauf mit GPS-Unterstützung
Gruppenfotos – Mit der Kamera auf Punktejagd
Mr. X

Geländespiele mit Thema oder Motto

Baywatch – Die Herausforderung
Bienenspiel
China-Geländespiel
Das Osterhasen-Geländespiel
Der vergiftete Häuptling
Die Eroberung Jerusalems durch David
Die Suche nach dem heiligen Gral
Fluch der Piraten
Gnome, Trolle und Zwerge
Gralssuche
Harry Potter – ein Schultag
Herr der Ringe
Im Mittelalter
Jagd nach Harry Cameleon
Mafia-Spiel
Mission impossible: Phyto-Protokoll
Panik im Forschungslabor
Pelzjagd
Pizza Connection – Aufschwätzen und Abjagen
Pony Express
Schiffbruch

Rupfgeländespiele

Heldensagen und Legenden
Rupfspiel McWasser
Samurai-Geländespiel

Weitere Geländespiele

Bonbon-Schmuggel
Gummibärchen-Schmuggel
Heldensagen und Legenden

[Rupfspiel McWasser](#)
[Samurai-Geländespiel](#)

Ergänzungen

[Kleine Aufgaben für Spiele](#)

[Planungsrahmen für Geländespiele](#)

[Sicherheitskonzept bei Geländespielen](#)

[Variationen von Geländespielen](#)

Vorwort

Lieber Leser, liebe Leserin,

das Erstellen dieses sehr umfangreichen Praxiswerkes hat über zwei Jahre gedauert, denn es sollte kein Buch werden, in dem einfach nur die zwanzig bekanntesten Geländespiele mit zwei Variationen abgedruckt sind, sondern das gesamte Spektrum des Ideenreichtums der Kinder- und Jugendarbeit aufzeigen.

Wer das Inhaltsverzeichnis ansieht, findet daher eine sehr ansehnliche Sammlung von sehr verschiedenartigen Geländespielen. Besonders freut mich dabei der große Bereich der Geländespiele mit Thema oder Motto, da diese sich durch eine hohe Kreativität und viel Spielspaß auszeichnen. Auch der große Bereich der Spiele im Wald ist ein Highlight, da dieses Gebiet einen Bereich für Kinder und Jugendliche darstellt, zu dem sie kaum mehr Kontakt haben – es aber immer wieder sehr begeistert aufnehmen. Auch die Geländespiele mit Technik stellen ein Novum dar.

Allerdings gab es auch heftige Diskussionen über den Inhalt: Gehört das „Drogen“-Spiel oder der Bonbon-Schmuggel wirklich in ein Buch für die Jugendarbeit? Letztendlich blieben die Spiele in der Auswahl: Auch realitätsnahe Inhalte dürfen in der Jugendarbeit verarbeitet werden! Je nach Klientel sollte man seine Spielauswahl entsprechend kritisch überdenken.

Schlussendlich bleibt mir nur zu wünschen, dass du die Möglichkeit hast, zahlreiche Beiträge aus diesem Buch in der Praxis umsetzen zu können und genauso viel Spaß und Freude dabei erfährst, wie es die Autoren beim Einsatz hatten.

Für die geländespielbegeisterten Jugendleiter

Christian Mehler

Einleitung

Geländespiele fallen im Bereich der Gruppenspiele in die Kategorie „Location-based Game“. Sie sind dadurch in irgendeiner Form immer ortsbezogen. Diese Eigenschaft ist auch schon das Wichtigste bei Geländespielen: Als Betreuer eines Geländespiels muss man das Gelände, also die Umgebung, kennen und dazu das passende Spiel herausuchen. Nicht jedes Geländespiel klappt an jedem Ort, viele benötigen spezielle Voraussetzungen.

Außer der Eigenschaft der Ortsbindung benötigt der Betreuer meist nur noch wenig zusätzliches Material für die Durchführung eines Geländespiels. Da es sehr unterschiedliche Formen von Geländespielen gibt (angefangen bei Gruppenaufgaben und kooperativen Arbeitsformen bis hin zu gegnerischen Wettkämpfen), ist die Unterscheidung nach dem Hauptinhalt des Geländespiels förderlich. Dabei reicht es, drei Inhalte voneinander abzugrenzen:

- Suchen
- Orientierung
- Taktik

Unter dem Suchen versteht man das Finden der gegnerischen Partei, aber auch das Finden (und Lösen) von Aufgaben, die versteckt im Gelände sind. Hingegen geht es bei der Orientierung in erster Linie um das Erreichen von entsprechend vorher gesetzten Geländemarkierungen oder dem Erreichen markanter Punkte sowie die Nutzung von Orientierungsmethoden, wie Karte, Schrittzählung, Kompass und GPS-System. Bei der Taktik dreht es sich meist um das Entwickeln von Strategien, um den Transport oder das Schmuggeln von Gegenständen an der anderen Mannschaft

vorbei sowie um die Planung dazugehöriger Angriffe und Schutzmaßnahmen.

Wenn du dich jetzt an eigene Geländespiele erinnerst, dann wird dir auffallen, dass immer mindestens zwei der drei Inhalte vorkommen. Je nach Spiel sind diese jedoch selten gleichberechtigt für das Gewinnen notwendig. So ist das klassische „Capture the Flag“ vor allem im Bereich der Taktik zu verankern, benutzt aber auch Elemente des Suchens. Die „Schnitzeljagd“ hingegen ist in erster Linie im Bereich „Suchen“ platziert, kann aber bei passender Aufgabenstellung auch sehr einfach den Bereich „Orientierung“ umfassen. Den Reiz des Spiels machen dabei vor allem die unterschiedlichsten natürlichen Bedingungen und der minimale materielle Aufwand aus.

Geländespiele werden zudem als Großgruppenspiele bezeichnet. Viele lassen sich sehr einfach auf mehrere generische Gruppen erweitern - ohne dass man den Überblick als Teilnehmer verliert oder die Spielregeln verändert werden müssen. Daher sind sie ideal für Ferienfahrten, Freizeiten und Sommerlager mit mehr als 30 Teilnehmern geeignet.

Insbesondere den Naturaspekt von Geländespielen sollte man dabei nicht vergessen. Kommen Kinder heute doch nur noch selten mit dieser in Kontakt (vgl. bspw. GEO 08/2010), so birgt genau dieser Bereich auch aufgrund der Unkenntnis besondere Gefahren. Daher ist es wichtig, die Reihenfolge der Geländespiele (bei mehreren) bzw. das einzige Geländespiel sorgfältig auszuwählen und auf die körperlichen und vor allem die motorischen Fähigkeiten der Gruppe in dem ausgewählten Gelände anzupassen. Ebenso sollte das Alter der Teilnehmer dabei berücksichtigt werden. Bei jüngeren Teilnehmern ist eine Schnitzeljagd häufig aufregender, als ein aufwendiges Taktikspiel.

Das Gelände für das jeweilige Spiel sollte zudem gut abgegrenzt (natürliche Grenzen, wie Wege, Bäche etc. oder

rotes Absperrband, Fahnen etc. benutzen) und vorher vom Betreuerteam auf mögliche Gefahren (wie kleinere Schluchten und Höhlen) untersucht worden sein. Ebenso bietet es sich an, auf dem Gelände eine „Help“-Station (hört sich einfach besser an als „Notfall-Station“) einzurichten, zu der jederzeit Teilnehmer kommen können, die Nachfragen zu den Spielregeln, zum Spielablauf oder auch eine Verletzung haben. Daher muss dort auch eine Erste-Hilfe-Tasche stationiert sein. Dazu sollte ein Stopp-Signal ausgemacht werden (bspw. laute Pfeife), um jedem Teilnehmer den Spielabbruch bzw. das Spielende klar signalisieren zu können. Zudem ist noch ganz wichtig: Vorher zählen, wie viele an dem Geländespiel teilnehmen und hinterher direkt - nicht erst am Lagerplatz - erneut zählen. Es wäre nicht das erste Mal, dass ein Teilnehmer sich noch hinter einem Busch versteckt und das Endsignal überhört hat. Ziel dieser Maßnahmen ist das Wohl der Teilnehmer und der Betreuer.

Das Grundmuster des Geländespiels sollte passend zum Thema der Ferienfahrt in eine Geschichte verpackt werden. Ebenso sollten mehrere Geländespiele hintereinander eine gemeinsame Geschichte ergeben. Geländespiele sind dabei nicht auf den Sommer und den Tag beschränkt, sondern können teilweise ebenso gut im Winter und bei Nacht durchgeführt werden. Einige Spiele setzen dies sogar voraus!

Ziel eines Geländespiels ist es, den Teilnehmern ein kleines Abenteuer zu ermöglichen. Daher sollten die Betreuer den Teilnehmern dem Wetter entsprechend die passende Kleidung empfehlen und im Zweifelsfall auch darauf bestehen: „Nein, Flip-Flops sind kein Schuhwerk für ein Geländespiel!“

Das Abenteuer darf dabei auch matschig werden, man darf mit einigen Schürfwunden zurückkehren, mit kaputten Schuhen und angerissenen Hosen - solange kein ernster

Schaden passiert, die Teilnehmer Spaß haben und man ihnen ansehen kann: „Toll war es!“

Wer jetzt die Spielideen in diesem Buch anschaut, wird feststellen, dass diese nicht nach den drei Inhalten gegliedert ist. Wir haben uns für die folgenden Kategorien entschieden, die für eine schnelle Spielauswahl optimiert sind:

- Geländespiele im Wald: Spiele, für die man ein unübersichtliches Gelände benötigt
- Geländespiele in der Nacht: Spiele, die die Dunkelheit nutzen
- Geländespiele in der Unterkunft und rundherum: Spiele, die sich, leicht abgewandelt, bei jedem Wetter spielen lassen, da sie an die Umgebung kaum besondere Ansprüche stellen
- Geländespiele mit Technik: Spiele, die Funkgeräte, GPS-Geräte, Handys oder Fotokameras benötigen
- Geländespiele mit Thema oder Motto: Geländespiele, die schon fest mit einem Thema bzw. Motto verbunden sind (kann man natürlich auch verändern und jedes andere Spiel auch auf ein Motto beziehen)
- Rupfgeländespiele: Spiele, in denen hauptsächlich in irgendeiner Form „gerupft“ (also abgerissen) wird

Da viele Spiele in mehr als eine Kategorie fallen, wurde dieses nur einmal abgedruckt. Der entsprechende Bezug kann über das Inhaltsverzeichnis nach Kategorien gezogen werden.

Solltest du noch mehr Geländespiele suchen, so findest du noch weitere unter <http://www.grik.de/k22-Gelaendespiele.html>.

In der Kategorie „Ergänzungen“ am Ende des Buches finden sich noch weitere pädagogische und methodische Hinweise sowie Tipps und Tricks für Geländespiele.

Spiele anleiten

Spiele gehören zu den Höhepunkten pädagogischer Maßnahmen. Damit die Spiele ein Erfolg werden, muss allerdings einiges beachtet werden. Hier folgen einige Anregungen und Hinweise:

Eine gute Spielanleitung setzt einige Punkte voraus, damit das Spiel erfolgreich verläuft. Diese würde ich in vier Kapitel aufspalten:

1. Vorbereitung
2. Spielerklärung/Anleitung
3. Reflexion/Nachbesprechung (v. a. bei pädagogischen Spielen)
4. Allgemeines

Vorbereitung

Vor dem Spielen (und am besten auch vor der jeweiligen Aktion, bei der gespielt werden soll) soll man sich mit dem Spiel vertraut machen. Dazu gehört nicht nur, die Spielanleitung einmal zu lesen, sondern auch das Spiel geistig (oder auch mit den Betreuern praktisch) durchzuspielen und über mögliche Abwandlungen nachzudenken. Am besten ist es dabei auch, wenn man sich die Spielregeln stichpunktartig auf Karteikarten in eigenen Worten aufschreibt. Nötige Materialien sollten bereitgestellt werden.

Die Spielerklärung/Anleitung

Die Spielerklärung für die Teilnehmer einer Aktion sollte klar und eindeutig formuliert sein. Daher muss man ganz am Anfang um Ruhe bitten. Danach erklärt man das Spiel in der folgenden Reihenfolge:

- grober Überblick (um was geht es in dem Spiel eigentlich)
- Spielfeld
- Gruppen
- Spielprinzip
- Spielregeln
- Benennung von möglichen Gefahren
- Spielende

Zwischen den Blöcken bzw. wenigstens am Schluss muss den Teilnehmern noch die Möglichkeit gegeben werden, Fragen zu stellen. So können eventuelle Unklarheiten noch vor Spielbeginn aus der Welt geschafft werden. Allerdings sollten die Teilnehmer auch dazu angehalten werden, sich die Fragen bis zur Fragerunde zu merken und nicht die Erklärungen zu stören. Viele Fragen klären sich im Laufe der Spielerklärung von selbst.

Beim Erklären des Spielprinzips, der Spielregeln und des Spielendes sollte man sich an seinen eigenen Stichpunkten orientieren, nicht ablesen und am besten keine verschachtelten Sätze benutzen. Ruhig auch kompliziertere Passagen mehrmals auf verschiedene Art und Weise erklären. Der Spielleiter muss natürlich laut und deutlich sprechen. Gibt es mehrere Spielleiter, sollte die Erklärung einer allein übernehmen, um Verwirrung zu vermeiden.

Häufig bietet es sich an, erst noch eine Proberunde zu spielen, bevor das Spiel wirklich startet. Die Erklärung von einem Teilnehmer wiederholen zu lassen, ist eine gute Kontrollmöglichkeit dafür, was aus der eigenen Erklärung bei den Teilnehmern angekommen ist.

Es gibt verschiedene Varianten, wie man ein Spiel erklären kann:

- Zeichne das Spielfeld auf ein großes Papier auf, so sind deine Erklärungen anschaulicher.

- Eine witzige Variante ist, das Spiel in der Form eines Theaters zu erklären.
- Das Spielfeld mit den Teilnehmern abgehen und die Regeln „vor Ort“ erklären.

Reflexion/Nachbesprechung

Natürlich muss nicht jedes Spiel mit den Teilnehmern nachbesprochen werden. Allerdings sollte sich die Spielleitung nach dem Spiel über den Verlauf kurz austauschen. So können Änderungen für das nächste Mal, Probleme, Gefahren etc. kurz besprochen werden.

Werden mit dem Spiel pädagogische Ziele angestrebt, müssen die Ziele einerseits vor dem Spiel genau formuliert werden, andererseits dann nach der Durchführung auch ausgewertet werden.

Allgemeines

Einige Dinge, die bei allen Spielen und Anleitungen beachtet werden sollten:

- Spiele, die einem selber Spaß machen, erklären sich leichter, als Spiele, denen gegenüber man eine persönliche Abneigung hat (dann lieber jemand anderen erklären lassen).
- Auch wenn es schöner ist, wenn alle mitspielen, sollte man den Teilnehmern die Möglichkeit geben, für ein Spiel auszusetzen (Stichwort Intimsphäre, Vorbelastung, schlechte Erfahrungen etc.).
- Alle Betreuer sollten nach Möglichkeit mitspielen (ausgenommen, wenn es das Spiel bspw. für Absicherungsmaßnahmen o. ä. verbietet). Zum einen kann dann jeder seine kindliche Seite ausleben, die Teilnehmer bekommen noch mal einen neuen Anreiz und sehen auch gleich, dass man sich nicht einfach

- aus dem Spiel zurückziehen kann, sondern jeder mitspielt – aber beachtet den vorherigen Punkt!
- Wenn der Spielleiter selbst mitspielt, bekommt er nicht nur das Spielgeschehen (und mögliche Probleme etc.) hautnah mit, er kann auch gleichzeitig motivierend und lenkend eingreifen. Besonders jüngere Teilnehmer verlangen geradezu, dass die Spielleitung mitspielt. Das Verhältnis zwischen Leitungspersonen und Teilnehmern profitiert von gemeinsamen Erlebnissen.
 - Das Spiel sollte nicht zu lange dauern, damit keine Langeweile aufkommt. Auch hier gilt: Wenn es am schönsten ist, sollte man aufhören. So wird das Spiel nicht „totgespielt“ und die positive Stimmung wird bewahrt.
 - Eigeninitiative der Teilnehmer sollte geschätzt und ermöglicht werden. Oft können Teilnehmer eigene Erfahrungen, Spielvariationen und eigene Ideen beisteuern, die das Spiel noch lebendiger und interessanter machen. Stures Beharren auf den (eigentlichen) Regeln und eigenen Vorstellungen führen leicht zu Frust und schlechter Stimmung unter den Teilnehmern.
 - Vor einer längeren Spielerklärung oder auch vor einem eher ruhigeren Spiel kann es sich lohnen, ein eher schnelles und lebhaftes Spiel durchzuführen, um dem Bewegungs- und Aktivitätsdrang der Teilnehmer nachzugeben.
 - Achte auf deine Wortwahl: Wie alt sind die Teilnehmer? Welchen Hintergrund haben diese? Welche Wörter kennen sie und welche Wörter sollte man eher umschreiben?

Wichtig: Diese Punkte sollen nur eine Anregung bieten. Sie ersetzen auf keinen Fall eigene Erfahrungen und

Überzeugungen. Jeder muss einen für sich passenden und annehmbaren Stil finden.



Geländespiele
im Wald

Anschleichen

von Michael Vitt



Inhalte

Taktik

Gelände

Waldgebiet mit vielen Versteckmöglichkeiten

Anzahl

ab 5 Teilnehmern

Alter

ab 6 Jahre

Dauer

1 Stunde

Leitung

1 Person

Material

Trillerpfeife, Sägemehl

Beschreibung

Der Spielleiter sitzt (wenn möglich) auf einem erhöhten Punkt in einem Gebiet mit guten Versteckmöglichkeiten (Wald, Gebüsch, Bäume, etc.). Um sich herum hat er einen Kreis aus Sägemehl mit ca. 15 Metern Durchmesser. Nun wird ein bestimmter Zeitraum gesetzt, in dem die Teilnehmer von einem Startpunkt aus versuchen müssen, sich anzuschleichen und in den Kreis zu gelangen, ohne dass sie entdeckt werden. Wer vom Spielleiter entdeckt wird, muss wieder zurückgehen und vom Startpunkt erneut anfangen. Gewonnen hat der Teilnehmer, der es in der

festgelegten Zeit am häufigsten geschafft hat, in den Kreis zu gelangen.

Variation

Statt selber in den Kreis zu gelangen, müssen die Teilnehmer versuchen, Bälle in den Kreis zu werfen. Natürlich wieder ohne dass sie entdeckt werden. Gewonnen hat der, der die meisten Bälle in den Kreis werfen konnte.