

Die dick umrahmten Boxen erklären das Spielelement, die dünner umrahmten Formen der gleichen Farbe beschreiben dazu passende Beispiele. Von den komplexeren Beispielen sollten nicht mehrere in einem Spiel eingebaut sein, da es sonst schnell zu schwierig für die jungen TN wird. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann durch verschiedene Rollen im Geländespiel den TN angepasst werden. Für ein besseres Verständnis des gesamten Spiels kann für die Instruktion der TN ein Schema oder eine Aufzeichnung des Spielaufbaus, verwendet werden. Es ist wichtig, genügend Zeit für das Erklären des Spiels einzurechnen und den TN das Ziel des Spieles klar zu machen. Geländespiele lassen sich sehr einfach einkleiden, alle Elemente (Gruppenbasis, Gruppenaufgabe, Spielzentrale, Transitzone, Währung, ...) eines Geländespiels sind dafür bestens geeignet. Ein Abschluss (Präsentation der Gruppenaufgabe, Auflösung des Rätsels, Suchen des Schatzes mit der Karte, ...) oder geeigneter Übergang zum nächsten Block bereichern das Tagesprogramm.

Es lohnt sich zueinander passende Elemente für das Geländespiel zu wählen. Zum Beispiel könnte die Gruppenaufgabe in der Gruppenbasis der Bau eines Ofens sein, in der Zentrale können die TN Backzutaten mit dem an den Posten (Feuer machen und Gewürze riechen) verdienten Geld kaufen. Somit dreht sich alles im Spiel ums Backen und der Inhalt des nächsten Blocks könnte "ein Brot zu Kreieren und im eigenen Ofen zu Backen" sein.

Gruppenbasis

In der Gruppenbasis können die TN Geld oder Gegenstände lagern. Die Gruppenbasis soll für andere Gruppen tabu sein und als Sammelpunkt für die Gruppe dienen. Hier können sie ungestört ihre Gruppenaufgaben (siehe Box rechts) lösen. Idealerweise wird die Gruppenaufgabe in den Roten Faden der Aktivität oder des Lagers integriert. Die Basis kann ebenso eingekleidet sein (z.B. eine Ritterburg, Räuberhöhle, ...). Dazu eignet sich ein Programmblock vor dem Geländespiel um die Basis zu errichten, welcher als LA nach J+S durchgeführt werden kann (z.B. Firstzelt errichten). Nicht jedes Geländespiel braucht Gruppenbasen (z.B. Schatzsuche).

Gruppenaufgaben

Diese können Bastelaufträge (Wasserleitung, Maschine, Hütte, Turm, Zauberspruch ...) oder Rätsel (Logical, Puzzle mit Bild oder Karte, ...) sein.

Feuer löschen

Jede Gruppe entzündet ein Feuer in ihrer Basis. Nun versuchen die Gruppen sich gegenseitig mit Wasser aus der Spielzentrale die Feuer zu löschen.

Versteck vor dem Bösewicht

Ein bestimmtes Signal (Gong, Horn, Pfiff, ...) kündigt den Bösewicht an. Nun müssen sich alle TN in ihrer Basis verstecken. Für jeden erwischten TN muss die Gruppe eine Busse bezahlen. Nachdem der Bösewicht wieder verschwunden ist, geht das Geländespiel normal weiter.

Währungen

Mögliche Währungen: Papiergeld, getrockneter Mais oder Bohnen, rohe Hörnli, kopflose Zündhölzer, ...
Es kann auch jeder Posten eine eigene Währung/Zutat verteilen. Je nach Aufwand am Posten hat eine Zutat dann mehr Wert an der Handelsbörse.

Spielzentrale

Die Spielzentrale ist der Mittelpunkt des Spiels. Hier kann Geld aus den Posten gegen Hinweise oder Material eingetauscht werden. Die Zentrale kann auch als Spielbrett dienen, dazu sind zwei Ideen in den rechten blauen Boxen beschrieben. Bei Geländespielen ohne Gruppenbasis sollte die Spielzentrale passend eingekleidet sein. Bei komplexeren Spielen lohnt es sich ein Leiter mit einem aufgezeichneten Spielschema in der Zentrale zu positionieren um den TN bei Unsicherheiten das Spiel zu erklären.

Schatzsuche auf einem Spielbrett

Als Vorbereitung wird auf einem Spielbrett eine Landschaft mit einem Schatz eingezeichnet, anschliessend wird die ganze Landschaft mit kleinen Feldern abgedeckt. Die Gruppen können nun in der Spielzentrale gegen Geld, einzelne aneinander liegende Felder von einem Startfeld aus aufdecken und so die Landschaft auf dem Brett nach dem Schatz durchsuchen. Die Gruppe welche den Schatz zuerst findet, gewinnt das Spiel. In der Landschaft können auch noch Hindernisse oder andere Überraschungen eingezeichnet sein.

Gambling

Die TN können ihr Geld aus den Posten bei Glücksspielen (Würfeln, Blackjack, ...) vermehren oder verlieren. Eine andere Möglichkeit ist das Geld in Aktien zu investieren, welche Schwankungen ausgesetzt sind. Diese Glücksspiele haben den Vorteil, dass auch schwächere Gruppen mit etwas Glück (welches bei den Aktien die Leiter kontrollieren) mit den anderen mithalten können.

Investitionen

Die TN können ihr Geld in Häuser, Minen, Getreidefelder etc. investieren, welche in gewissen Zeitabständen Erträge generieren. Dabei kann es auch unvorhergesehene Ereignisse geben, welche die Erträge der Investitionen verändern. Zusätzlich kann man bei einem Seher mögliche Katastrophen und Veränderungen in der Zukunft erfahren.

Zufallsaftbar

Anstatt Geld erhalten die TN bei den Posten verschiedene Zeichen auf Zetteln. Mit diesen Zeichen können sie sich bei der Saftbar in der Zentrale Drinks mixen lassen. Dabei entspricht jedes Zeichen einer Drinkzutat.

Sugusspiel

Auf einem Spielbrett ist ein Transportnetz (z.B. Schienennetz der Schweiz) eingezeichnet. Jede Gruppe erhält einen Startpunkt und muss von diesem am möglichst schnell zum eingezeichneten Ziel gelangen. Bei den Posten verdienen sie Sugus und können diese als Streckenteile auf die Karte legen.

Vogelsuche mit dem Feldstecher

Als Vorbereitung werden verschiedene Vögel auf Fotos ausgedruckt und ausgeschnitten. Diese werden anschliessend an Bäume und Sträucher gehängt. Die TN suchen mit einem Feldstecher aus einem Versteck einen bestimmten Vogel (Bsp. Blaumeise), dazu erhalten sie ein anderes Foto dieses Vogels.

Transitzone

Mit einer besonderen Transitzone zwischen den Posten und der Spielzentrale kann man das Spiel für die TN abenteuerlich und spannend gestalten. Die Transitzone kann auch zwischen den Gruppenbasen und der Spielzentrale sein.

Fightzone

In der Fightzone können sich die TN gegenseitig das verdiente Geld abnehmen. Um dies möglichst gewaltfrei zu gestalten, eignen sich folgende Methoden. Die TN müssen sich Bänder, welche sie hinten aus dem Hosensack raushängen lassen, klaufen. Wer dem anderen den Bänder klaubt, kriegt dessen Geld. Bei einer anderen Methode kriegt jeder TN eine Jasskarte, die TN können nun einen anderen TN duellieren indem sie ihm einmal auf den Rücken klopfen. Die höhere Jasskarte gewinnt das Duell und auch das Geld des anderen TN. Anschliessend werden die Jasskarten getauscht.
Es kann auch Bösewicht spielende Leiter geben, welche die TN ausrauben. Sowie es lohnt es sich einen Leiter mit der Überwachung der Fightzone zu beauftragen.

Kimspiel mit Baumblätter

Auf einer Blache sind verschiedene Baumblätter ausgelegt. Anschliessend werden die Blätter mit einer zusätzlichen Blache zugedeckt und die TN müssen die Blätter aufzählen.

Leuchtturm

Ein Leiter steht im Durchgang, welcher von den Posten zur Spielzentrale führt. Er dreht sich stetig und langsam um seine eigene Achse wie ein Leuchtturm. Falls er einen TN erblickt, muss dieser zurück zu den Posten. Die TN müssen sich also verstecken, sobald der Leiter in ihre Richtung schaut und sie können den Weg fortsetzen, sobald der Leiter sich wieder abgedreht hat.

Tollpatsch beklauen

Ein Leiter spielt einen tollpatschigen Wächter, welcher Geld bewacht. Die TN müssen nun versuchen ihn zu überlisten und sein Geld zu klaufen. Eine Alternative wäre ein schläfriger Wächter, an den sich die TN leise anschleichen müssen.

Quiz mit versteckten Antworten

Als Vorbereitung werden die Antworten auf die Fragen in einem Feld an den Bäumen aufgehängt. Der Postenleiter gibt dem TN eine Frage auf einem Zettel, mit welchem der TN nun im Feld die passende Antwort sucht. Die Fragen können verschieden schwierig sein und einige Antworten können als Bilder dargestellt sein.

Geldsuche im Dunkeln

Mit einem Leuchstab als Lichtquelle ausgerüstet, dürfen die TN eine bestimmte Anzahl Sekunden in einem Feld Geld suchen, während ein anderer TN seiner Gruppe ihn lotst.

Blinde Geldsuche

Der eine TN darf eine bestimmte Anzahl Sekunden mit einer abgedeckten Skibrille in einem Feld Geld suchen, während ein anderer TN seiner Gruppe ihn lotst.

Geschicklichkeitsparcour

Die TN müssen durch ein Spinnennetz aus Schnur klettern. An den Schnüren sind Glöckchen angeknüpft, welche bei einer Berührung klingeln. Je später im Parcour die Glöckchen klingeln, desto höher ist die Belohnung.

Spielposten

Bei der Auswahl der verschiedenen Posten für ein Geländespiel sollte darauf geachtet werden, dass die Posten die verschiedenen Bedürfnisse (Bsp. Kopf, Hand, Herz) der TN abdecken. Die Posten, welche möglicherweise in einem J+S LS-Block benutzt werden könnten, sind blau markiert. Diejenigen, welche sich potenziell für J+S LA-Blöcke eignen, sind grün markiert. Weitere Ideen für Posten: [Büchsenwerfen](#), [Stein-/Ballweitwurf](#), [Ringe werfen](#), [Pfeilbogen schießen](#), [Geländelauf](#), [Labyrinth aus Seilen](#), [Hahnenkampf](#), [über Seilbrücke balancieren](#), [Geld angeln](#), [Montagsmaler](#), [Kartenhäuschen bauen](#), [Lieder vorgurgeln](#), [Black Jack](#), [Rätsel lösen](#), [Gegenstände unter Blache ertasten](#), [Wolfstechnik Quiz](#), [Gewürze riechen und erraten](#), [Feuer entzünden](#), [Knöpfe mit Anleitung machen](#), [Tierspuren erraten](#), ...