

Alarm!

Teilnehmer: 5-8 Spieler.

Herausforderung: Einer gegen alle.

Fitneß: Gering.

Anspruch: Geschicklichkeit, Aufmerksamkeit.

Spielform: Ruhig.

Material: Keines.

Zeit: Mittel.

Ort: Wald.

Herkunft: Plains, Waldland, Nordwestküste

(Ursprünglich: Jungen).

Die Spieler gehen weg und müssen sich binnen kürzester Zeit so gut im Wald verstecken, daß der bzw. die Spielleiter sie nicht mehr entdecken können.

Dichte Wälder sind für dieses Spiel besonders geeignet. Daß es unter den indianischen Jungen über weite Regionen hinweg in der einen oder anderen Form bekannt war, zeigt, daß die Kinder wohl ihren Spaß an diesem schwierigen Spiel hatten. Geleitet wird das Spiel von mindestens zwei Spielleitern, die als Beobachter, aber auch als Suchende daran teilnehmen.

Und so ist der Ablauf: Die Spieler gehen in verschiedene Richtungen auseinander. Plötzlich gibt einer der Spielleiter ein Warnsignal, z. B. einen Eulenschrei. Innerhalb von kürzester Zeit nach dem Signal, vielleicht 2 Sekunden, müssen die Spieler ein Versteck erreicht haben. Dabei werden Schatten und andere natürliche Dinge als Deckung benutzt, bis das eigentliche Versteck erreicht ist, wie spärlich dies auch sein mag.

Die Spielleiter verteilen sich nun ebenso. Sie bewegen sich von Versteck zu Versteck, von Deckung zu Deckung, und sehen sich dabei um, ob sie einen der Spieler entdecken können. Die Spielleiter können aus verschiedenen Richtungen suchen, sodaß auch mal ein Versteck aus verschiedenen Winkeln gleichzeitig eingesehen werden kann. Entdeckte Spieler müssen sich erheben. Schafft ein Spieler es jedoch, die Spielleiter bei ihrer Suche zu beobachten, ohne selber entdeckt zu werden, bekommt er dafür Punkte. Mit der Pfeife oder einem Pfiff kann der "Haupt-Spielleiter" die Spieler wieder zusammenerufen.

Das Spiel war ein hervorragendes Training, um Gespür für den Wald und seine Verstecke zu entwickeln und wurde oft über einen längeren Zeitraum hinweg gespielt. Auch wenn es heute ein wenig Startschwierigkeiten geben mag – "Doppeltes E" ähnelt diesem Spiel zum Glück ein wenig – so wird es sicherlich faszinierend für die Kinder sein, einen Wald mal aus diesem Blickwinkel kennenzulernen.



Die Flucht des Häuptlings

Teilnehmer: 8 - 20 Spieler.
Herausforderung: Mannschaften.
Fitneß: Hoch.
Anspruch: Ausdauer, Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit.
Spielform: Wild.
Material: Trillerpfeife, Stoffstreifen.
Zeit: Lang.
Ort: Wald.
Herkunft: Plains, Nordwestküste
(Ursprünglich: Jungen).

Ein Häuptling flieht mit seinen Wächtern vor seinen Feinden. Die müssen ihn im Wald aufspüren, verfolgen und seine Stoffstreifen erbeuten.

Ein Spiel ähnlich einem Geländespiel. Wieder ist es gut, als Spielleiter eine Trillerpfeife zur Hand zu haben. Wald mit dichtem Unterholz eignet sich am besten.

Zunächst muss ein "Häuptling" gewählt werden, der von zwei bis sechs Wächtern beschützt wird. Sie tragen breite Stirnbänder seitlich im Gürtel, während der Häuptling selber ein Stück Stoff hinten im Gürtel trägt. Je ein Ende hängt mindestens 30cm lang herunter.

Das Spiel kann beginnen. Zunächst wird dem Häuptling und seinen Kriegeren ein etwa 10-minütiger Vorsprung gegeben, um im Wald zu verschwinden. Allerdings sollte die Gruppe dabei nicht wild drauflosrennen, sondern stattdessen ihre Umgebung auf gute Verstecke hin überblicken, sodaß sie später von Versteck zu Versteck eilen können.

Nach 10 Minuten bläst der Spielleiter in seine Pfeife, um den Häuptling zu warnen. Die Verfolger müssen nun versuchen, den Trupp ausfindig zu machen und den Häuptling zu fangen, indem sie ihm das Stück Stoff wegnehmen. Dabei ist es Ziel der Wächter, die Verfolger durch geschickte Manöver so oft wie möglich von der Spur ihres Häuptlings abzubringen, die Verfolger am Weiterkommen zu hindern, zu täuschen und so weiter. Auch kann ein Wächter einen Verfolger festhalten oder behindern; der Wächter ist zwar selber gefangen, sobald ihm sein Stoffband fortgenommen werden konnte, aber sein Opfer kann entscheidend sein für den weiteren Spielverlauf, wenn er den richtigen Moment und den richtigen Verfolger wählt. Allerdings besitzt der Häuptling dann für den Rest des Spieles einen Wächter weniger.

Dieses Spiel darf nicht zu rauh gespielt werden. Abwandlungen bieten sich natürlich an, z. B. können auch die Verfolger ihrerseits gefangen werden, dann dürfen Wächter aber immer nur allein auftreten usw.



Bisonjagd

Teilnehmer: 4-20 Spieler.
Herausforderung: Alle gegen einen.
Fitneß: Hoch.
Anspruch: Ausdauer, Schnelligkeit.
Spielform: Wild.
Material: Keines.
Zeit: Mittel.
Ort: Wiese, Schulhof, Sportplatz.
Herkunft: Plains
(Ursprünglich: Jungen).

*Ein Bison wird gejagt. Doch Vorsicht!
Auch er kann seine Jäger austricksen ...*

Dies ist wieder eines der Spiele, das die Geschicklichkeit und Schnelligkeit für das spätere Leben als Jäger trainieren sollte.

Ein gewandter Junge wird als Bison gewählt und bekommt 10-20 Schritt Vorgesprung. Dann wird er von den anderen 4-20 Spielern gehetzt. Sie müssen versuchen, ihn zu berühren.

Die Bisonjagd ist aber ein gefährliches Unterfangen. Schließlich ist ein Bison ein wahrer Muskelberg, und wer ihm zu nahe kommt, wird die Welt ganz unerwartet aus der Ameisenperspektive sehen.

Daher ist der gejagte Junge durchaus nicht wehrlos: Er darf (leicht) zurückschlagen, und trifft er, scheidet der getroffene Jäger aus dem Spiel aus. Ist der Bison geschickt, können die Jäger dann zu Gejagten gemacht werden: Ein schneller Schritt zur Seite, die Jäger rennen ins Leere, und

schon hat der "Bison" sie abgeschlagen, sozusagen niedergerannt. Ist das Terrain, in dem gespielt wird, weiträumig genug und der "Bison" ausdauernd, kann er durch diesen Trick erst einmal seine gefährlichsten und schnellsten Verfolger ausschalten, um dann den übrigen, langsameren einfach wegzurennen. Es soll auch vorgekommen sein, daß eine erfolglose "Jagdgesellschaft" entmutigt ins Dorf zurückkehrte, und ihr "Bison" gemütlich vor dem Tipi saß und ihnen ganz unschuldig entgegenschau ...

Der Bison hat gewonnen, wenn er entweder alle Spieler abgeschlagen, ihnen davongerannt oder eine bestimmte Zeit (beispielsweise 15 Minuten) verstrichen ist.

Für einen sehr guten Bison kann eine Variante gespielt werden: Die Spieler dürfen einen 50 bis 100 Fuß durchmessenden Kreis nicht verlassen, es gibt also keine Möglichkeit zur Flucht. 1-7 Jäger versuchen nun, wie üblich ihr Opfer abzuschlagen, das seinerseits alle Jäger durch geschicktes Ausweichen abzuschlagen versucht.

