

Inhalt

Übersicht der Geländespiele Seite 4
Downloads zum Buch Seite 9





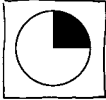
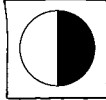
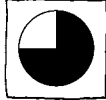




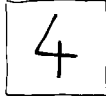
Das Wichtigste auf einen Blick



















7 Gründe, warum es wichtig ist, gutes Programm zu machen Seite 10
Das Wichtigste auf einen Blick Seite 11
Gruppenbildung Seite 21
Spielstationen für Wald und Wiese Seite 23
Spielstationen die man auch im Haus spielen kann Seite 27
Methodentraining Seite 36
















Die Geländespiele ab Seite 50
























33 Geländespiele - Übersicht



























Symbolerklärungen






















<i>Spielort</i>				
	im Haus	im Wald	im Dorf	auf Wiesen
<i>Spieldauer</i>				
	15 min	30 min	45 min	60 min
<i>Mindestanzahl Mitarbeiter</i>				















Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
50	Arche Noah - Nachtgeländespiel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: ca. 150 Knicklichter in 4 Farben, Spielplan, Tierkarten, Tauschplan • ca. 30 Luftballons • Warnweste
56	Der Bankraub - Nachtgeländespiel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: Taschen- oder Stirnlampe • Pro Gruppe: Schatzkarte, Zeitungsartikel, Handy • 10 Hinweise zur Kontaktperson • Zahlenschloss mit 4 Ziffern • Kopien der Spielanleitung für Kontaktpersonen
59	Battlefield				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: einige Softbälle oder Zeitungspapier und Klebeband • Große Kartons oder Versteckmöglichkeiten
61	Das Bermuda-Dreieck				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: ca. 5 Bermuda staub-Päckchen, ca. 20 Goldstücke • Pro Gruppe: 1 Fahne mit Stab • Signalhupe • Papier und Stift • Ca. 15 Schiff-Karten • Plastikschüssel, Wasser, einige Löffel, evtl. Schere
64	Das Bermuda-Dreieck Piraten-Variante				<ul style="list-style-type: none"> • Warnweste für Piraten-Erweiterung
65	Börsenspiel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: 4 Aktienkarte je Sorte • Excel-Börse-Tabelle am Notebook + evtl. Beamer • Material für Stationen: siehe Checkliste

Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
71	Der Bote von Rom				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Mitarbeiter: Wechselgeld, Papier und Stift, evtl. Taschenrechner • Pro Gruppe: 12 000 Taler • Material für die Stationen
74	Fast-Food-Kette				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Liste mit Telefonstationen • 16 Häuser oder Stationen mit Telefon und mit Kopie der Spielregeln • Spielplan und Spielsteine • Handy oder Telefon in der Zentrale • Uhr, evtl. Digitalkamera • Material für Varianten: siehe Checkliste
79	Fußgängerzone				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Aufgabenliste • Material für Aufgaben: siehe Checkliste
82	Gewürzhandel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: 4 Teile der Schatzkarte, ca. 20 Gewürzkarten evtl. in kleiner Dose oder Tüte • Laden: Süßes, Obst, Getränke, Gewürzpreisliste • Pro Händler: indiv. Preisliste • Spielgeld: pro Gruppe ca. 30000 Peso • Schwarzlichtstift und -lampe
88	Gladiator				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: je eine Karte Sklave, Zuschauer, Gladiator, 4 große Zettel (als Punktetafel) • Liste mit Übungen im Trainingslager • Liste mit Duellvorschlägen in der Arena • 3 schwarze, 1 roter Filzstift • Getränke und Snacks für Zuschauer in der Arena • Klebeband, das auf Kleidung haftet • Papier und Stift

Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
93	Global Metropolitan				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: ca. 12 Rohstoffkarte je Sorte • Spielgeld: ca. 5 000 Taler pro Spieler • Große Preistafel • Evtl. Taschenrechner • Evtl. Gastgeschenke (Essbares)
105	Spion-Erweiterung für Global Metropolitan				<ul style="list-style-type: none"> • für Spion-Erweiterung: Digitalkamera, Laptop, evtl. Drucker
106	Goldminensuche	  			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe 1 Farbstift • Spielplan 2-fach • 20 Pinnadeln • Zahlenkärtchen 1-12 in der Größe eines Spielplanfeldes • 2 Würfel • Spielgeld • Für Geologenvariante: Stempel, ca. 200 leere, kleine Zettel, Stift
110	Überfall auf den Goldtransport	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro 3 Spieler eine Karte „Handelsrouten“ • Pro Händler: Rucksack, Fahrrad, 40 Nuggets, 6 kleine Bälle, 1 Eimer, 1 Würfel, 6 Wäscheklammern, Stoppuhr, Duellkarte, Papier und Stift
114	Handy-Gang	 			<ul style="list-style-type: none"> • Ca. 120 Handy-Karten oder Handy-Dummys • Ca. 10 Pink-Panther-Karten oder Figuren • Handy • Papier und Stift
118	Höhenkrankheit auf dem Chimborazo	 			<ul style="list-style-type: none"> • Isolierbox mit ca. 100 Eiswürfel • Pro Spieler: 1 Esslöffel, 1 Luftballon, 3-4 Lebensbündel, ca. 20 kleine, grüne Zettel • 2 Plastikboxen • Stempel • Bergsteigerladen: 2 leere Konservendosen, 4 Teelichter, 2 Feuerzeuge, 8 Zuckerwürfel, 4 Teebeutel, 2 leere Plastikflaschen

Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
122	Die Kirche bleibt im Dorf				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: ca. 5 Holzspachtel, • Absperrband oder Sägemehl
125	Kronkorken-Aktien	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler ca. 50 Kronkorken in 10 Sorten • Excel-Datei am Laptop und evtl. Beamer
129	Kronkorken-Basar	  			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: 5 durchsichtige Tüten, Papier und Stift • Viele Kronkorken • 5 große Tüten für Verteiler • Signalhupe
132	Luftwaffe				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: 100-ml-Becher mit Nummer, Düsenjet-Karte mit Nummer, 3 Tennisbälle, 200 Taler Spielgeld • Pro Gruppe: Plastikschüssel • Torpedoabwurfzone: Hütchen, Wäscheleine, ca. 7 500-ml-Flaschen, Luftballons, Boxen mit Inhalt (Süßes oder Spiegeld), rote Wasserfarben (fest)
137	Meister der Gaukler				<ul style="list-style-type: none"> • kein Material und keine Vorbereitung erforderlich
139	Moorhuhnjagd	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: leeres Blatt als Laufzettel • 5 - 10 Trillerpfeifen, 5 - 10 verschiedene Stempel, kleine Überraschungen
141	Paparazzo	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Aufgabenliste, Digitalkamera

Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
144	Pentagon - Nachtgeländespiel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: ca. 40 Knicklichter • 5 Säulendepots: s. Anleitung • Pfosten und Fäustel • Große Punkttafel • Fahrrad • Schraubendreher passend zum Säulendepot
148	QR-Code-Jagd				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Smartphone mit QR-Code-Scanner • Ca. 8 Hinweise als QR-Code verschlüsselt
150	Das geheime Quiz				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Brettspiel (z.B. Mensch ärgere dich nicht), Quiz-Liste, Papier und Stift
153	Schwabenkinder Nachtgeländespiel				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler: ca. 20 Knicklichter (pro Gruppe eine Farbe), Stirnlampe oder Taschenlampe • Ca. 30 Goldstücke • Gruppenmarkierung, z.B. farbiges Klebeband um den Finger • Evtl. Grill, Holzkohle, Grillgut, Äpfel
155	Schwabenkinder Nachtgeländespiel Dieb und Sammler Erweiterung				<p>Zusätzlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler ca. 5 Reflektoren • Pro Gruppe: ca. 5 Warnwesten in Gruppenfarbe, ca. 10 Kabelbinder • Schere
159	Sherlock Holmes, Miss Marple und Kommissar Rex				<ul style="list-style-type: none"> • ID-Karten: 4 Stück mehr als Spieler • Pro Spieler ca. 10 Goldstücke, 1 Würfel
162	Spartaner				<ul style="list-style-type: none"> • viele Kleinigkeiten: siehe Checkliste

Seite	Spiel	Ort	Dauer	Mitarbeiter	Material
175	Das Taschentuch der Prinzessin	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe einen Waschplatz: Wasservorrat, Bürsten, Waschpulver • Pro Gruppe: Nähnadeln, Faden in der Gruppenfarbe, Schere • Mehrere Eimer mit Schlamm gefüllt und 2-4 Stoffstücke darin versteckt. Pro Eimer ca. 3 Spieler. • Absperrband
178	Tombstone - Aufstieg einer Handelsstadt				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: Schnur, Klebefilm, Filzstifte, Schere, Müllsack • Küchenwaage • Taschenrechner • Große Punktetafel mit Stift • Uhr
181	Schutz vor Vandalen				<ul style="list-style-type: none"> • Pro Gruppe: ca. 5 Bilderrechnungen • Lösungen der Bilderrechnungen • Liste mit ca. 30 Verstecken • Pro ausgegebener Bilderrechnung: kleiner Schatz
184	Wildsaujagd	 			<ul style="list-style-type: none"> • Pro Spieler ca. 10 Bierdeckel • Pro MA 1 Hut oder Mütze • einige Goldstücke oder Bonbons
186	Wüstenfuchs				<ul style="list-style-type: none"> • 36 Tierkarten (18 Paare) • 12 Fragekarten • Antwortkarten • Signalhupe • Evtl. Papier und Stift für jede Gruppe • Für Nachtspielvariante: Reflektor zu jeder Fragekarte und Taschenlampen

Downloads zum Buch

Zu einigen Geländespielen findet man im Downloadbereich des **BORN-VERLAGS** unter download.bornverlag.de Vorlagen. Der Kauf dieses Buches berechtigt zum Download, Ausdruck und Kopieren dieser Vorlagen, wenn sie zum Zweck der Vorbereitung und Durchführung der Geländespiele dieses Buches verwendet werden.

Eine Verwendung, Vervielfältigung oder Weitergabe in jeglicher Form darüber hinaus ist nicht gestattet.