



der Schutzgemeinschaft Deutscher Wald  
Geschäftsführerin | Landesverband Nord

## Gruleifobi I 2020 - Übungen

Ihr Lieben, das sind die Übungen, die wir gemeinsam am vergangenen Wochenende gemacht haben. Manche davon haben wir nicht geschafft, sie machen trotzdem Spaß/ bringen eine Gruppe zusammen! Wenn jemand aus den kurzen Erklärungen nicht schlau wird, kann er sich gerne bei mir (Julia) melden: 0173/8564233 oder [julia.pohl@waldjugend-nord.de](mailto:julia.pohl@waldjugend-nord.de).

Ansonsten: Viel Spaß!

### **Mörder:**

Man braucht: Zettel mit jedem Namen der Teilnehmer.

Zu Beginn eines Lagers bekommt jeder Teilnehmer einen Zettel. Auf den Zetteln steht jeder Name aus der Gruppe einmal drauf, es muss darauf geachtet werden, dass sich niemand selber zieht.

Im Laufe des Lagers kann nun jeder versuchen, sein Opfer umzubringen. Zieht Person A die Person B, muss A dem B irgendetwas überreichen, welches B auch in die Hand nimmt. Damit ist B tot und A bekommt den Zettel von B mit einem neuen Opfer. Das Spiel endet mit dem Ende des Lagers, Gewinner ist derjenige, der am meisten Menschen umgebracht hat.

Falls A von B seinen eigenen Namen überreicht bekommt, hat A Pech gehabt.

### **Schwebende Ordnung:**

Man braucht: So viele Stühle wie Teilnehmer.

Alle Teilnehmer stehen bei diesem Spiel in einem Stuhlkreis auf ihrem Stuhl. Dann muss sich die Gruppe nach einer bestimmten Vorgabe ordnen, beispielsweise nach Größe, Alter, Anfangsbuchstabe, etc.

Die Teilnehmer dürfen den Boden nicht berühren müssen stattdessen über die Stühle laufen, um ihre Position einzunehmen.

### **Wo ist mein Schatz?:**

Man braucht: Einen „Schatz“.

Es wird einer aus einer Gruppe ausgewählt, der sich auf einen bestimmten Platz stellt. Dieser Platz darf nicht mehr verlassen werden. Es gibt einen Schatz (Flasche, Powerbank, ...), der vor ihm steht. Die restliche Gruppe steht hinter einer Linie, etwa 50-100 Meter entfernt. Das Ziel von ihnen ist es, diesen Schatz zu stehlen und hinter ihre Linie zu bringen. Sie dürfen sich bewegen, solange der Schatzhüter vorne sich dreht und ruft „Wo ist mein Schatz?“. Der Schatz darf nachdem er von der Gruppe hochgenommen wurde nicht mehr den Boden berühren, der Schatzmeister darf in jeder Runde jemanden verdächtigen, den Schatz gestohlen zu haben. Berührt dieser Spieler zu dieser Zeit den Schatz, hat der Schatzmeister gewonnen, ansonsten geht die Runde weiter.



### **Schollenfluss:**

Man braucht: Papier.

Bis auf ein Teilnehmer bekommen alle je ein Blatt Papier. Dann versuchen sie von einer Seite des Raumes zur anderen Seite zu kommen ohne den Boden zu berühren. Die Teilnehmer dürfen den Kontakt zur Gruppe und zu jedem einzelnen Blatt nicht verlieren. Ist ein Blatt ohne Kontakt zu einer Person, wird es von der Strömung (Leiter) weggerissen. Hat die Gruppe den Kontakt zu einer Person verloren oder berührt ein Teilnehmer den Boden, beginnt die Übung von vorne.

### **Kissenrennen:**

Man braucht: Zwei etwa gleich große, verschiedenfarbige Kissen, Bälle oder Pullis.

Die TN sitzen oder stehen im Kreis und sind zwei Teams zugeordnet. Es stehen immer abwechselnd Spieler aus den unterschiedlichen Teams nebeneinander.

Jedes Team erhält ein Kissen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Kissen sich zu Beginn der Übung so weit wie möglich voneinander entfernt im Kreis befinden. Nach einem Startsignal müssen die Teams „ihr“ Kissen im Uhrzeigersinn weitergeben. Dabei gelten folgende Regeln:

- es darf nur das Kissen des eigenen Teams berührt werden
- das Kissen darf nicht geworfen werden
- keiner darf ausgelassen werden
- der Gegner darf nicht an der Weitergabe der Kissen gehindert werden.

Es gewinnt das Team, dessen Kissen zuerst das des gegnerischen Teams einholt.

### **Was bin ich nicht?:**

Man braucht: Papier, Klebeband.

Jeder TN erhält ein Blatt Papier. Auf das Blatt schreibt jeder drei Eigenschaften oder Vorlieben von denen eine nicht stimmt. Die Blätter werden auf den Rücken der TN geklebt. Die TN laufen nun frei durch den Raum und lesen die Zettel der anderen durch und kreuzen die Eigenschaft oder Vorliebe an, von der sie wissen oder meinen, dass sie nicht stimmt. Hat nun jeder TN von allen ein Kreuz auf seinem Blatt, setzen sich alle wieder in den Kreis und nehmen ihr Blatt vom Rücken.

Reihum stellen die TN ihre Ergebnisse vor.

### **Rennstrecke**

Man braucht: Eine Münze und etwas zu greifen (einen Schlüsselbund o.ä.)

Die Teilnehmer teilen sich in zwei Gruppen auf, setzen sich hinter einander in eine Reihe und fassen einander an die Hände. Der Spielleiter wirft am Ende der Reihe eine Münze, die nur die beiden letzten der beiden Gruppen sehen können. Bei „Kopf“ sendet der Letzte einen Drücker mit der Hand los, der durch die Gruppe gegeben wird, bis er beim Ersten ist. Dieser nimmt so schnell es geht den Schlüsselbund, der vorne zwischen den beiden Ersten liegt. Wer zuerst den Schlüsselbund greift, wird zum Letzten und die Gruppe rückt auf. Das Spiel ist beendet, wenn die Teilnehmer einer Gruppe wieder dieselbe Position wie zu Beginn haben.



der Schutzgemeinschaft Deutscher Wald  
Funktion | LandesverbandOrtsgruppe

### **Zauberer- Riese- Zwerg**

Es gibt zwei Gruppen in einem abgesteckten Spielfeld mit einer Mittellinie. Nach gruppeninternen Absprachen treffen sie sich an dieser Linie und spielen sozusagen Schnickschnackschnuck. Es gibt Zeichen für Zauberer (Fingerpistole), Riesen (Hände hoch) und Zwerg (Hände als Hut), die die Gruppen gleichzeitig machen. Dann gilt: Zauberer schlägt Riesen, Riese schlägt Zwerg, Zwerg schlägt Zauberer. Die geschlagene Gruppe muss vor der anderen weglaufen, wer auf dem Weg ins sichere Lager getickt wird, gehört automatisch zur anderen Gruppe.

Geht auch mit: Drache, Prinzessin und Ritter. Man kann sich auch eigene Figuren überlegen!

### **Seemannsgarn spinnen**

Die TN werden in Dreier- und Vierergruppen eingeteilt. Alle erzählen reihum eine Geschichte. Aus den Gruppen erzählt jedoch auch immer jeweils einer eine Lüge, die anderen Wahrheiten. Dazu müssen sie sich vorher abgesprochen haben. Die anderen TN stimmen ab, wer ihrer Meinung nach gelogen hat. Danach wird aufgelöst und diejenigen, die richtig geraten haben, bekommen einen Punkt.