Nachtpfeifer - Spiel

**Inhalte:** Orientierung bei Nacht

**Gelände:** Gelände mit guten Versteckmöglichkeiten

**Teilnehmer:** ab 20 Teilnehmer

**Alter:** 12 bis 16 Jahre

**Dauer:** ca. 45 bis 90 Minuten

**Leitung:** mindestens 4 Personen

**Material:** pro Pfeifer dunkle Kleidung, eine Schiffspfeife oder etwas Vergleichbares, Sprechfunkgerät, eine Taschenlampe

Pro Gruppe ein Blatt DIN-A4 Papier, ein Kugelschreiber

**Vorbereitung**

Zu allererst werden mit den Teilnehmern die Grenzen des Spielfeldes abgesprochen oder besser noch abgegangen. Im Idealfall sind dies markante Waldwege oder andere auch in der Dunkelheit ganz klar erkennbare Grenzmarken. Anschließend wird mit der gesamten Gruppe der Teilnehmer zum Mittelpunkt des Spielfeldes gegangen, dem Startpunkt.

Entsprechend der Größe der Teilnehmergruppe werden nun sogenannte „Pfeifer“ in das Gelände geschickt, Richtwert 3 Pfeifer pro 18 Teilnehmer, jedoch mindestens 3 Pfeifer. Diese haben jeweils eine Schiffspfeife, eine Taschenlampe und ein Sprechfunkgerät bei sich. Sie verstecken sich irgendwo innerhalb des Spielfeldes. Um weniger aufzufallen sind dabei dunkle Kleidungsstücke zu bevorzugen. Am Startpunkt wird die gesamte in 3er Gruppen eingeteilt und jede Gruppe mit Stift und Papier ausgestattet.

**Beschreibung**

Ziel des Spiels ist, dass die 3er Gruppen möglichst viele Unterschriften von den Pfeifern sammeln. Wer am meisten Unterschriften hat, gewinnt. Dies funktioniert folgendermaßen: Die 3er Gruppen machen sich auf den Weg ins Gelände und versuchen, die Pfeifer zu finden. Haben sie einen solchen gefunden, schreibt dieser auf den Zettel die Uhrzeit und unterschreibt dahinter. Nun muss die Gruppe versuchen, den nächsten Pfeifer zu finden. Damit dies nicht wieder der Gleiche wie von eben ist, muss sich die 3er Gruppe vom Pfeifer entfernen und darf erst wieder zu ihm, wenn entweder eine andere Unterschrift gesammelt wurde oder mindestens zehn Minuten vergangen sind. Natürlich dürfen die 3er Gruppen den Standort der einzelnen Pfeifer nicht weitersagen. Damit das Finden jedoch nicht so leicht ist, dürfen die 3er Gruppen keine Taschenlampen benutzen. Um das Finden zu erleichtern, pfeifen die Pfeifer alle fünf Minuten mit den Schiffspfeifen einmal kurz. So haben die Gruppen eine Orientierungshilfe. Vor dem 4. Pfiff wechseln die Pfeifer den Standort, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Wenn das zu selten ist, kann natürlich vor jedem anderen Pfiff gewechselt werden. Aber Vorsicht, wer sich bewegt, wird leichter gefunden, da er zusätzliche Geräusche verursacht. Die Spielleitung bleibt die ganze Zeit als Ansprechpartner und „Sanitäter“ am Startpunkt. Ein Sanitäter ist notwendig, da es leicht passieren kann, dass jemand in der Dunkelheit umknickt oder ähnliches. Die Taschenlampen und die Sprechfunkgeräte dienen lediglich der Sicherheit, falls etwas passiert und die Betreuer untereinander Kontakt aufnehmen müssen. Mit den Mitspielern wird im Vorfeld eine Endzeit verabredet. Ist diese erreicht, signalisieren alle Betreuer durch lautes Rufen und Umherleuchten mit den Taschenlampen das Ende des Spiels, es treffen sich alle am Startpunkt und es wird ausgewertet. Wichtig ist, das nun wie bereits am Anfang genau durchgezählt wird, um sicherzustellen, dass alle wieder da sind. Das Spielfeld muss der Gruppengröße angepasst sein. Bei einer Gruppengröße von 20 Teilnehmern sollte es aber ungefähr 100 x 100 Meter betragen, damit sich nicht alle permanent über die Füße laufen.

**Bemerkung**

Dieses Spiel sollte nur gespielt werden, wen die Teilnehmer keine Angst haben, sich in der Dunkelheit im Wald/Gelände in 3er Gruppen zu bewegen.