

# Der Kurier des Zaren

– ein Geländespiel –

## Vorbemerkungen / Ziele

Die sonnige Jahreszeit hat begonnen. Viele Sportler/innen und Übungsleiter/innen zieht es in die Natur.

Auf der Suche nach abwechslungsreichen Stundeninhalten zu einer spielerischen Ausdauerförderung in Wald und Feld bieten (altbekannte) Geländespiele viele Möglichkeiten. Eines dieser Geländespiele soll im folgenden Text vorgestellt werden.

Wichtig erscheint v. a. bei Stadtkindern eine allmähliche Gewöhnung an das Laufen und Bewegen auf ungewohntem Untergrund abseits von Straßen und Wegen.

Bewusst ist das vorliegende Stundenbeispiel für eine Sportgruppe mit ÜL und Gruppenhelfer/in (GH) geplant.

Auch ohne GH ist das Spiel durchführbar, dann empfiehlt es sich aber, nur jeweils ein Team angreifen und das andere nur verteidigen zu lassen. Im zweiten Teil des Spiels können dann die Aufgaben wechseln.

**Zeit:** 90 Minuten

**Teilnehmer/innen:**

beliebige Anzahl / Alter: 10-15 Jahre

**Material/Geräte:**

Karteikarten, Wollfäden in zwei Farben

**Ort:**

Mischwald oder Laubwald  
(große Fläche: mind. 1 x 1km)

## Stundenverlauf/Inhalte

- = Inhalte
- = Organisation

### Einstimmung

- „Waldlauf“  
Als Kurier muss man lange und ausdauernd im Wald laufen können. Dabei gilt es, sich so lautlos wie möglich fortzubewegen.
- Die Gruppe läuft gemeinsam (Abstände 10 m) vom vereinbarten Treffpunkt zu einem öffentlich zugänglichen Waldstück.  
Jeder TN sucht sich einen eigenen Weg durch den Wald.
- „Aufbau von zwei Zollstationen“  
In zwei Gruppen sollen herumliegendes Holz, Reisig, Äste und Baumstämme gesammelt werden. Um eine Gruppe von drei Bäumen herum wird jeweils ringsherum eine möglichst uneinnehmbare Festung (so groß, dass ein Erwachsener darin stehen kann) aus Unterholz errichtet.

## Absichten/Gedanken

- = Absichten/Gedanken
- = Hinweis
- Erwärmung, Gewöhnung an verschiedene Untergründe.
- Das lautlose Laufen kann in verschiedenen Geschwindigkeiten geübt und auch besprochen werden.
- Umsetzung gemeinsamer Ziele, Spaß
- ÜL und GH achten an je einer Zollstation auf den sicheren Aufbau. Spitze Holzgegenstände sollten in der Außenwand verhindert werden.
- Der Abstand zwischen den beiden Zollstationen sollte mindestens 800 m betragen.
- Beide Gruppen wissen nicht, wo die Zollstation der anderen Gruppe ist.
- Darauf achten, dass ausschließlich loses Holz gesammelt wird und keine Äste oder Bäume beschädigt werden!!!!



**Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Schnelligkeit und Koordination**

**7/00**

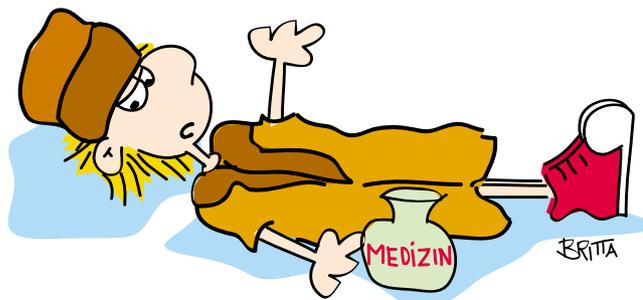


## Stundenverlauf/ Inhalte

## Absichten/ Gedanken

### Schwerpunkt

- „Der Kurier des Zaren“
- Jeder Kurier bekommt einen Wollfaden (ein Team einen roten, das andere Team einen grünen) um den rechten Oberarm gebunden.
- Jede Gruppe sucht die Zollstation des Gegners und versucht in diese einzudringen. Gleichzeitig bemüht sich jede Gruppe zu verhindern, dass gegnerische Kuriere in die eigene Zollstation eindringen.
- Jeder Kurier, der mit intaktem Wollfaden in die Zollstation des Gegners eindringt, bekommt eine „Durchbruchbescheinigung“ (z.B. auf eine Karteikarte geschrieben).
- Zusätzlich gilt es für jedes Team, eine aus fünf Worten bestehende Nachricht (z.B. „Der Zar ist schwer erkrankt“ oder „Die Tartaren greifen Moskau an.“) sicher in die Zollstation zu bringen.



### Schwerpunktabschluss

- Auswertung der Durchbruchbescheinigungen
- ÜL und GH zählen in beiden Zollstationen die Durchbruchbescheinigungen und die Teilnachrichten.

### Ausklang

- Abbau der „Zollstationen“
- Jedes Team baut die „Zollstation“ des Gegners ab.
- „Zurückgehen“
- In langsamem Tempo geht die Gruppe zum Ausgangspunkt zurück. Dabei können besondere Spielsituationen erzählt werden.

- Die Wollfäden nicht zu eng zubinden. Sie müssen für den Gegner gut sichtbar und leicht abzureißen sein!!
- Fairness ist oberstes Gebot!!!
- Wenn einem Kurier ein Wollfaden abgerissen wurde, muss er zu seiner Zollstation zurück, um einen neuen zu bekommen.
- Jede Durchbruchbescheinigung (mit einer Teilnachricht) muss an der eigenen Zollstation abgegeben werden.
- Wann ein Kurier versucht, die fünf Teilnachrichten zu überbringen, und wer jeweils diese Rolle ausfüllt, kann das Team frei entscheiden.
- Bei der Durchführung des Spiels sitzen ÜL und GH in der Nähe je einer Zollstation und bewerten als Schiedsrichter, ob ein Durchbruch vorliegt oder nicht.

- Siegerehrung
- Jede Durchbruchbescheinigung wird mit einem Punkt bewertet, jede Teilnachricht ebenfalls, die komplette Nachricht wird mit 3 Punkten zusätzlich bewertet.
- Der Wald sollte genauso verlassen werden, wie er vorgefunden wurde.
- Darauf achten, dass alle Wollfäden und Karteikarten mitgenommen werden.
- Cool-down
- Positiver Stundenabschluss

**Autor:  
Marcel  
Lamers**