



## Spiele

# Nachtgeländespiel: Moorhuhn jagd

### 1. Idee

Nach dem bekannten Computerspiel sollen in einem Waldgebiet bei Nacht Moorhühner gesucht und gejagt werden.

### 2. Spieldurchführung

Die Jagd findet in einem markierten oder sonst gut abgegrenzten Waldgebiet statt (Wege, Lichtung etc. sonst Markierungsband anbringen). Die gesamte Gruppe wird in kleine Einzelgruppen aufgeteilt. Dabei bekommt jede Gruppe *eine* Taschenlampe und eine Gruppennummer.

Die Mitarbeiter stellen die Moorhühner dar und verstecken sich im Wald. Die Gruppen versammeln sich anfangs am Jagdlager, um dort gemeinsam die Jagd aufzunehmen. Dieses Lager bekommt evtl. eine Leuchtmarkierung, damit es immer leicht gefunden werden kann.

Wenn sich die Mitarbeiter im Waldgebiet verteilt haben, fangen die Gruppen an, die „Moorhühner“ zu suchen. Finden sie einen Mitarbeiter, schlagen sie ihn ab und bekommen sie je nach Entfernung und Schwierigkeitsgrad einen Zettel, auf dem 5, 10 oder 25 Moorhuhnpunkte stehen.

Die Menge der Punkte richtet sich dabei danach, wie viel die Jungscharler an Weg zurücklegen mussten, um das Moorhuhn zu finden. Idealerweise wird ein Waldgebiet gewählt, wo von einem Startstrich gestartet werden muss. Dringt die Gruppe tief ins Waldgebiet ein und findet ein Moorhuhn, bekommt sie die 25 Punkte. (Die Gruppe muss dann natürlich auch einen großen Weg zurücklegen, um den Zettel abzugeben. Im Anfangsbereich des Waldgebiets befinden sich mehrere Mitarbeiter. Um sie zu finden, braucht die Gruppe daher nicht so viel Aufwand. Dafür gibt es dann natürlich auch nur 5 Punkte vom jeweiligen Mitarbeiter. Die Aufteilung beispielsweise von 5 Mitarbeitern sollte so erfolgen: 2 Mitarbeiter im vorderen Teil des Gebiets, 2 Mitarbeiter im mittleren und 1 Mitarbeiter im hinteren Teil. Dabei gelten die drei Punktekategorien je nach Entfernung 5, 10 und 25 Punkte.

Die Gruppe geht nach Erhalt des Zettels geschlossen zum Jagdlager und gibt ihn dort unter Angabe der Gruppennummer einem Jagdleiter ab, der die Punkte zettel gruppenspezifisch sammelt. Erst danach kann die Gruppe erneut auf Jagd gehen (auch während der Jagd muss sie immer zusammenbleiben) - sie darf also niemals zwei oder mehr Punkte zettel bei sich tragen..

Der Mitarbeiter kann sich in der Zeit neu verstecken und darf von der Gruppe erst dann wieder gefunden werden, wenn sie zuvor ein anderes Moorhuhn gefangen haben.

### 3. Ende des Spiels

Nach Abschluss des Spiels (ca. 1 Std.) wird die Auswertung vorgenommen. Es zählen nur die bis dahin abgegebenen Punkte zettel.

### 4. Zusatz

Ab und zu sollten die Mitarbeiter ein moorhuhntypisches Gackern von sich geben.

Als Variante kann noch Punktabzug durch falsches Jagen vorgenommen werden. Dazu spielt ein Mitarbeiter einen Moorhahn wird er gejagt, muss die Gruppe ihm ihre Nummer sagen und er notiert sich entsprechend einen Minuspunkt (z. B. Punktabzug von 10 Punkten am Ende des Spiels). Evtl. kann der Moorhahn auch abwechselnd von verschiedenen Mitarbeitern gespielt werden. Dann sollte jedoch bei der Spielerklärung darauf hingewiesen werden.

Und nun: Fröhliche Moorhuhn jagd!

Florian Reeh, Hilden

s. Vorlage 7-4/00

M O O R H U H N P U N K T E



5



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



5



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



5



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



5



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



5



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



10



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



10



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



10



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



10



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



25



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



25



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!

M O O R H U H N P U N K T E



25



Wer Moorhuhnpunkte nachmacht oder nachgemachte an andere weitergibt, muss sein ganzes Leben lang Hühnersuppe essen. Verlasst euch drauf!