

Lagerspiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **16 (1959)**

Heft [1]

PDF erstellt am: **30.06.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Lagerspiele

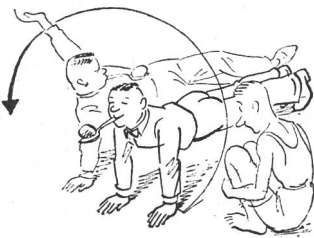
Zusammengestellt von Markus Nyffenegger



Firlefantz und Ueberschwang, Flausen und Grillen, Lagerkoller, Reibereien und Spannungen kann ein Lagerleiter kaum besser kanalisieren und neutralisieren als im Brausebad eines bunten Lagerabends. Ein paar Kostproben gefällig? Hier sind sie:

Pfänderspiele

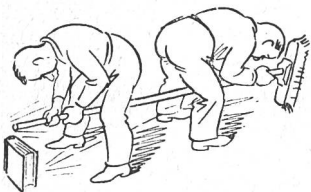
«Alter Schmarren!» — Bitte sehr, nur wenn Du sie dazu machst. Sie können aber auch genau so «glatt» sein, wie alle andern Gesellschaftsspiele. Wesentlich ist eine gerissene und dem Spieler angepasste Aufgabenstellung und willige Mitspieler. Die Pfänder können von den Teilnehmern direkt dem Spielleiter abgegeben oder durch andere Spieler erworben werden. — Hier einige Aufgaben für «das Pfand in meiner Hand»:



- a. 3 fröhliche und 3 traurige Grimassen schneiden.
- b. Einem (mehreren) Mitspielern eine dicke Schmeichelei sagen.
- c. Ein Liedlein pfeifen ohne zu lachen.
- d. Ein fröhliches Lied traurig singen — oder umgekehrt.
- e. Ein lyrisches Gedicht dramatisieren — und umgekehrt.
- f. Ein Denkmal darstellen. Mitspieler dürfen «korrigieren».
- g. Eine Lobrede (Strafpredigt) auf sich oder einen andern halten.
- h. Im Schnellzugtempo oder im Telegrammstil den eigenen Lebenslauf erzählen.
- i. Einem «Schwergewichtler» einen Heiratsantrag machen.
- k. 2—3 oder mehr Pfänder werden miteinander ausgerufen. Die Besitzer sollen:



- aa. «schuurig höch agäh»,
- bb. ein einfaches Lied als Arie singen,
- cc. ein Inserat als Duett, Trio usw. vortragen,
- dd. als Diskussionsredner oder Billiger Jakob usw. alle gleichzeitig die Vorteile der eigenen Ski, Skischuhe, Bindungen usw. anpreisen,
- ee. ein Kammer-Orchester imitieren.



Das Philharmonische Orchester von Philadelphia

Jedem Mitspieler wird eine Tierstimme zugeteilt. Zuerst werden die «Instrumente» gestimmt, dann führt der Dirigent das Orchester vom hauchfeinen pp bis zum erschütternden ff und wieder zurück und ebenso vom lento und adagio bis zum presto.

Orientierungslauf

Drei oder mehr Punkte (Gegenstände) sind mit geschlossenen oder verbundenen Augen anzulaufen und zu berühren (im Dreieck, Viereck usw.). Er-

schwerung: Es darf sonst kein Gegenstand, keine Wand usw. berührt werden. Geschieht dies dennoch, so zählt jede Berührung als 1 Strafpunkt.

Floh-Reihe

Alle stellen sich in Linie dicht nebeneinander. Fritz steht als erster und sagt: «Do isch en Floh» und streckt einen Arm aus. Alle sprechen und machen es nach. «Und do isch no en Floh», sagt Fritz und zeigt mit dem andern Arm nach unten und geht gleichzeitig in die Hocke. Die andern alle mit. Schliesslich zeigt Fritz nochmals «en Floh», der von vorne kommt. Alle strecken nun beide Arme nach vorn. In diesem Augenblick gibt Fritz der Reihe einen Stoss, so dass alle umfallen.

Intelligenz-Wettkampf

Zwei oder mehrere Gruppen. Jede Gruppe hat eine Kreide. Auf ein Zeichen rennt der 1. jeder Gruppe zur Wandtafel und schreibt das erste Wort eines Satzes. Er läuft zurück und gibt das Kreidestück seinem Nachfolger. Die Gruppe, die den besten Satz hingeschrieben hat, gewinnt.

Kreis und Streichholz

Ein Blinder steht auf einem Stuhl. Er steigt herunter, macht drei Schritte und zeichnet drei Kreise auf den Boden, mit je einem Schritt Abstand. Der Blinde kehrt auf seinen Stuhl zurück, bekommt drei Streichhölzer, geht wieder vor und versucht, in jeden Kreis je ein Streichholz zu legen. — Dasselbe auch als Parteiwettkampf.

Mörder und Detektiv

Der Leiter lässt aus einem Hut jeden Spieler einen Zettel ziehen. Auf einem steht ein D (Detektiv) auf einem andern ein M (Mörder). Die übrigen Zettel sind leer. Jeder Spieler steckt seinen Zettel unauffällig in die Tasche. Der D beugt sich an den Lichtschalter. Der M gibt sich in keiner Weise zu erkennen. — Nun löscht D das Licht aus. Alle Spieler gehen im Zimmer umher, bis der Mörder einen davon stark in den Arm kneift. Der (Ermordete) Gekniffene schreit auf und sinkt zu Boden. Alle übrigen Spieler bleiben wie angewurzelt stehen. Nur der M darf noch drei Schritte gehen. Nach dem Schrei zählt der D laut auf drei und knipst das Licht an. Die Untersuchung beginnt. Der D fragt alle Anwesenden aus über ihre Wahrnehmungen. Alle Spieler müssen wahrheitsgetreu aussagen. Nur der M darf lügen. — Wenn der D am Ende der Zeugeneinvernahme den Mörder herausfindet, darf er als Sherlock Holmes der II. in die Geschichte eingehen.

