



# Im Dunkeln lässt sich's munkeln

Wenn im Herbst die Tage kürzer und die Nächte länger werden, ist das wohl die beste Gelegenheit für Spiele im Dunkeln. Selbst Geländespiele machen einen Riesenspaß, wenn man einige Regeln und Sicherheitshinweise beachtet.

*Ganz wichtig ist, dass wir die einzelnen Kinder kennen. Besonders in dunkler Umgebung sollen sie sich auf die Mitarbeiter verlassen und ihnen vertrauen können.*

## Spiele für Drinnen im Dunkeln

### Taschenlampenerkennungsspiel

Im dunklen Raum legen alle Kinder ihre Taschenlampen nacheinander auf einen Tisch in der Mitte des Raumes. Anschließend ruft der Spielleiter die Kinder auf und sie müssen versuchen, ihre Taschenlampe durch Tasten wieder zu erkennen. Mit ihrer vermeintlichen Taschenlampe müssen sie sich nun wieder auf ihren Stuhl setzen, ohne dabei die Taschenlampe an zu machen. Wenn jeder eine Taschenlampe hat, wird das Licht angemacht und nachgesehen.

MATERIAL  
Taschenlampe

### Kreisfußball im Dunkeln

Benötigt wird ein Tennisball. Alle sitzen im Kreis. Es ist wichtig, dass die Stühle ganz dicht aneinander stehen. Jeder Mitspieler hat nun sein eigenes Tor, nämlich zwischen seinen Stuhlbeinen. Das Licht im Raum wird ausgemacht und die Taschenlampen sorgen für die entsprechende Beleuchtung.

Der Ball wird in die Mitte geworfen und jeder versucht, mit seinen Füßen den Ball bei einem anderen ins Tor zu schießen. Gleichzeitig muss man aber auch aufpassen, dass man kein Tor reinlässt.

Derjenige, der ein Tor reinlässt, muss seine Taschenlampe abgeben. Er darf als Nächster den Ball einwerfen. Wer als Letzter noch leuchtet, hat gewonnen.

MATERIAL  
Tennis- oder Softball, Taschenlampen

### Goldsuchen bei Nacht

Wieder ist es im Jungscharraum dunkel. Die Mitarbeiter haben Zettel mit Aufgaben im Raum versteckt. Auf jedem Zettel ist außerdem eine Nummer. Die Jungscharler werden in kleine Gruppen eingeteilt. Zuerst würfelt die Gruppe, welche Aufgabe gesucht und anschließend gelöst werden muss – natürlich nur im Schein der Taschenlampe. Die Gruppe, die als erste alle Aufgaben erfolgreich bewältigt hat, ist Sieger.

MATERIAL  
Taschenlampen, Spielaufgaben auf Zetteln, Würfel

### Lustige Dunkelspiele im Freien

Bei Spielen im Freien ist es extrem wichtig, dass das Spielgebiet genau definiert ist z.B. durch Wege oder Absperrband und, wenn nötig, genug Mitarbeitende an den Grenzen des Spielgebietes die Aufsicht halten.

### Taschenlampensuchspiel

In einem bestimmten Gebiet haben die Mitarbeiter kleine Plättchen mit unterschiedlichen Zahlen verteilt. Man braucht sie

MATERIAL  
Taschenlampen, Zahlenblättchen

nicht zu verstecken, da die Dunkelheit Handicap genug ist. Kleine Gruppen versuchen nun, mit ihren Taschenlampen so viele Plättchen wie möglich zu finden. Am Schluss werden die Zahlen auf den Plättchen addiert. Die höchste Punktzahl gewinnt.

## **Anschleichen und Abknipsen**

Ein Mitarbeiter sitzt im Dunkeln auf einer Wiese. Die Kinder müssen versuchen, sich so leise wie möglich anzuschleichen. Hört der Mitarbeiter ein Geräusch, darf er kurz in die Richtung leuchten aus der das Geräusch kam. Trifft der Lichtstrahl ein Kind, muss dieses 20 Meter zurückgehen. Schafft es ein Kind, dichter als zwei Meter an den Mitarbeiter heran zu kommen, hat es gewonnen.



### MATERIAL

Lampe

## **Das Farbensuchspiel**

Diesmal muss das Spielgelände etwas größer sein, ca. zwei Fußballfelder groß. Die Gruppen werden jeweils von einem Mitarbeiter begleitet und sollten nicht größer als acht Personen sein. In der Gruppe hat nur der Mitarbeiter – und auch nur für den Notfall – eine Taschenlampe.

Im Gelände sind vier Mitarbeiter mit verschiedenfarbig leuchtenden Taschenlampen (Weiß, Blau, Rot und Grün) postiert. Die Lampen kann man einfach mit farbigem Transparentpapier präparieren. Alle fünf Minuten leuchtet jeder Mitarbeiter kurz in jede Richtung. Die Gruppen haben einen Laufzettel, welche Lampen sie der Reihe nach finden müssen.

Gewonnen hat die Gruppe, die als erste alle Taschenlampen der Reihe nach, wie sie auf ihrem Zettel standen, gefunden hat und wieder am Ausgangspunkt zurück ist.

### MATERIAL

vier Taschenlampen mit Transparentpapier farbig präpariert

## **Hugo, Pieps einmal**

In einem Gelände, ca. ein Fußballfeld groß, hat sich ein Mitarbeiter mit einem Piepser, Knacker oder einem Handy versteckt. Im Abstand von drei Minuten gibt er ein Geräusch mit seinen Utensilien ab. In Dreier- oder Vierergruppen versuchen die Kinder, ohne Taschenlampe den „Hugo“ zu finden.

### MATERIAL

Handy oder Piepser

Frank Ortmann