

CHECKLISTE FÜR SPANNENDE NACHTGELÄNDESPIELE...

...die **keinem Angst**, sondern **allen Spass** machen...

Das Gebiet

Das Gelände in dem das Nachtgeländespiel stattfindet soll **klar abgegrenzt** sein (Absperrband). Außerdem sollen Gefahrenstellen abgesichert sein bzw. nicht im Gebiet liegen.

Vor dem Spiel sollte das **Gebiet** von den SpielleiterInnen **abgegangen** werden, ob gefährliche Sachen herumliegen, ob es zu rutschig ist,...

Dieses Gebiet sollen die TeilnehmerInnen (TN) bereits **bei Tageslicht gesehen** haben, um das Gelände einschätzen zu können und sich in der Nacht auch orientieren zu können.

Rahmenbedingungen für die Geschichte

Es sollte im Vorhinein klar sein, dass die Geschichte **frei erfunden** ist. Die TN sollten auch davon informiert werden, **welche Personen sich** bei diesem Spiel im Wald **beteiligen** werden.

Die TN sollten **frei entscheiden** können, ob bzw. wie weit sie sich an der spannenden Aktion beteiligen, da jede/r eine persönliche Grenze zwischen Spannung und Furcht hat. Dazu müssen die TN auch wissen, **was in etwa passieren wird** (Orientierung wie das Spiel abläuft, wie es nicht abläuft → Überfälle, Erschrecken). So wissen die TN wie es ablaufen wird und ob sie sich das zutrauen.

Um zu gewährleisten, dass niemand seine persönliche Furcht-Grenze überschreiten muss, muss es ein **attraktives Alternativangebot** geben. Dieses muss auch einen wichtigen Nutzen für das Spiel liefern und sollte genauso lustig sein wie die anderen Aufgaben. Die TN die sich für dieses Angebot entscheiden, sollen dadurch nicht als jene erkennbar sein, die sich unwohl im Wald fühlen (Gruppendruck, als Angsthase enttarnt werden).

Außerdem sollte es eine **Station am Waldrand** geben, welche **hell erleuchtet** ist, und wo sie dazwischen Zeit haben, ein bisschen Kraft zu tanken (Saft trinken, Erlebtes erzählen,...) bevor sie sich wieder auf in den Wald machen. Wenn möglich, sollte also in die Geschichte eingebaut werden, dass die TN immer wieder zu dieser Station zurückkehren müssen (Sachen abliefern).

Die TN sollten sich **in Gruppen** von 3-5 Personen bewegen und sollten nie allein durch den Wald geschickt werden (Nähe anderer Personen). Diese sollten auch immer eine **Taschenlampe** mithaben, welche sie auch benutzen dürfen, wenn sie Angst haben, sie sich unsicher fühlen (Gelände) bzw. **wenn etwas passiert!** Es sollte auch darauf geachtet werden, dass bei jeder Gruppe jemand mitgeht, der älter ist (nicht nur 7jährige). Dies kann auch ein/e GruppenleiterIn sein.

Das Spiel sollte auch immer mit einem **Happy End** ausgehen. Es sollte auch immer ein **Abstand zur Geschichte** hergestellt werden. Das heißt, dass sich das Spiel **nicht in Schlafräumen** der Kinder abspielen sollte und dass auch nach dem Happy End noch ein bisschen Zeit und Raum ist, etwas anderes zu tun. Z.B. Tee trinken, etwas Naschen und dabei gemütlich tratschen...

**Damit wünschen wir ALLEN viel Spaß und Spannung
beim lustvollen Erleben der Nacht und des Waldes...**