

**Zeitschrift:** Schweizer Schule  
**Herausgeber:** Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz  
**Band:** 44 (1957)  
**Heft:** 3: Schulwandern und Ferienkolonien

**Artikel:** Geländespiele und Orientierungsläufe im Ferienlager  
**Autor:** Fischer, Hans  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-528881>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 16.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Geländespiele und Orientierungsläufe im Ferienlager

Hans Fischer, Turnlehrer, Luzern

Ein großer Teil unserer Kinder wächst heute in städtischen und halbstädtischen Verhältnissen auf, die eine natürliche, kindgemäße Lebensweise weitgehend verunmöglichen. Da vermögen auch alle Errungenschaften der modernen Hygiene und die noch viel zu spärlichen öffentlichen Spielplätze nur einen sehr beschränkten Ausgleich zu schaffen. Kleinwohnungen, asphaltierte Straßen und Höfe, Gefährdung durch den Straßenverkehr, verunreinigte Luft und ständige Lärmeinwirkung schaffen ein Milieu, das einer gesunden geistigen und körperlichen Entfaltung des Kindes entgegenwirkt. Die unerfreulichen Begleiterscheinungen unserer Zivilisation haben die Spiel- und Sportbewegung zu einem biologischen Bedürfnis für jung und alt gemacht. Die Wander- und Lagerbewegung stellt wohl die wertvollste Seite dieser heute lebensnotwendigen Bewegung dar.

Beim Wandern, Zeltbauen, Lagereinrichten und Abkochen üben sich unsere Kinder mit Begeisterung in den ursprünglichsten menschlichen Tätigkeiten. Dazu tritt als wesentliches Bedürfnis das Spiel. Gerade auf diesem Gebiet wird mancher Lagerleiter über einige Hinweise, die ihm diese Zeilen vermitteln wollen, froh sein.

In jedem Lager lassen sich die üblichen Turnspiele durchführen, wie sie in unseren Turnschulen enthalten sind. Darüber hinaus sind jedoch die Geländespiele von besonderem Wert. Sie nutzen die Gelegenheit des Tummelns in der freien Natur, in Feld und Wald, und sind dazu angetan, bei unsern Kindern die im städtischen Leben vernachlässigten und daher verkümmerten Fähigkeiten wie Beweglichkeit im weglosen Gelände, Beobachtungsgabe, Spür- und Orientierungssinn zu fördern. Aus der Fülle der Spielmöglichkeiten im Gelände, die sich in Lauf-, Versteck-, Schleich-, Wurf-, Kletter-, Spur-, Orientierungs- und Kampfspiele gliedern lassen, will ich hier eine Gruppe herausgreifen:

### *Die Orientierungsspiele und das Orientierungslaufen*

Dem in städtischen Verhältnissen lebenden Kinde,

das durch vorgeschriebene Routen, Fußgängerstreifen, Verkehrsvorschriften und Straßentafeln durch die Fährnisse des Verkehrstrubels geleitet wird, ist der Spür- und Orientierungssinn weitgehend abhanden gekommen. Mit heller Freude tummelt es sich im freien Gelände, wo es sich seinen Weg ohne ständige Bevormundung selbständig suchen darf. Nicht umsonst ist das Orientierungslaufen neben dem Skifahren zum beliebtesten Sport unserer Jugend geworden. Das eigentliche Orientierungslaufen kann schon mit Kindern der untern Schulstufen in kleinen

### *Orientierungsspielen*

vorbereitet werden, von denen hier einige Beispiele angeführt seien:

#### *Windrosenspiel*

Gelände: Zuerst freies Feld, später dichter Wald.

Vier Gruppen stehen im Karree um den Leiter. Der Leiter zeigt rasch nacheinander auf jede Gruppe und ruft ihr eine Himmelsrichtung zu (z. B. West, Ost, Süd, Nord), worauf sich jede Gruppe in vorher bestimmter Entfernung vom Leiter in der befohlenen Himmelsrichtung in Einerkolonne aufstellt. Welche Gruppe löst die Aufgabe am schnellsten und am besten?

#### *Stimme aus dem Dunkeln*

Gelände: Ebene Wiese ohne Hindernisse.

Die Schüler verbinden sich die Augen. Der Lehrer entfernt sich möglichst lautlos von der Spielergruppe und gibt von einer Stelle aus, die er markiert, ein Rufzeichen. Hierauf suchen die Spieler den Standort des Rufers zu erreichen. Jeder bleibt dort stehen, wo er den Rufer vermutet. Wer kommt der Rufstelle am nächsten?

#### *Fluchtspiel*

Gelände: Unübersichtliches Waldgelände.

Der Lehrer läßt an einer markanten Stelle alle Schüler die Augen verbinden und erklärt sie als Gefangene, die in ein Lager abgeführt werden. Hierauf zieht er mit ihnen in Einerkolonne mit gefaßten Händen kreuz und quer im Walde herum. Im Gefangenenlager angekommen, läßt er sie die Binden abnehmen. Auf sein Zeichen können alle an den Ausgangspunkt fliehen. Am Ziel stellen sich die Flüchtlinge in der Reihenfolge des Eintreffens bei einem zurückgelassenen Schüler auf.

*Wettlauf* nach einem bekannten, aber im Gelände nicht sichtbaren Geländepunkt.

Gruppen- oder Einzellauf zu einer Brücke, zu einem Findling, zu einer Waldlichtung usw. Am Ziel: Aufstellen in der Reihenfolge der Ankunft.

#### *Feuerstelle suchen*

Die Spielenden sind in kleine Gruppen eingeteilt. Sie stehen an einer erhöhten Stelle mit Überblick über ein weites

Wald- oder Buschgelände. Auf ein Zeichen des Leiters oder zu einem vereinbarten Zeitpunkt wird in größerer Entfernung ein Strohfeuer angefacht. Alle Spielenden sehen den Rauch aufsteigen. Nach einigen Minuten erlischt das Feuer. Auf ein Zeichen des Leiters versuchen die Gruppen (oder evtl. die Einzelläufer), möglichst rasch die Feuerstelle ausfindig zu machen. Die Reihenfolge der Ankunft an der Feuerstelle bestimmt den Rang.

#### *Suchaktion*

In einem großen Wald ist von einem Flugzeug eine abgestürzte Transportflugmaschine gesichtet worden. Von zwei oder mehreren, von der Absturzstelle gleich weit entfernten Orten aus gehen Rettungsmannschaften ab. Die Fundstelle ist auf einer Karte eingezeichnet oder durch Koordinatenzahlen festgelegt. Wer befindet sich zuerst an der Unglücksstelle?

Variante: Das abgestürzte Flugzeug war mit einer Goldsendung beladen, die von einer Polizeipatrouille sichergestellt werden soll. Gleichzeitig mit der Polizei bricht eine Diebsbande auf, die sich des Goldes bemächtigen will. Beide Gruppen tragen Wollfäden am Oberarm. Am Ziel entscheidet ein Wollfadenkampf über den Ausgang des Wettlaufes. Sieger bleibt die Partei, die mehr Wollfäden eroberte.

Die Krone aller Orientierungsspiele bildet der

#### *Orientierungslauf,*

der hier in einigen knappen Hinweisen skizziert sei:

#### *Vorbereitung der Läufer*

- a) Orientierungsspiele, wie oben beschrieben
- b) Karten- und Kompaßkunde im Lagerprogramm eingebaut. Karten- und Kompaßmaterial kann durch Schulen oder Jugendvereinigungen angeschafft oder für schulentlassene Jugendliche beim Vorunterricht bezogen werden (Wahlfachkurse).

Für einfache Orientierungsläufe genügen auch selbstangefertigte Kartenskizzen.

#### *Leistungsanforderungen*

##### *5. bis 6. Klasse:*

Laufstrecken: 3 bis 4 Kilometer für Knaben, 2 Kilometer für Mädchen; maximale Steigung: 80 bis 100 Meter; Postenzahl: 5 bis 8 inkl. Ziel.

##### *Sekundarschüler:*

Laufstrecken: 4 bis 5 Kilometer für Knaben, 3 Kilometer für Mädchen; maximale Steigung: 100 bis 150 Meter; Postenzahl: 6 bis 8 inkl. Ziel.

Grundsatz: Kurze Läufe, viele Posten! Zur Schonung der Läufer können an den einzelnen Posten Aufgaben wie Distanzenschätzen, Bestimmung von Pflanzenarten, Üben von Morsezeichen, Zielwürfe usw. eingeschaltet werden.

#### *Geländewahl*

- a) Unübersichtliches Gelände ohne große Steigungen und ohne gefährliche Hindernisse, wie Felswände usw., wählen;

- b) Leichte Laufstrecke für jüngere und ungeübte Läufer: Posten an sogenannten Auffanglinien, wie Straßen, Bächen, Kreten, Gehöften usw., stellen;

- c) Schwierigere Strecke für ältere und geübte Läufer: Posten *vor* Auffanglinien stellen.

Es lassen sich so im selben Gelände verschieden schwierige Läufe für alle Altersstufen einbauen.

Der Leiter hat den Lauf gründlich zu *rekonoszieren*. Die Postenstandorte müssen zuverlässig festgestellt werden.

#### *Lauforganisation*

##### a) Start:

- Die Läufer sind dazu anzuhalten, Landschaden zu vermeiden.

- Der Zeitpunkt des Abbruchs des Laufes ist allen Läufern bekanntzugeben.

- Startintervall: 2 bis 3 Minuten; Gruppen von 2 bis 3 Läufern.

- Material: Startliste, Kontrollblätter für die Gruppen, Tagesuhr mit großem Sekundenzeiger.

##### b) Kartenausgabestelle:

- Sie befindet sich, vom Start aus nicht eingesehen, am Ende einer flachen Einlaufstrecke von 200 bis 300 Metern.

- Auf der Laufkarte sind entweder alle anzulaufenden Posten in der Reihenfolge 1. bis X. eingetragen oder es ist nur der erste Posten eingezeichnet. In diesem Falle werden Postenkarten aufgehängt, auf denen der nächste Posten eingezeichnet ist, oder es werden auf einem Postenzettel die Aufgaben zur Auffindung des nächsten Postens gestellt, z.B. durch Koordinatenangaben oder durch Azimut- und Distanzangaben.

- Material: Laufkarten, Maßstab 1:25 000 oder 1:50 000, für jede Gruppe vorbereitet.

##### c) Kontrollposten:

- Sie sind in viel begangenen Gebieten durch einen Postenchef zu betreuen.

- Der Posten soll auf ungefähr 50 Meter Distanz sichtbar sein.

- Ist der Posten bemannt, so hat der Postenchef auf dem Kontrollblatt der Gruppe zu unterschreiben; ist er unbemannt, so haben die Gruppen als Quittung ein Postenmerkmale (Wort, Ziffer, Spruch usw.) vom Postenzettel auf ihr Kontrollblatt zu übertragen.

- Die Postenchefs sind mit den notwendigen Instruktionen (Unterschriftenabgabe, evtl. Aufgabenstellung, Zeit des Laufabbruchs) rechtzeitig zu stellen.

- In einem unbegangenen Gelände, das die Einrichtung unbemannter Posten erlaubt, kann der Leiter bei der Rekonoszierung die Postentafeln aufhängen und nachher die Start- und Zielorganisation allein besorgen (Einmannorganisation).

##### d) Ziel:

- Es soll in offenem Gelände nahe beim Startplatz liegen.

- Die Zeitnehmung kann mit einer gewöhnlichen Tagesuhr mit großem Sekundenzeiger vorgenommen werden.

- Einsammeln der Karten und Kontrollblätter, evtl. der Startnummern.

- Laufzeiten errechnen und Kontrollblätter nach Rang einordnen.

- Am Ziel soll eine Waschgelegenheit vorhanden sein.
- Die Läufer sind anzuhalten, sich sofort nach dem Waschen umzuziehen.
- Rangverkündigung. Hauptsache ist die Erfüllung der gestellten Aufgabe!

Benutzte Literatur: H. Alber, Geländespiele, Rex-Verlag, Luzern. Entwurf zur neuen Knabenturnschule.

## Heimspiele im Lager Hans Alber, Luzern

Wie herrlich ist doch ein bis an den Rand mit Unternehmungen aller Art erfüllter Lagertag. Die Tagwache, der Fahnenaufzug, das gemeinsame Morgengebet, das Essen im Freien, die Wanderungen, das Baden, die Wett- und Geländespiele wie das abendliche Lagerfeuer schenken dem Buben unvergeßliche Erlebnisse. Dann und wann besteht auch das Bedürfnis zu ruhigerem Tun, so an Regentagen oder am Abend. Das ist die Zeit zum Vorlesen, zum Erzählen, zum Theaterspielen, Basteln und für die Heimspiele. Ihrer Art nach eignen sich diese Spiele für kleinere Gemeinschaften, für Gruppen von fünf bis zehn Buben; es gibt aber auch solche Heimspiele, die mit der ganzen Lagerfamilie durchgeführt werden können.

Worauf der Spielleiter besonders zu achten hat: Auch Heimspiele müssen gut vorbereitet sein. Man muß die Regeln, so einfach sie jeweils sind, gut kennen und auch das notwendige Material bereit halten. Der Ablauf des Spieles muß einläßlich erklärt werden, und meist ist eine gute Kontrolle durch den Spielleiter notwendig.

Beim Zusammenstellen eines kleinen Heimspiel-Programmes ist auch den Gegebenheiten des Zeitpunktes Rechnung zu tragen. Am Abend wird man eher beruhigende, tagsüber, wenn die Buben etwas Bewegung notwendig haben, eher belebende Spiele wählen. Sodann: Aufhören zur rechten Zeit, vielleicht gerade dann, wenn sich die Buben von einem Spiel kaum mehr trennen können, erhält die Spielfreudigkeit. Im übrigen ist keineswegs gesagt, daß sich nur der Lagerleiter um das Gelingen solcher Spielstunden kümmern soll. Er

kann den Buben die Aufgabe stellen, selber einige Spiele vorzubereiten und dann vor- und durchzuführen. Es gibt etliche gute Spielhandbücher. Als kleine Notreserve hier einige Anregungen:

### *Zündholzstafette*

Die Bubengruppe wird in zwei gleich großen Abteilungen auf die linke und rechte Seite des Tisches verteilt. Der erste Bub der beiden Mannschaften, die sich eigene Namen wählen können, erhält drei Zündhölzchen. Je eines hält er in jeder Hand, das dritte liegt auf diesen beiden. Auf das Zeichen des Spielleiters werden die Zündhölzchen an die Kameraden der eigenen Mannschaft weitergegeben. Fällt das aufgelegte Zündhölzchen auf den Tisch, muß die Mannschaft nochmals beginnen. Sieger ist jene Mannschaft, die in kürzester Zeit die Zündhölzchen zum Schlußmann weitergeben kann.

### *Willst du einen Apfel?*

In eine Schale legen wir ein paar Äpfel und stellen sie irgendwo auf den Boden. Ein Bub mit verbundenen Augen wird in eine Zimmerecke geführt, dort ein paarmal herumgedreht. Nun soll er die Schüssel suchen, darf dazu aber nur die Hände benützen. Der Spielleiter setzt fest, wieviel Zeit ihm hierfür zur Verfügung steht. Wer die Äpfel rechtzeitig findet, darf sich an ihnen gütlich tun.

### *Mehl abstechen*

Auf einem Teller liegt ein Häufchen Mehl, in das ein Zehnrappenstück gesteckt wird. Jeder Spieler muß der Reihe nach mit einem Messer ein wenig Mehl abstechen. Wer den Zehner sichtbar werden läßt, muß ihn mit dem Mund, ohne Hilfe der Hände, herausholen.

### *Welches ist mein Sohn?*

Die Spieler bilden einen Kreis um einen Kameraden, der mit verbundenen Augen und mit zwei Eßlöffeln in der Mitte steht. Alle schweigen. Der »Vater« in der Mitte tritt auf einen Spieler zu und versucht herauszufinden, wen er vor sich hat. Zum Betasten darf er aber nur die beiden Löffel verwenden. Ob er seine Söhne erkennt?

### *Das Gedächtnis*

Wir legen etwa zehn bis zwanzig verschiedene Gegenstände auf den Tisch und lassen dieselben während ein bis zwei Minuten betrachten. Hierauf decken wir sie zu und lassen die Spieler aufschreiben, was sie noch wissen.

### *Das Gerücht*

Wir sitzen im Kreis. Ein Spieler flüstert seinem rechten Kameraden ein langes Wort, z. B. Saxophonklappenbogenhalter, zu. Dieser hat es, so wie er es verstanden hat, weiterzugeben. Ein Wort darf nie wiederholt werden. Was am Schluß herauskommt, ist dann das Gerücht, nämlich etwas ganz anderes.

### *Watteblasen*

Die Spieler sitzen in zwei Parteien geteilt um den Tisch