



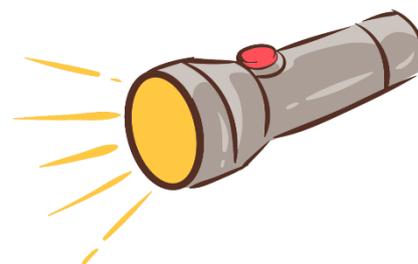
Horror/ Geister

Ideen für das Motto

- Schaurig schön. Die DLRG OG... im Gruselwald
- Die DLRG OG... im Spukschloss
- Die Saga von (Veranstaltungsort)
- Hui Buh – die DLRG Geisterjäger*innen
- Der Spuk vom (Veranstaltungsort)
- Die Monster DLRG

Grober Ablauf:

- Die Teilnehmer*innen des Zeltlagers sind voller Angst und Schrecken. Sie hören seit ihrer Anreise ein furchterregendes Geräusch. Es ähnelt einem Weinen oder einem Knurren eines seltsamen Wesens. Nun liegt es an euch, die Nerven nicht zu verlieren und herauszufinden, wer oder was sich hinter dem unheimlichen Geräusch verbirgt. Für diese schwierige Aufgabe benötigt ihr nicht nur euren Mut, sondern auch den Rückhalt der Gruppe. Verschiedene Rätsel begegnen euch die gesamte Zeltlagerzeit über. Die Summe der Rätsel fügen sich nach und nach zusammen und helfen euch zum Ziel, das furchterregende Geräusch zu identifizieren.



Lösungsvorschlag: Eine Person der Küchenleitung flucht täglich über die neue Küchenmaschine.

Spezielle Aktionen

- Nachtwanderung
- Geisterbahn (beispielsweise mit Decken und Stühlen)
- Gruseliges Planspiel (möglicherweise zu später Stunde!?)
- Kinoabend: Hui Buh
- Kostüme Basteln
- Gruselig Schminken



Kostümideen

- Nachtwächter (aus dem Mittelalter, mit Hellebarde und Windlicht sowie einem Mantel)
- Skelette oder Untote (Schwarze Mäntel)
- Sensenmann (Sense, Schwarzer Mantel, Windlicht)
- Hui Buh – Gespensterkostüme selbst basteln



Spiele

- Geisterspiel

2-3 Kinder werden als Geister bestimmt. Die restlichen Gruppenmitglieder verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Die Geister versuchen nun sich 10 Sekunden lang unbemerkt hinter ein Kind zu stellen. Gelingt das 10 Sekunden lang, dann tippt der Geist auf die Schultern des Kindes und das Kind muss sich anschließend setzen. Meint ein Kind, dass hinter ihm sich ein Geist befindet, sagt es: „Ist da ein Geist?“ Ist tatsächlich ein Geist hinter dem Kind, dann darf das Kind Geist spielen, ist kein Geist vorhanden, dann muss es sich ebenfalls setzen.

- Eine schaurige Reise (Nachtwanderung in Kombination mit Schnipsel-Jagd)
- Werwolf

Alle Teilnehmer*innen befinden sich in einem friedlichen Dörfchen, doch der Schein trügt, denn in jeder Nacht fällt ein unschuldiger Dorfbewohner den Werwölfen zum Opfer. Die Dorfbewohner müssen herausfinden, wer die Werwölfe sind, um den Frieden wieder herzustellen. Die Werwölfe haben das Ziel jeden Dorfbewerber zu „erwischen“.

Die Rollen

Vorab: Alle Spieler*innen, die keine Werwölfe sind, gelten als Dorfbewohner*innen.

Es gibt jedoch auch Sonderrollen:

- *Der*Die Seher*in*: In jeder Nacht darf sie die Identität eines*einer Mitspieler*in erfragen.
- *Das Mädchen/Der Junge*: er*sie darf blinzeln, während die Wölfe Nachts ihr Unwesen treiben.
- *Die Hexe/Der Zauberer*: Ihr*ihm stehen zwei Tränke zur Verfügung, ein Heil- und ein Giftrank. Mit dem Giftrank kann sie einmal im Spiel einen Mitspieler vergiften, mit dem Heiltrank jemanden vor den Werwölfen erretten (auch sich selber).

- **Der Jäger:** Sollte er von den Werwölfen erwischt werden, kann er einen letzten „Schuss“ abgeben und eine*n Mitspieler*in mit in den „Tod“ reißen.
- **Amor:** Zu Beginn des Spieles bestimmt Amor zwei Spieler, die zusammen ein Pärchen bilden. Wird eine*r im Laufe des Spiels von den Werwölfen erwischt, so scheidet der*die Andere ebenfalls aus.

Alle Mitspieler*innen haben die Augen geschlossen. Der*die Spielleiter*in sagt, die Werwölfe sollen „erwachen“ und die Augen öffnen. Die Werwölfe bestimmen, wer von ihnen dem*der Seher*in gezeigt werden soll, sie einigen sich auch auf eine Person, die sie in der ersten Nacht angreifen möchten, in dem sie auf diese Person zeigen, so dass die Spielleitung es sieht. Nun schlafen die Werwölfe wieder ein und der*die Spielleiter*in bittet den*die Seher*in aufzuwachen. Die Spielleitung zeigt dem*der Seher*in den zuvor bestimmten Werwolf und schließt dann wieder die Augen. Der*die Spielleiter*in zeigt dann der Hexe, welche*r Dorfbewohner*in von den Werwölfen ausgewählt wurde; die Hexe/der Zauberer kommuniziert per Handzeichen, ob er*sie diese Person erretten will oder nicht, sie wird auch gefragt, ob sie selbst jemanden umbringen will; danach schläft er*sie wieder ein. Nun erwacht Amor, er zeigt auf zwei Personen und schläft wieder ein. Der*die Spielleiter*in läuft um die Gruppe herum und tippt dem Pärchen auf die Schulter, diese wachen auf und zeigen sich gegenseitig leise ihre Zettel. Sie schlafen auch wieder ein, dann erwacht das Dorf und die Spielleitung gibt bekannt, wer nicht mehr lebt. Nun wird innerhalb des Dorfes diskutiert, jeder darf lügen oder die Wahrheit sagen, wie er*sie möchte. Nach der Diskussion stimmen alle ab, wer von ihnen der Werwolf sein könnte. Die gewählte Person scheidet dann gleich aus. In der zweiten oder jeder weiteren Nacht wachen die Werwölfe auf, nach ihnen die Hexe/der Zauberer, sonst niemand.

Der*die Spielleiter*in gibt immer nach der Nacht bekannt, wenn jemand von den Werwölfen gerissen wurde. Die Spielleitung gibt auch sofort an, wenn das Spiel vorbei ist. Wenn am Ende nur noch ein*e Dorfbewohner*in und ein Mensch leben und sie sich (logischerweise) in der Abstimmung nicht einig werden, geht das Spiel unentschieden aus. Ansonsten hat die Partei (Werwölfe oder Dorfbewohner*innen) gewonnen, die alleine noch im Spiel sind.

- Mörder*innenspiel

Alle Teilnehmer*innen versammeln sich in einem Raum, schließen die Augen und die Spielleitung erklärt, dass ein Mörder frei herum-läuft und durch Vorzeigen einer Karte in der Lage ist, andere zu töten.

Während sie das erzählt, bekommt jede Person eine Karte. Auf ein oder zwei Karten steht „Mörder“. Nachdem jede*r Teilnehmer*in eine Karte bekommen hat, werden alle aufgefordert, die Karte, nach wie vor mit geschlossenen Augen, in die Hosens- oder Jackentasche zu stecken, denn es darf erst später und nur allein nachgesehen werden, was auf der eigenen Karte steht. Aufgabe der Mörder ist es geheim alle anderen Spiele zu töten.

Regeln:

- Getötet werden darf nur unter 4 Augen.
- In Anwesenheit von toten TN darf getötet werden.

- Getötete TN dürfen sich frühestens 30 Minuten nach dem eigenen Tod in die „Todesliste“ eintragen.
- Die Todesliste wird von außen an die Seminarraumtür gehängt und beinhaltet: Name, Todeszeitpunkt (auf die nächsten fünf Minuten auf oder abgerundet), Todesort, letzte Worte (die durchaus witzig sein dürfen).
- Jeden Abend gibt es eine Versammlung der Überlebenden, bei denen bis zu drei TN angeklagt werden dürfen, jedoch mit Begründung. Jeder Angeklagte darf sich selbst verteidigen, hingerichtet wird nach einfacher Mehrheitsabstimmung.
- Regeln sind beliebig anpass- und erweiterbar.

Beispiel Gewinne

- Leuchtende Tattoos [Link](#)
- Flummi Augen [Link](#)
- Grusel Radiergummis [Link](#)

Schablonen für Banner

- Geist
- Gruselschloss
- Monster

Musik / Tänze

- Hui Buh Musik [Link](#)
- Der Flaschengeist [Link](#)
- Wir sind kleine Geister [Link](#)
- Ghost Busters [Link](#)

Verpflegung

- Würmersuppe
- Augäpfelsalat
- Blutsuppe
- Knochenbrühe
- Stärkungstrank der Helden/Götter
- Mumien Bananen
- Mandarinen Geister



[Link](#)



Seminare/ Workshopideen



- Wie wird richtig erschreckt und gegruselt. Wirkung von Ablenkung und Erschrecken
- Ängste – Was sind Ängste? Woher kommen sie? Warum haben wir Angst? Was hat der Urinstinkt mit Angst zu tun? Was bilden wir uns nur ein? Was können wir gegen Ängste tun? Was tun wir, wenn ein TN Angst hat? Was tun wir, wenn andere Betreuer*innen Angst haben? Wo ist der Unterschied zwischen Angst und Ekel?
- Faszination Horror/Grusel, wenn wir Angst haben, wieso setzen wir uns ihr dann in diesem Maße aus?
- Halloween, woher kommt die Tradition und der Brauch?
- Wieso wird Halloween gefeiert und was haben wir damit zu tun?

