



Ideen, was man auf Fahrt machen kann um...

... die Natur bewusster zu erleben

- barfuss laufen
- Beeren, Pflanzen o.ä. sammeln und z.B. Tee oder Marmelade kochen
- Tiere beobachten (schon früh morgens aufstehen und sich leise auf die Suche machen), Spurensuche
- Hindernislauf, 2-D-Lauf wie bei SuperMario (siehe auch Anleitung Qietschie-Jagd 2005)
- Wettervorhersage (wer schafft es das Wetter für den nächsten Abend, Morgen, ... am genauesten zu bestimmen?)
- Pflanzenbestimmungsbuch erstellen

... die Sippe bewusster zu erleben

- Fahrtenchronik schreiben
- Abendprogramm gestalten (auch mal von den Sipplingen), z.B. Lichterspur
- „Katastrophe“ inszenieren (kleine „Katastrophe“ oder bestimmte Situation mit etwas Überzeugung spielen, die die Sipplinge bewältigen müssen)
- Sippenführer-Sippling/e-Tausch
- mitten in der Stadt singen (und sich ein wenig Geld dazu verdienen)

... das Land bewusster zu erleben

- Sehenswürdigkeiten besichtigen
- Lebensart/ Kultur (vor allem im Ausland) erkunden
- Lageplan von einer Sehenswürdigkeit erstellen
- Landschaft malen
- in einer Ruine übernachten
- Hajk

Spiele während dem Laufen

Rollenspiele:

Alles möglich

Wortspiele:

Wortkette:	Doppelwort (Dachstuhl, Fensterbrett,...) vorgeben, mit dem zweiten Wort weiter machen (Türschloss - Schlossberg – Bergspitze)
Zungenbrecher:	z.B. Leistenscheit
Teekesselchen:	Wort mit zwei Bedeutung, z.B. Hahn, 1.Hahn 2.Wasserhahn, Dann erklären „Mein Teekesselchen kann/macht /ist
Frage raten:	Nicht nach der Antwort wird gefragt, sonder nach der Frage wird gesucht
Stille Post:	Reihum wird ein bestimmtes Wort weitergesagt, einer flüstert es dem nächsten ins Ohr... Wenn jm. Das Wort nicht richtig versteht, muss er/sie weitersagen was verstanden wurde. Je komplizierter das Wort, desto witziger kann das Wort sein, was beim letzten ankommt... Der/die letzte in der Reihe sagt das Wort laut
Ein Frosch....:	Ein Spieler sagt: „Ein Frosch“. Der/die nächste: „vier beine“, der/die nächste „springt ins Wasser“, der/die nächste „Platsch“. Wer nun dran ist sagt „zwei Frösche“, dann geht es immer reihum: „8 Beine“ – „springen ins Wasser“ – „platsch“ – „platsch“ – „drei Frösche“ - ...
Geist:	Wer sich verhaspelt, scheidet aus. Das Spiel kann auch mit Enten gespielt werden, dazu bleibt der Text gleich, aber Enten haben eben jeweils nur zwei Beine... Eine/r fängt an und sagt einen Buchstaben (z.B. „M“, dabei denkt er/sie sich das Wort „Mond“). Der nächste sagt einen weiteren Buchstaben, zusammen müssen die beiden

Buchstaben Anfangsbuchstaben eines Wortes sein (z.B. „A“ dabei denkt er/sie sich das Wort „Marmelade“). Der nächste muss wieder einen Buchstaben sagen (z.B. „M“, denkt sich „Mama“) usw.. Wichtig ist, dass man nur Buchstaben sagen darf, die ein Wort ergeben würden, wenn man weitere Buchstaben anhängt. Wer allerdings ein Wort vervollständigt, der verliert und ist „tot“ (danach: „töter“ und bei einem weiteren Fehler „Geist“). Wer Geist ist, mit dem darf niemand mehr reden, der Geist versucht die anderen abzulenken. Wer auf den Geist reagiert ist ebenfalls tot...

Wenn man keinen Buchstaben weiß, um ein Wort weiterzubilden, kann man auch irgendeinen Buchstaben sagen und bluffen, d.h. so tun, als wüsste man ein Wort. Wer denkt, sein Vorgänger hätte geblufft, fragt ihn, was für ein Wort er sich gedacht hat. Gibt es das Wort tatsächlich, verliert der, der gefragt hat (und ist tot, töter etc.) Gibt es das Wort nicht und der Vorgänger hat geblufft, verliert der Bluffer...

Buchstaben:

Einigt euch vor dem Spiel auf eine Kategorie, z.B. „Tiere“. Dann sagt eine/r laut „A“ und zählt dann in Gedanken in beliebiger Geschwindigkeit das Alphabet durch.

Irgendjemand sagt „Stop“ und es wird laut der Buchstabe gesagt, der gerade gedacht wurde. Jetzt sagt jede/r reihum ein anderes Tier mit dem Buchstaben als Anfangsbuchstaben (Bsp.: 1. Person: „Ameise“, 2. Person: „Amsel“, 3. P.: „Adler“, 1. P.: „Adl“ usw.). Wer keins mehr weiss, scheidet für diesen Buchstaben aus... Wer als letztes noch ein weiteres Tier weiss, hat die Runde gewonnen, es geht mit einem anderen Buchstaben für alle von vorne los...

Sonstiges:

Ich sehe was, was du nicht siehst: ein bekanntes Spiel dass immer wieder Spass macht

Lieder oder Melodien erraten: einer summt/pfeift etwas, die anderen müssen es erraten. Oder es wird nur das 2., 10. und 12. Wort aus der ersten Strophe gesagt, oder der Titel rückwärts...

Wer bin ich: Ein Sippling flüstert einem anderen eine Prominente Persönlichkeit ins Ohr, oder sonst jm., den die ganze Sippe kennt. Die anderen müssen erraten, wer es ist, und dürfen dazu Fragen stellen, die aber nur mit Ja und Nein beantwortet werden dürfen...

Krimi zum selber lösen: Krimi vorlesen/erzählen, Sipplinge dürfen dann den Fall lösen, während weitergelaufen wird

Sackhüpfen: Meistens unpraktisch, aber auch sehr lustig

Lieder tauschen: Lieder mit anderer Melodie singen

Ein paar weitere Ideen...

Zufallsfahrt

(Eher für Ältere): würfelt oder knobelt oder lost an jeder Kreuzung, wolang Ihr geht

Marschzahl

Geht ein paar Kilometer nur nach Marschzahl in eine bestimmte Richtung peilend Querfeldein

Blind laufen

Jede/r zweite von euch verbindet sich die Augen und läuft blind, indem er von einem anderen Sippling geführt wird.

Qietschie-Jagd

Aktion-Fahrten Aktion für Fortgeschrittene, Anleitung siehe www.Hessen.Pfadfinden.de auf den Seiten der Pfadfinderstufe...

Zusammengestellt von den Teilnehmenden Sippenführungen an der Qietschie-Jagd 2005 und dem DoTTeR BdP Hessen LV Hessen

