

Spieltitlel: Die große Humsa

Dauer: 1-2 Stunden

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche

Gruppengröße: 10-30 Personen

Typ: Nachspiel



Die große Humsa

Material: Fingerfarben, Lappen zum Wegwischen, starke Taschenlampen, Grabkerzen, Softbälle, einfache Instrumente und Süßigkeiten

Für dieses nächtliche Such- und Fangspiel benötigt ihr mindestens sechs SpielleiterInnen, ein großes, dunkles Waldstück und verschiedene Materialien (s. oben).

Die große Humsa bezeichnet das Zentrum des Spiels. Dort sitzt mitten im Wald, umsäumt von mehreren Lampen und Kerzen, eine Spielleiterin mit Süßigkeiten und Getränken. Innerhalb dieser Begrenzung können die TeilnehmerInnen sich ausruhen und laut miteinander sprechen. Nachdem die Gruppe sich bei der großen Humsa eingefunden hat, werden die SpielerInnen in Zweier und Dreiergruppen losgeschickt mit dem Auftrag, die vier guten Geister (SpielleiterInnen) zu finden, die im Wald versteckt sind und sich leise mit Rasseln, summen oder Stöcke aneinander klopfen bemerkbar machen. Die Spielfeldbegrenzung wird dadurch definiert, dass sich alle zu jeder Zeit in Sichtweite der großen Humsa aufhalten müssen (Umkreis von ca. 200 Meter). Wenn eine Gruppe einen Geist trifft, malt dieser den SpielerInnen mit Fingerfarbe einen Strich ins Gesicht. Auf der Suche nach den guten Geistern müssen sich die Kleingruppen allerdings ganz leise verhalten, da es auch einen bösen Geist gibt, der durch den Wald streift und Jagd auf die SpielerInnen macht. Gelingt es diesem, eine Person der Kleingruppe mit einem Softball abzuwerfen, muss die ganze Kleingruppe stehenbleiben und alle bekommen von dem Geist einen Farbenstrich weggewischt. Die Gruppe, die als Erstes alle Farben gesammelt hat, gewinnt das Spiel und wird bei der großen Humsa vom Rest der Gruppe gefeiert und belohnt.

Besondere Hinweise:

Es muss ganz dunkel im Wald sein.

Das Gelände sollte nicht zu viel Unterholz und Gefälle aufweisen - Verletzungsgefahr!

Der böse Geist sollte konditionell fit sein und über genügend Autorität verfügen.

Der Wettkampfcharakter sollte nicht überbetont werden. Es geht mehr um ein gemeinsames Gruppenerlebnis.

Die Spielleitung sollte mit der Gruppe ein gemeinsames Signal vereinbaren, um das Spiel abbrechen und sich bei der großen Humsa versammeln zu können.

die Spielleitung muss für den Notfall eine starke Taschenlampe und ein 1. Hilfe-Set dabei haben.

Quelle: „Aus dem Ärmel geschüttelt – Methoden für die Gruppenarbeit“ Werkbrief für die Landjugend von der Landesstelle der Kath. Landjugend Bayerns e.V.