

# Auerhahnjagd

*Der Auerhahn ist ein sehr scheues Tier und deshalb nur schwer im Wald zu entdecken.. Es gibt ihn nur noch ganz selten, zumeist in unberührten Bergregionen. Die meiste Zeit verharrt er in der Deckung von Sträuchern und Heidelbeerbüschen, seiner fast ausschließlichen Nahrung. Der Hahn wird ca. 85cm, die Henne ca. 60 cm groß. Er findet sich auf der Liste der vom Aussterben bedrohten Tierarten. Besonders interessant ist das Balzverhalten, da die Männchen sowohl auf Bäumen wie auch auf dem Boden ihre Reviere abstecken und um die Weibchen buhlen. Um mehr von diesem seltenen Tier zu erfahren und in die Stimmung für das Spiel zu kommen, lohnt sich ein Besuch im Internet Z.B. auf dieser Seite: <http://ibc.lynxeds.com/species/western-capercaillie-tetrao-urogallus> mit verschiedenen kurzen Videoclips.*

- Idee:** nach Berichten von Stefan Friedrich  
als Tag- und Nachtgeländespiel spielbar
- Mitspieler:** ab 10 Personen ab 8 Jahren  
ca. 4-6 Betreuer („Auerhähne“)
- Dauer:** ca. 30-90 Minuten

**Spielfeld:** Klar umgrenztes, nicht allzu übersichtliches aber auch nicht zu dicht bewachsenes Gelände mind. 200m x 200m. Wenn das Spiel nachts gespielt wird, ist es sinnvoll, den Teilnehmern das Gelände bei Tag bekannt zu machen.

**Ziel:** Im Gelände verteilte „Auerhähne“ und „Auerhennen“ (Betreuer), die regelmäßig Blinkzeichen geben bzw. auffällige Geräusche machen, müssen aufgespürt werden. In größeren Abständen wechseln diese den Standort. Ihren Findern geben sie farbige Zettel. Erst am Ende wird ausgelost, wie wertvoll bzw. wertlos die verschiedenfarbigen Zettel sind. Gewinner ist die Gruppe mit den meisten wertvollen Zetteln bzw. Punkten.

**Material:** Jeder der Betreuer braucht eine Taschenlampe (evtl. verschiedene Farben) und/oder ein „Instrument“ z.B. Mundharmonika, Pfeife, Rassel, leere Flasche zum Überblasen, Knackfrosch, Schleuderschlauch. Eine größeren Anzahl von Zetteln in zwei bis vier Farben.

**Ablauf:** Die Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt. Sie dürfen immer nur als Gruppe durch das Gelände unterwegs sein (Unfallabsicherung) und bekommen immer nur als vollständige Gruppe die Zettel. Es wird ein eindeutiges Start- und Abbruchsignal ausgemacht! Kämpfe unter den Gruppen um Zettel sind verboten. Ebenso das Zusammenschließen zweier Gruppen oder das dichte Verfolgen der anderen. Die Auerhähne bekommen genügend Zettel jeder Farbe und verstecken sich an verschiedenen Orten im Gelände. In einem zuvor ausgemachten Rhythmus wechseln sie ihre Standorte. Alle 3-5 Minuten geben Sie ein Blinkzeichen in alle Richtungen und/oder ein akustisches Signal. Natürlich können sie direkt danach auch den Standort wechseln!

Die Gruppen durchstreifen das Gelände. Haben sie einen Auerhahn ausgemacht, so versammeln sie sich bei ihm. Sind alle da, gibt er ihnen einen Zettel **seiner Wahl**.

Danach muss die Gruppe den Betreuer verlassen und darf ihn **an diesem Standort** nicht wieder aufsuchen. Die „Auerhähne“ müssen also gut darauf achten, welche Gruppen sie schon an ihrem Standpunkt angetroffen haben. Die Aufenthaltspunkte der Betreuer sollten deutlich auseinanderliegen, dass sich die Gruppen sich im Gelände gut verteilen.

Wird ein Auerhahn beim Standortwechsel ertappt, muss er natürlich auch dann einen Zettel abgeben. Allerdings darf er anschließend nicht unmittelbar zu seinem neuen Standort verfolgt werden.

Besonders beim Spiel in der Nacht sollten die Mitglieder einer Gruppe beim Treffen mit dem Betreuer leise sein, um nicht den anderen Gruppen den Standort zu verraten.

**Ende:** Nach der festgelegten Zeit werden alle Mitspieler durch ein Signal zusammengerufen. Jetzt erst entscheidet sich das Spiel. Es wird z.B. durch Würfeln festgelegt, welche der gesammelten Zettel gewertet werden bzw. welche Farbe wieviele Punkte gibt. Durch Abzählen bzw. Addieren ermittelt man die Siegergruppe.

