



avex@lgs.lu

LGS Aktivitätsiddien - 31. Mäerz 2025

Spiller fir dobaussen

Schmugglerspill

Material: Schmugglerwuer (Käschten, Eechelen,...)

Plaz: Platz am Bësch definéieren

Dauer: 20-25 min

Oflaf :

- Et ginn 2 Gruppen: Schmuggler an Zöllner.
- Schmuggler mussen geheim Géigestänn (z.B. Käschten, Eechelen,...) iwwert eng bestëmmten Distanz transportéieren.
- Zöllner mussen probéieren fir Schmuggler ze fannen an ze fänken an sou hir Schmugglerwuer ze confiscéieren.
- Gewonnen huet déi Grupp, déi zum Schluss vum Spill déi meeschte Saachen huet.



De Wiechter

Material: Këscht als Schatz

Plaz: Spillfeld dobaussen. De Wiechter setzt op enger bestëmmter Plaz an op eng gewëssen Distanz setzen d'Räiber, vu wou aus si lass kënnen goen.

Dauer: 10-20 min

Oflaf :

- Een Avex ass de Wiechter a muss, a muss mat zouenen Aen op de Schatz oppassen.
- Déi aner Avex sinn d'Räiber a mussen probéieren sech lues un de Schatz erunzeschläichen.
- Wann de Wiechter eppes héiert muss hien STOP rufen a mam Fanger an déi Richtung weisen, wou hien eppes héieren huet. De Räiber muss dann erëm zrëck op seng Ufanksplaz.
- Et kann ee Räiber oder e puer Räiber gläichzäiteg probéieren de Schatz ze klauen.
- D'Zil vum Spill ass et, dass d'Räiber de Schatz geklaut kréien, an sech eng Strategie iwwerlee, wei si dëst maache kennen.

Dat onsiichtbaart Band

Material: laangt Seel oder Schnouer

Plaz: Platz am Bësch fir de Parcours

Dauer: 10-15 min

Oflaf :

- All Spiller aus enger Ekip kréien ee Band (z.B. ee laangt Seel oder eng Schnouer), déi si matenee verbënnt.
- All Ekip muss elo verschidden Erausforderunge meeschten: iwwert ee Bamstamm klammen, duerch Äscht duerchkrauchen,... etc.
- Déi Ekip, déi et packt zesummen an d'Zil ze kommen huet gewonnen.





avex@lgs.lu

LGS Aktivitéitsiddien - 31. Mäerz 2025

Spiller fir dobaussen

Spionage

Material: /

Plaz: Bësch

Dauer: 25-30 min

Oflaf :

- Et ginn 2 Teams.
- Ee Spioun-Team muss ee Geheimcode (z.B. ee Code op engem Ziedel) op eng bestëmmte Plaz (een Zil wat am Virfeld definéiert ginn ass) bréngen.
- Dat anert Team trëppelt duerch de Bësch a muss probéieren d'Spioun-Team of ze fänke fir de Geheimcode ze kréien.
- Gëtt ee Spioun erwëscht, muss deen 1 Minutt stoe bleiwen. Huet dee gefaangene Spioun d'geheim Noricht bei sech, kann dat anert Team se huelen a probéieren se un d'Zil ze bréngen. D'Spioun-Team kann elo och déi aus dem aneren Team fänken. Hei gëllen erëm déi selwecht Reegelen, wann ee gaange gëtt.
- Ween fir d'éischt de Geheimcode an d'Zil bréngt huet gewonnen.

Dat geheimt Versteck

Material: /

Plaz: Bësch

Dauer: 25-30 min

Oflaf :

- Et ginn 2 Teams (A + B)
- Team A huet 10 Minutten Zäit sech ee klengt geheimt Lager am Bësch ze sichen an dat ze bauen an ze tarnen.
- Team B muss no 10 Minutten dat Lager sichen.
- Team A duerf sech an engem Ëmkrees vum 10 Meter beweegen a lues Hiweiser ginn (richteger a falscher).
- Duerno gëtt gewiesselt.



Jeeër a Raiber

Material: Bändchen fir den Terrain ofzegrenzen. Bändchen, fir d'Base ze zeechne wou déi gefaange Raiber hi mussen.

Plaz: Spillfeld dobaussen, eng Plaz fir de Wiechter an op eng gewëssen Distanz sëtzen d'Raiber, vu wou aus si lass kënnen goen.

Dauer: 25-30 min

Oflaf :

- D'Avex ginn an 2 Gruppen opgedeelt: eng Grupp sinn d'Raiber an dat anert sinn d'Jeeër.
- D'Jeeër mussen probéieren d'Raiber ze fänken.
- Gefaange Raiber kënnen duerch Raiber, déi nach fräi sinn, befreit ginn. Dëst duerch ee Signal oder Aktioun, déi am Virfeld mat den Avex festgeluecht gouf. (z.B. 3 Mol an d'Hänn klappen).
- Jeeër-Team gewënnt, wann all d'Raiber gefaange sinn.



avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 31 mars 2025

Jeux d'extérieur

Jeu des Contrebandiers

Matériel : Marchandises de contrebande (par exemple, glands, châtaignes, etc.)

Lieu : Définir un terrain de jeu dans la forêt

Durée : 20-25 minutes

Comment jouer :

- Il y a deux groupes : les contrebandiers et les douaniers.
- Les contrebandiers doivent transporter secrètement des objets de contrebande (par exemple: des glands, des châtaignes, etc.) vers leur emplacement secret sur une certaine distance.
- Les douaniers doivent essayer de trouver et capturer les contrebandiers et confisquer leurs marchandises de contrebande.
- L'équipe ayant le plus d'objets à la fin du jeu gagne.



Le Gardien

Matériel : Une boîte comme trésor

Lieu : Terrain de jeu extérieur, avec un emplacement désigné pour les gardiens et un point de départ à une certaine distance pour les voleurs.

Durée : 10-20 minutes

Comment jouer :

- Un joueur, les yeux fermés, est le gardien, dont le rôle est de protéger le trésor.
- Les autres joueurs sont des voleurs, qui doivent essayer de s'approcher discrètement et voler le trésor.
- Si le gardien entend un bruit, il doit crier STOP et pointer dans la direction du bruit. Tout voleur capturé doit retourner à son point de départ.
- Un ou plusieurs voleurs peuvent tenter de voler le trésor en même temps.
- L'objectif du jeu est que les voleurs réussissent à voler le trésor en développant une stratégie pour tromper le gardien.

Le Lien Invisible

Matériel : Une longue corde ou ficelle

Lieu : La forêt pour le parcours d'obstacles

Durée : 10-15 minutes

Comment jouer :

- Tous les joueurs d'une équipe sont connectés par un lien (par exemple, une longue corde ou ficelle) qui les relie ensemble.
- L'équipe doit travailler ensemble pour surmonter divers défis, tels que grimper sur un tronc d'arbre, ramper à travers des branches, etc.
- L'équipe qui atteint avec succès la ligne d'arrivée tous ensemble gagne.





avex@lgs.lu

LGS idées d'activités - 31 mars 2025

Jeux d'extérieur

Mission Espion

Matériel : Aucun

Lieu : Forêt

Durée : 25-30 minutes

Règles du jeu :

- Les joueurs sont divisés en deux équipes.
- L'équipe des espions doit transporter secrètement un message codé (par exemple, une note avec un code) vers un lieu cible prédéfini.
- L'équipe adverse patrouille dans la forêt et tente d'attraper les espions pour intercepter le message secret.
- Lorsqu'un espion est capturé, il doit rester immobile pendant 1 minute. S'il porte le message secret, l'équipe adverse peut le récupérer et tenter de l'apporter à la destination à la place des espions.
- À partir de ce moment, les espions ont aussi le droit de capturer les membres de l'équipe adverse en appliquant la même règle : toute personne attrapée doit rester immobile pendant 1 minute.

La Cacheette Secrète

Matériel : Aucun

Lieu : Forêt

Durée : 25-30 minutes

Règles du jeu :

- Les joueurs sont divisés en deux équipes (Équipe A et Équipe B).
- L'Équipe A dispose de 10 minutes pour trouver un endroit secret dans la forêt, construire une petite cachette et la camoufler.
- Après ces 10 minutes, l'Équipe B doit partir à la recherche de la cachette.
- L'Équipe A peut se déplacer dans un rayon de 10 mètres et donner des indices, qu'ils soient vrais ou trompeurs.
- Une fois la manche terminée, les équipes échangent leurs rôles.



Chasseurs et Voleurs

Matériel : Des rubans pour délimiter le terrain de jeu et marquer la base où les voleurs capturés doivent se rendre.

Lieu : Terrain de jeu en extérieur, avec un emplacement défini pour les chasseurs et un point de départ à une certaine distance pour les voleurs.

Durée : 25-30 minutes

Règles du jeu :

- Les joueurs sont répartis en deux équipes : les voleurs et les chasseurs.
- Les chasseurs doivent capturer les voleurs.
- Lorsqu'un voleur est attrapé, il doit se rendre à la base désignée.
- Les voleurs encore libres peuvent libérer leurs coéquipiers capturés en réalisant un signal ou une action convenue à l'avance (par exemple, taper trois fois dans les mains).
- Les chasseurs remportent la partie s'ils parviennent à capturer tous les voleurs.



avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - march 31, 2025

Outdoor Games

Smuggler's Game

Materials: Smuggled goods (e.g., acorns, chestnut etc.)

Location: Define a location in the forest

Duration: 20-25 minutes

How to Play:

- There are two groups: smugglers and customs officers.
- The smugglers must secretly transport smuggled items (e.g., acorns, chestnut etc.) to their secret location over a certain distance.
- The customs officers must try to find and capture the smugglers and confiscate their smuggled goods.
- The team with the most items at the end of the game wins.



The Guardian

Materials: A box as the treasure

Location: Outdoor playing field, with a designated spot for the guards and a starting point at a certain distance for the robbers.

Duration: 10-20 minutes

How to Play:

- One player is the guardian, whose job is to protect the treasure, with his eyes closed.
- The other players are robbers, who must try to sneak up and steal the treasure.
- If the guardian hears a noise, they must shout STOP and point in the direction of the sound. Any robber caught must return to their starting position.
- One or multiple robbers can attempt to steal the treasure at the same time.
- The goal of the game is for the robbers to successfully steal the treasure by developing a strategy to outsmart the guardian.

The Invisible Bond

Materials: A long rope or string

Location: A forest area for the obstacle course

Duration: 10-15 minutes

How to Play:

- All players in a team are connected by a bond (e.g., a long rope or string) that ties them together.
- The team must work together to overcome various challenges, such as climbing over a tree trunk, crawling through branches, etc.
- The team that successfully reaches the finish line all together wins.





avex@lgs.lu

LGS ideas for activities - march 31, 2025

Outdoor Games

Spy Mission

Materials: None

Location: Forest

Duration: 25-30 minutes

How to Play:

- The players are divided into two teams.
- One team, the spy team, must secretly transport a coded message (e.g., a note with a code) to a predetermined target location.
- The opposing team patrols the forest, trying to capture the spies and intercept the secret message.
- If a spy is caught, they must stand still for 1 minute. If they are carrying the secret message, the opposing team can seize it and attempt to deliver it to the target location instead.
- Once this happens, the spy team is allowed to start capturing members of the other team. The same rule applies—anyone caught must remain in place for 1 minute.
- The team that successfully delivers the secret message to the target location first wins.

The Secret Hideout

Materials: None

Location: Forest

Duration: 25-30 minutes

How to Play:

- The players are divided into two teams (Team A & Team B).
- Team A has 10 minutes to find a secret spot in the forest, build a little hideout, and camouflage it.
- After 10 minutes, Team B must search for the hideout.
- Team A is allowed to move within a 10-meter radius and can give hints—both real and misleading ones.
- After the round is over, the teams switch roles.



Hunters and Robbers

Materials: Ribbons to mark the playing area and to designate the base where captured robbers must go.

Location: Outdoor playing field, with a designated spot for the guards and a starting point at a certain distance for the robbers.

Duration: 25-30 minutes

How to Play:

- The players are divided into two groups: one team are the robbers, and the other team are the hunters.
- The hunters try to catch the robbers.
- Captured robbers must go to the designated base.
- Free robbers can rescue their captured teammates by performing a pre-agreed signal or action (e.g., clapping hands three times).
- The hunters win if they manage to capture all the robbers.