Schmuggelspiel (LS 6.2)

Zielgruppe(n)	☒ Kindersport ☒ Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	13.07.19	14:00 – 16:00	
Leitung	Xavier Yves		
Themenbereich	Unterwegs sein: ☐ Wanderungen ☐ Schneeschuhtouren ☐ auf Rädern ☐ Sicherheitsakt. Sportlektionen: ☐ Ballspiele ☐ Trensportarten ☐ andere Sportarten Spiele: ☐ Spiel- und Sportturnier ☒ Geländespiele ☐ Spielfest ☐ Freies Spiel ☒ Gruppenspiele ☒ Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	• 4 Seile • 4 Stäbe	• 8 Farben • 4 Flaggen	•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Material vorbereiten	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14:00 10'	**Einstiegs-Theater** Die Einladung des Königs für ein Theater im einem weit entfernten Königreich wird von seinem Cousin gestohlen. Das Volk wird in die 4 Kingdoms aufgeteilt. Nun ist die Bevölkerung bereit und sie können zusammen losziehen, um das zurückzuholen was ihnen gehört. Der König ermutigt noch einmal das ganze Volk und sagt ihnen, dass sie jetzt genug stark sind um das Material zu holen. Um sich aber noch ein Wenig einzuwärmen, macht jede Gruppe für sich ein Lumpenlegen. Die Kingdoms wetten, wer am schnellsten die Einladung zurückerobern kann. Nun möge die schnellste Gruppe die Ehre des Königs wiederherstellen.	-König -8 Gruppenleiter 1_____ 2_____ 3_____ 4_____
14:10 90'	**Hauptteil** Die Einladung muss aus dem Königreich des bösen Cousins zurück ins Dorf geschmuggelt werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Kingdoms zuerst ein paar Gegenstände erwerben. (Z.B. Bank, Seil, Zelttuch) Dieses Material brauchen sie um in die Burg einzubrechen. Damit sie diese Gegenstände kaufen können, müssen sie bei ihren Verbündeten Geld verdienen, in dem sie Fragen beantworten müssen. Sobald sie genügend Geld haben können sie den ersten Gegenstand in der Zentrale kaufen und müssen versuchen diesen an den Wachen vorbei zu Schmuggeln. Wenn sie alle Gegenstände Schmuggeln konnten, können sie in die Burg einbrächen und die Einladung zurück an den Wachen vorbei schmuggeln. Die Wachen können in ihrer Zone Geld sowie die Gegenstände von dem Volk wegnehmen und es zurück in die Zentrale bringen. Ausserdem können sich die Kingdoms unter sich duellieren, um Geld von der anderen zu erbeuten. Die Kingdoms (Gruppen) handeln einen Gewinn aus und spielen dann Schere, Stein, Papier. Der Gewinner dieses Duells gewinnt das Geld.	-8 Gruppenleiter 1_____ 2_____ 3_____ 4_____ 10 Verbündete 5 Wachen des Lords Zentrale
15:40 20'	**Ausstieg** Den 4 Kingdoms ist es gelungen die Einladung des Königs zurück zu schmuggeln. Die Lords und der König verabschieden sich vom Volk und bestimmen die 9 Klasse als vorübergehende Herrscher. (Beginn Kinderherrschafftstag).	-TV's - Gruppenleiter

Kontrollfrage: Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?
Im Team etwas zu erreichen.

Sicherheits-überlegungen	Siehe allgemeine SiKo.
Schlechtwetter-variante	Wird bei jeder Witterung durchgeführt.