

Spiel des Lebens (LS 3.1)			
Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	10.07.2018	08:30-23:00	Lagerplatz
Leitung	Joel Buchs, Florian Ulrich, Lorenz Vonlanthen		
Themenbereich	Unterwegs sein: <input type="checkbox"/> Wanderungen <input type="checkbox"/> Schneeschuhtouren <input type="checkbox"/> auf Rädern <input type="checkbox"/> Sicherheitsakt. Sportlektionen: <input type="checkbox"/> Ballspiele <input type="checkbox"/> Trensportarten <input type="checkbox"/> andere Sportarten Spiele: <input type="checkbox"/> Spiel- und Sportturnier <input checked="" type="checkbox"/> Geländespiele <input type="checkbox"/> Spielfest <input type="checkbox"/> Freies Spiel <input type="checkbox"/> Gruppenspiele <input type="checkbox"/> Kämpfen und Raufen		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Roulettes • Drogensäckli • Pokerkarten • Blachen • Decken • Bratwürste 	<ul style="list-style-type: none"> • Kompass • Wanderkarten • Mehl • Beil • Geld • Lumpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tüten für Fözzelen • Gummihammer • Polizeimerkmal • Aktienvorlage • Unternehmensbescheinigung • Infoblatt
Vorbereitung	Vor dem Lager - Geld gestalten & drucken - Aktienvorlage gestalten & drucken - Unternehmensbescheinigung gestalten & drucken - Infoblatt gestalten & drucken	Im Lager - Leiter zuteilen - Material bereitstellen	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
08.30 60'	<p>Einstieg</p> <p>Bereits vor dem Morgenessen, wird den TNs von Piller Jan, Prof. Dr. Jelk Mathieu und Kevin Kabul mitgeteilt, dass heute die Wanderung ansteht. Sie sollen sich für eine Zweitageswanderung vorbereiten und deshalb folgende Sachen einpacken: Schlafsack, Duschsachen, Zahnbürste & Zahnpasta, Sonnenschutz, Regenkleidung, warme Kleider und zweites T-Shirt. Nach dem Morgenessen versammeln sich die Kinder beim Küchenzelt und ihr Material wird kontrolliert. Alle Leiters, ausser die TVs, das Matteam und die Küche beginnen mit den TNs die Wanderung.</p> <p>-----DER GROSSE TWIST-----</p> <p>Sobald sie ausserhalb der Sichtweite sind, bauen die übrig geblieben Leiter (nur bei schönem Wetter) die Zelte der Kinder ab. Nach ca. 30 Minuten kehren die Wanderleiter mit den TNs „wegen dem bevorstehenden Unwetter“ um. Sobald diese wieder auf dem Lagerplatz sind, erfahren sie vom wahren Programm. Die TNs werden in 6er Gruppen eingeteilt und in diesen Gruppen müssen sie mit verschiedensten Jobs, dazu später mehr, Geld verdienen um sich Grundbedürfnisse (Schlafplatz und Essen) und eventuelle Luxusgüter zu kaufen (siehe Maslow). Jede Gruppe erhält ein Startkapital von 20 Gallonen. Die Gruppeneinteilung erfolgt mit einem riesen Lumpenlegen, dabei wir lediglich ein „Lumpen“ benötigt. Die TN stehen in einem grossen Kreis, anschliessend wir ein TN bestimmt und das Spiel beginnt. Der TN läuft um den Kreis und wirft den „Lumpen“ hinter die Füsse eines anderen TN, sobald dies passiert müssen beide TN um den Kreis rennen. Wenn der erste TN schneller am Platz des zweiten ist, passiert nichts und das Spiel geht normal weiter. Der zweite TN ist nun der Lumpenleger. Falls der zweite TN es schafft den ersten TN einzuholen wird der eingeholte TN in eine Gruppe eingeteilt. In jeder Gruppe befindet sich min. einer der Ältesten. Sobald alle TN eingeteilt sind, kann der Hauptteil begonnen werden.</p>	TVs
09.30 780'	<p>Hauptteil</p> <p>Möglichkeiten Geld zu verdienen</p> <p>Simis Tempobüro</p> <p>Die einfachste Möglichkeit an einen Job zu kommen ist Simis Tempobüro. Hier bietet Simi zahlreiche Teilzeitjobs an, welche von Leitern betreut sind. Diese sind</p>	TVs



- jedoch eher schlecht bezahlt. Die Jobs sind
- Küchenhelfer (Gemüse rüsten und schneiden, Abwaschen etc.)
 - Förster (Holz spalten)
 - Putzperson (Fözzele)
 - Zelte aufstellen
 - Bodyguard (Andere TNs beim Geldtransport vor Dieben beschützen)

Drogenmafia

Ein Leiter verkauft den Gruppen „Drogensäckli“. Diese sind mit Mehl gefüllt. Er verkauft diese zu tiefen Preisen an die TNs. Diese können sie zu höheren Strassenpreisen an andere Gruppen verkaufen. Der Leiter kann den Tipp geben, dass sie die Drogen ziemlich teuer verkaufen können, wenn sie die Drogen bis zu der Gruppe bringen. Denn sie tragen das Risiko, von der Polizei (siehe unten) erwischt zu werden. Die Drogen können bei einigen Arbeitsgebern gegen Arbeitsplätze bzw. bei einigen Firmen als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Jedoch akzeptieren nicht alle Unternehmen Drogen.

CaCa

Im Casino können die TNs mit Roulette Geld verdienen oder auch verlieren. Beim Roulette setzen die TN Geld auf eine bestimmte Zahl und oder Farbe. Das Rouletterad wird gedreht und der Zeiger zeigt auf eine Zahl und eine Farbe. Wenn dies der gesetzten Zahl entspricht, erhalten sie das Dreifache ihres Einsatzes. Wenn nur die Farbe stimmt, das Zweifache. Stimmt nichts, verlieren sie den Einsatz. Der Mindesteinsatz wird von den Dealern festgelegt, nach Oben sind alle Beträge möglich.

Polizei

Bei dem von einem Leiter geleiteten Polizeiposten, erhalten die TN die Möglichkeit sich als Polizisten zu bewerben. Zu ihren Hauptaufgaben gehört die Bekämpfung der Drogenmafia und die Unterbindung des Drogenhandels. Bei kleinen Vergehen (Handel mit kleinen Mengen, Besitz von Drogen) wird eine Geldstrafe erhoben. Bei groben Vergehen wie Handel mit grossen Drogenmengen kann eine Freiheitsstrafe erhoben werden. Dabei werden **ALLE** TN der Gruppe in ein Gefängnis gesteckt. Die Dauer hängt von der Schwere des Vergehens ab. Die Polizisten sind auch dafür verantwortlich, dass die Häftlinge nicht abhauen. Zudem müssen sie auch Diebe aufhalten und ihnen eine Lektion erteilen. Weiter ist jede Korruption innerhalb des Polizeikaders zu verurteilen und mit der Kündigung und einer Freiheitsstrafe zu ahnden.

Aktienmarkt

Matura Mathieu (MM) ist der Chef des Zauberaktienmarktes. Hier können die TN Aktien kaufen und verkaufen. Mathieu ist immer im Besitz aller Aktienpapiere um garantieren zu können, dass die Aktien nur zum momentanen Aktienpreis gekauft und verkauft werden. Folgende Unternehmen bieten Aktien an:

- Jubla G-T (stabiler Preis, wenig Risiko, wenig Gewinn)
- CaCa (wankender Kurs, beeinflusst durch das Spielglück der TN und Dealern)
- Simis Tempobüro (wankender Kurs, beeinflusst durch die Anzahl Teilzeitarbeitinteressenten)
- Küche (wankender Kurs, beeinflusst durch die Qualität des Essens)

Die TN können sich bei MM melden um ihr eigenes Unternehmen (siehe unten) an der Börse anzumelden. MM liest die momentanen Aktienpreise aus dem Marktgeschehen aus und schreibt diese gut leserlich bei der Börse an.

Fit & earn

Das Prinzip des Fitnessstudios Fit & earn ist revolutionär. Die TN können für das Durchführen von Fitnessübungen Geld verdienen. Umso anstrengender die Aufgabe ist, desto mehr Geld erhalten die TN.

Diebe

TN können auch mit ehrenlosen Tätigkeiten Geld verdienen. Dies können sie tun, indem sie den anderen TN ihr hart verdientes Geld abnehmen. Jedoch

müssen sie sich dabei vor der Polizei und den Bodyguards in Acht nehmen.

Eigenes Unternehmen

Die TN haben die Möglichkeit ein eigenes Unternehmen zu gründen. Dazu müssen sie bei dem Zentralbüro (ZB) ihre Unternehmung für 100 Gallonen bescheinigen lassen. Die Bescheinigung erlaubt es ihnen Arbeitnehmer (auch von anderen Gruppen) anzustellen. Sie können, falls sie Teilzeitarbeitsplätze anbieten können, sich auch bei Simis Tempobüro melden, damit dieser Arbeitnehmer an das Unternehmen vermittelt. Falls gewünscht können sie sich auch bei MM in die Börse eintragen lassen und Aktien zum Verkauf bereitstellen. Falls die TN keine guten Ideen haben, aber trotzdem ein eigenes Unternehmen gründen wollen, können sie sich beim ZB Ideen kaufen. Diese sind z.B.

- Massagetempel
- Duschen einnehmen und der Besuch der Duschen verkaufen
- WC Türen wegnehmen und Blachen verkaufen
- ...

Einkaufsmöglichkeiten

Ernas Lädeli

Erna bietet Waren aller Art an.

Blache	5 Gallonen
Decke	10 Gallonen
Schlafplatz im Zelt p.P.	50 Gallonen
Menu I p.P.	6 Gallonen
Menu II p.P.	10 Gallonen
Dessert p.P.	2 Gallonen
Bratwurst	3 Gallonen

Die Gruppen können auch ihre produzierten Waren bei Erna verkaufen.

Sozialwesen

Um die Grundversorgung der TN zu garantieren stehen folgende Sachen frei zur Verfügung:

- Wasser
- Brot
- Ab 22 Uhr eine Decke pro Person
- Medizinische Unterstützung
- Simis Tempobüro

Jubla GrundGesetz JGG

Art 1 – Die allgemeinen Lagerregeln gelten

Art 2 – Strom- und Wasserleitungen werden nicht angefasst

Art 3 – Um einen Job auszuführen, müssen min. 3 TNs der Gruppe anwesend sein

Art 4 – Menschenverachtende Jobs sind nicht erlaubt

Art 5 – Kauf, Verkauf & Besitz von Drogen ist verboten

Verstöße werden mit Geld- oder Freiheitsstrafen geahndet.

Essen

Menu I:

Bratwurst wird selber gekauft und selber zubereitet. Es besteht auch die Möglichkeit die Wurst von der Küche für ein Entgelt kochen zu lassen. Essen nicht im Küchenzelt.

Menu II:

„Normales“ gutes Essen aus der Küche, Essen im Küchenzelt. Desserts können dazugekauft werden.

Kontrolle

Um den Spielablauf kontrollieren zu können stehen den TVs mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:



	<ul style="list-style-type: none"> - Steuern erlassen - Geld verteilen - Löhne erhöhen/senken - Preise erhöhen/senken - Entzug von Unternehmensbescheinigungen <p>Allgemeiner Ablauf Das Ziel der Gruppen ist es, sich möglichst erfolgreich im Kapitalismus zu beweisen. Sie sollten eigene Unternehmen gründen und möglichst viel Geld verdienen um dieses wieder auszugeben. Die TVs bewerten jede Gruppe subjektiv und krönen einen King of Capital Investment. Da das Programm relativ komplex ist, können sich die TN bei Fragen beim ZB erkunden. Zudem erhält jede Gruppe ein Infoblatt mit den wichtigsten Informationen. Die Gruppen können Pausen selbstständig und beliebig einlegen. Auch zum Duschen / Zähneputzen können sie sich Zeit nehmen.</p>	
22.30 10'	<p>Ausstieg Die TVs geben die Gewinnergruppe, welche sie nach Kreativität (eigene Unternehmensidee) und Erfolg (Geld eingenommen) ausgewählt haben, bekannt. Der Lagerplatz wird aufgeräumt.</p>	TVs

Kontrollfrage: Was sollen die TN in diesem Block erlernen und erleben?

	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN erlernen den Umgang mit Geld • Die TN bewegen sich beim Versuch möglichst viel Geld zu verdienen“
Sicherheits- überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Holzen ist immer ein erfahrener Holzer dabei. Dieser passt auf, dass nichts passiert und gibt das Beil nur an begabte Holzfäller. • Die TVs können das Spiel zu jedem Zeitpunkt abbrechen • Zusätzlich allgemeines SiKo
Schlechtwetter- variante	Allg. Schlechtwetterprogramm