



Geländespiel «Der Weg zum Täter» (LS 7.2)

Zielgruppe(n)	<input type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	14.07.2019	13.00-15.30	Urigen/Unterschächen
Leitung	HaBa / Gäbi		
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"> • Material, um die Gegenstände des Spieles zu basteln (Alu, Klebeband, Korken...) • Verkleidung für Leiter 		•
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager Gegenstände basteln und vorbereiten	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
13.00-13.15	<p>4 Gruppen werden gebildet. Als Einwärmen gibt es einen kleinen Staffellauf damit die TN warm werden. Ein Staffellauf bei dem die TN immer verschiedene Gegenstände auf dem Kopf balancieren müssen. Die älteren Teilnehmer müssen die schwierigeren Objekte auf die andere Seite bringen. Die Gruppe, welche als erstes alle Gegenstände auf die andere Seite balancieren konnte, gewinnt das einwärmen.</p> <p>Und nun zum Programm:</p> <p>Die Gruppe, welche am Morgen am besten den Postenlauf absolviert hat, bekommt einen Vorteil im Nachmittagsspiel. Ihnen wird erklärt, dass hier vor kurzem ein Mord geschehen ist und die Polizei braucht nun Unterstützung der Teilnehmer. Nun müssen die Teilnehmer, in den gleichen Gruppen wie am Vormittag den Fall lösen.</p>	HaBa / Gäbi
13.15-15.15	<p>Hauptteil</p> <p>Die TN gehen wieder in Ihre Gruppen. Die Gruppe, die am Vormittag am meisten Punkte gewonnen hat, erhält von der Polizei den ersten Hinweis: Der Gruppe wird erzählt, dass der Mord draussen in der Nacht geschehen ist und ein Bettler, welcher hier in der Gegend lebt, den Mord gesehen hat. Sie müssen nun versuchen mit dem Bettler zu reden und versuchen herauszufinden wer der Mörder ist. Der Polizei will der Bettler nichts verraten. Die Gruppen müssen also als erstes den Bettler finden. Sobald sie ihn gefunden haben, müssen sie etwas für ihn erledigen, da er sonst nichts verraten wird.</p> <p>Der Bettler braucht Brot und sagt dafür die Geschichte des Mordes und wo die Mordwaffe ist.</p> <p>Der Bäcker braucht Mehl (nur Weissmehl) und Holz (hochwertig) und gibt für das Mehl ein Schwein und für beides gibt er das Brot.</p> <p>Der Holzfäller braucht Streichhölzer (nur lange) und gibt dafür Weissmehl. Er braucht auch eine gute Axt (hat seinen verloren, ist aber eigentlich die Mordwaffe) und gibt dafür das Holz (hochwertig).</p> <p>Der Schmied braucht guten Speck und gibt dafür eine Axt. Er gibt ebenfalls lange Streichhölzer, wenn die Gruppe eine Frage beantwortet.</p> <p>Der Metzger braucht ein Schwein und gibt dafür guten Speck.</p> <p>Der Verwirrte gibt falsches Holz, Vollkornmehl (anstelle von Weissmehl) gegen ein Lied der Gruppe, kurze Streichhölzer (anstelle von langen) gegen eine Tee Party und Schinken (anstelle von Speck) gegen einen guten Witz.</p> <p>Die Leiter dürfen den Gruppen nur die Sachen geben, wenn sie genau danach fragen!</p>	HaBa / Gäbi



	Die Leiter dürfen nicht sagen wer sie sind oder wer die anderen Charaktere sind mit Ausnahme des Verwirrten. Die Gruppe, welche zuerst zum Polizeiposten geht und sagt, dass der Holzfäller der Mörder ist und seine Axt die Mordwaffe ist, gewinnt das Spiel.	
15.15-15.30	Ausstieg Nachdem der Sieger bekannt gegeben wird, sammeln sich alle beim Lagerhaus. Zum Ausklingen gibt es ein gemeinsames Ausdehnen und Auslaufen mit verschiedenen Übungen. Die TN haben nun Freizeit bis zum Abendessen.	HaBa / Gäbi

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Teamwork • Logisches denken • Schnelle Lösungen finden • Sensibilisierung über das Thema Verbrechen und Gewalt
Sicherheits-überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe allgemeines SiKo • Apotheke bei der Zentrale (Polizeiposten) • Je ein Leiter bei der Gruppe • Genügend Wasser bei der Zentrale (Polizeiposten) • Die Regeln werden klar erklärt und die Konsequenzen auch • Das Gelände wird abgesteckt und die Grenzen werden klar definiert und kommuniziert
Schlechtwetter-variante	Siehe Schlechtwetterprogram