



21h Geländespiel (LS 4.3)			
Zielgruppe(n)	X Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	11.07.2019	22.00 – 00.00	Lagerplatz
Leitung	Samuel, Alenka		
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"> Jubla Geld Karton zum Messer basteln Megaphon 	<ul style="list-style-type: none"> Vogelschreckband Rote Fingerfarbe 	<ul style="list-style-type: none"> Militärblachen (4) Sanibox
Vorbereitung	Vor dem Lager	Im Lager <ul style="list-style-type: none"> Messer basteln Vogelschreckband-Schwänzchen basteln Goldmine abstecken Grenze abstecken Gebiete abstecken 	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
22.00 – 22.15	<p>Einstieg Leitertheater</p> <p>Als Einstieg wird ein Mottotheater gespielt. Der bisherige Präsident ist tot, es gab einen Militärputsch, es herrscht völlige Anarchie. Da keiner keinem trauen kann müssen Gegenspieler ausgeschaltet werden. Dazu startet jetzt ein Geländespiel-internes Kusspiel: Jeder erhält einen Namen von einem anderen TN/Leiter, denn er für sich behalten soll. Das Ziel ist es, diese Person auszuschalten, indem man sie irgendwo auf die Haut küsst, ohne dass es irgendjemand anders sieht. Wenn man jemanden getötet hat, erhält man anschliessend den Namen welcher dieser gehabt hat und so geht das Spiel weiter.</p>	
22.15 – 23.45	<p>Hauptteil Bereitstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> Jubla Geld Vogelschreckband <ul style="list-style-type: none"> Goldmine abstecken Grenze ins andere Land feststecken Militärblachen <ul style="list-style-type: none"> Bases festlegen <p>Mitnehmen Schmuggelgame</p> <p>In einem ersten Teil geht es darum, Geld zu verdienen um sich am nächsten Tag etwas zum Frühstück kaufen zu können. Nach einem Putschversuch besteht in unserem Land eine nationale Wirtschaftskrise. Dennoch wird Geld dringend benötigt, um die neue Präsidentenwahl anzukurbeln und zu gewinnen. Daher wird Geld im benachbarten Land gesammelt. Dazu gibt es eine Grenze, welche von Grenzwächtern (Leitern) bewacht wird. Im Nachbarsland gibt es</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine Goldmine Aufgabenlösen bei Leitern <p>Das Geld muss dann wieder über die Grenze zurück auf die jeweilige Base transportiert werden. Im Heimatland herrscht derzeit ANARCHIE! Geld kann jederzeit und von jedem abgetümelet werden. Sobald es jedoch auf der Base ist ist es sicher. Zwischendurch kommt es zu</p> <p><i>Militärhappenings</i></p> <p>Bei diesen werden alle zusammengerufen und verschiedene Aufgaben gelöst:</p> <ol style="list-style-type: none"> Alle stehen in einem Kreis und müssen Wasser in den Mund nehmen. Anschliessend werden Witze erzählt und die TN dürfen nicht lachen. Wer als letzter noch nicht gelacht hat, entsprechend noch alles Wasser im Mund hat hat gewonnen und erhält mega viele Geldeinheiten. Alle stehen in einem Kreis und dürfen sich nicht bewegen. Anschliessend werden einzelne Instruktionen gegeben, ähnlich wie beim Twister und die TN 	



	<p>müssen in der jeweiligen Position ausharren. Wer als letzter die Pose noch halten kann hat gewonnen und erhält mega viele Geldeinheiten.</p> <p>Bereitstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blutige Messer verstecken • Sanibox • Vogelschreckband <ul style="list-style-type: none"> ○ In Streifen schneiden für ‚Schwänzchen‘ ○ Gebiet abstecken • Felder abstecken • Bases platzieren • Megaphon <p>Mitnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taschenlampe <p>The Purge/Capture the Candidates</p> <p>Ähnlich einem Capture the Flag, geht es hier darum in der Nacht durchs dunkle Gelände zu schleichen und die anderen Kandidaten zu ermorden. Die Kandidaten sind Leiter, die Killer auf Mission sind die TN. Im Wald versteckt liegen blutige (Karton)-Messer, welche die TN finden müssen um damit dann die Kandidaten umzubringen. Das Spielfeld ist in 4 Bereiche eingeteilt, jede Gruppe besitzt ein Gebiet. Alle TN haben einen Vogelschreckbandfetzen in der Hose. Im jeweiligen Gebiet leben ihre eigenen Kandidaten und die TN sind save, ihre Vogelschreckbänder können nicht gestohlen werden. Mithilfe dieser können die Mörder aufgehalten werden: Wird einem das Vogelschreckband in einem fremden Gebiet entzogen, muss man sich wieder zu seiner Base begeben um erneut starten zu können. Das heisst die TN können einerseits die anderen Kandidaten umbringen, aber auch ihre eigenen beschützen.</p> <p>Die TN besitzen natürlich noch Geld vom Schmuggelgame. Mit diesem können sie bei Dr. Frankenstein in der Mitte des Spielfeldes ihre Kandidaten wiederbeleben. Sind alle Kandidaten tot müssen sie wiederbelebt werden. Können die Gruppen die Wiederbelebung nicht zahlen, wird der Kandidat dennoch wiederbelebt, die Gruppe macht jedoch Schulden, welche im nächsten Spiel wieder abbezahlt werden müssen.</p> <p>Nach einer halben Stunde ertönt eine Sirene, alle besammeln sich am Sammelpunkt, an dem das Spiel gestartet hat.</p>	
<p>23.45 – 00.00</p>	<p>Ausstieg</p> <p>Leitertheater. Die Polizei schreitet nun ein. Die Zustände im Land sind völlig ausgearbeitet. Nun setzt sich eine Gruppe von Polizisten durch und bietet Stillstand. Alle beruhigen sich.</p> <p>Ruhiger Moment. Nachdem sich die Aufregung um die zahlreichen Attentate gelegt hat legen sich alle auf den Boden und lauschen in den Wald. Sie versuchen verschiedene Tiere oder anderweitige Geräusche auszumachen. Nachdem sich alle etwas beruhigt haben wird das Programm beendet und alle werden ins Bett geschickt.</p>	

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

<p>Sicherheitsüberlegungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sanibox ist immer am Sammelpunkt
<p>Schlechtwettervariante</p>	<p>Bei Sturm wird das Programm fern vom Wald durchgeführt. Ansonsten kann es so durchgeführt werden.</p>

Add on:

Psychogame

Zu allem Übel belastet uns ständig die Klimaerwärmung. Wir alle sind uns einig, dass etwas getan werden muss. Dazu können wir Geld spenden an verschiedene Umweltorganisationen. Insgesamt benötigen sie 1000.- pro Runde um etwas bewirken zu können. Die Gruppen werden immer abwechselnd von diesen nervigen Promotern angesprochen um zu spenden. Sie drohen mit einer grossen Katastrophe, würden sie nicht genug Geld erhalten. Keine Gruppe MUSS spenden. Auch dürfen sie wählen wieviel, falls sie spenden wollen.

Sie sehen den jeweiligen Spendestand, jede Gruppe wird 3x angehalten zu spenden: entweder 0.-; 50.-; 100.-; 250.-; 500.- oder 750.-. Möchte eine Gruppe nichts spenden muss sie nichts spenden. Möchte eine andere Gruppe unbedingt die Katastrophe verhindern können sie bspw. mehr spenden.

Wird das Ziel schlussendlich nicht erreicht in zwei von drei Durchgängen bricht ein Tsunami über alle herein und zerstört alles was sie bisher erreicht haben.