

2-teiliges Geländespiel Teil 2 (LS 4.2)

Zielgruppe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> Kindersport / <input checked="" type="checkbox"/> Jugendsport		
Datum / Zeit / Ort	Do, 13.7.16	14.30-17.00	Lagerplatz
Leitung	Carole Fasel, Aline Mauron, Benjamin Jungo		
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"> • Karte zu Schwimmbad in (Anzahl Gruppen+1) Teilen 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 kleine Puzzle • 8 Kartonstücke als Unterlage fürs Puzzle 	<ul style="list-style-type: none"> • Getränke • Apotheke
Vorbereitung	Vor dem Lager - Karte zu Schwimmbad in (Anzahl Gruppen+1) Teilen - Puzzleteile nummerieren	Im Lager	•

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
14.30-14.45	<p>Einstieg</p> <p>Theater: Dschinni ist eingeschüchtert hinter dem Tor und erzählt kurz, dass er aus seiner Wunderlampe gerissen wurde und hier ausgesetzt wurde. Er merkt, dass er ein Blatt in seiner Hosentasche hat und nimmt dieses hervor. Es ist ein Teil einer Karte. Da dies sicher ein guter Hinweis für die Suche nach der Wunderlampe ist, rennen alle vor Freude 5mal um das Sarrasani und machen 10 Hampelmann-Freudensprünge. So sind auch alle wieder aufgewärmt und bereit für den zweiten Teil des Spiels.</p>	Ian und Programmleitung (PL)
14.45-16.45	<p>Hauptteil</p> <p>Dieser Teil der Karte muss aber noch erweitert werden, damit sie uns wirklich etwas bringt. Dazu wird folgendermassen gespielt:</p> <p>Jede Gruppe muss ein Puzzle auf der Unterlage zusammensetzen, um einen Teil der Weltkarte einzulösen. Alle Puzzleteile, die zum gleichen Puzzle gehören, haben die Zahl der Gruppe hintendrauf. Um alle Puzzleteile zu bekommen, wird folgendermassen vorgegangen:</p> <p>Goldsteine verdienen: In Mienen oder bei Wundernasen (sportliche Aufgaben) wie in Teil 1. (Die Gruppen können den Rest der Goldsteine aus dem 1. Teil wieder verwenden)</p> <p>Puzzleteile kaufen: Es gibt 2 Puzzletische, die jeweils die Teile von 4 Gruppen verkaufen. Die Gruppen müssen durch Fragen gehen selber merken, wo ihre Teile verkauft werden. Sie bezahlen zu Beginn zwei Steine für ein Puzzleteil, welches sie ziehen können. Das Teil, welches sie ziehen, bringen sie zu ihrer Basis zurück.</p> <p>Puzzleteile erspielen: Da es sein kann, dass eine Gruppe ein Teil von einer anderen Gruppe zieht, dürfen die TN auf dem Feld gehetzt werden und sie müssen sagen, ob sie ein Teil der Gruppe des Hetzers haben. Falls ja, wird gedäumelt und wenn der Hetzer gewinnt, bekommt er das Teil. Wenn der Gehetzte kein Teil des Hetzers hat, dann spielen sie nicht und gehen weiter.</p> <p>Puzzleteile handeln: Die Gruppen können untereinander Verhandlungen führen (bei den Basen), um alle ihre Teile zu bekommen. Sie können entweder Puzzleteile austauschen, Gold verlangen, Aufträge erfüllen lassen usw.</p> <p>Kartentisch: Sobald eine Gruppe ihr Puzzle zusammengesetzt hat, bringt sie es auf der Unterlage zum Kartentisch. Dort wird entschieden, ob das Puzzle gegen ein Stück der Karte eingetauscht werden kann. Natürlich wird jedes eingetauscht, aber dies soll den Druck und die Spannung etwas erhöhen. Die Gruppe, die als erstes einen Kartenteil erspielt hat, darf danach als erste das Zvieri fassen und nun erhalten diese TN der fertigen Gruppen eine neue Aufgabe:</p>	PL

	Aufgabe für Gruppen, die fertig sind: Sie können alle TN hetzen und ihnen die Teile wegdäumeln, die nicht ihnen selbst gehören. Diese Teile bringen sie dann zur richtigen Gruppe. So wird das Spiel etwas beschleunigt. Sie können auch Verhandlungen führen bei den Basen, damit sie diese Teile auch zu den richtigen Gruppen bringen können.	
16.45-17.00	Ausstieg Je ein Kind der Gruppe bringt den Kartenteil seiner Gruppe nach vorne und die Gruppenvertreter setzen die Karte gemeinsam zusammen. Es entsteht eine Karte, die einen Weg anzeigt (Wanderoute für Badetagwanderung). Gemeinsam wird entschieden, dass wir morgen diesem Weg folgen, um zu entdecken, ob wir dort die Wunderlampe finden können. Um sich von diesen anstrengenden Spielen zu erholen, machen wir einen grossen Massagekreis auf dem eine omanische Massage (Pizzamassage) gemacht wird. Danach gibt es einen Sitzkreis, um das Teamgefühl zu stärken.	PL

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

	<ul style="list-style-type: none"> • Die TN lernen, gemeinsam in der Gruppe Rollen aufzuteilen und zusammen für ein Ziel zu arbeiten • Die TN lernen taktisch geschickt zu spielen, Abläufe zu planen. • Die TN betätigen sich sportlich, da sie nicht gehetzt werden wollen und man je schneller, desto eher ans Ziel kommt.
Sicherheits-überlegungen	<ul style="list-style-type: none"> - Gebiet markieren und kommunizieren - Wasser und Apotheke sind im Sarrasani, dort ist auch ein Leiter: _____ - gute Schuhe (Sport- oder Wanderschuhe) - wetterentsprechende Sportkleidung
Schlechtwetter-variante	Bei ganz schlechtem Wetter (Gewitter, extrem rutschig usw.) wird das Spiel verschoben, sollte es aber nur etwas regnen, kann es mit entsprechender Ausrüstung durchgeführt werden.