

Das grosse Krabbeln – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Das_grosse_Krabbeln/

Archiviert am: 2025-09-19 21:36:52

Das **große Krabbeln** ist ein **Abenteuer** mit einer Rahmengeschichte im Reich der Ameisen. Die Patrouille muss dabei Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten lösen.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Beschreibung](#)
 - [1.1 Spielgeschichte / Einstieg](#)
 - [1.2 Spielregeln](#)
 - [1.3 Stationen](#)
 - [1.4 Abschluss / Ausstieg](#)

Beschreibung

Das grosse Krabbeln	
Art:	Abenteuer
Ziel:	Kennenlernen der acht Schwerpunkte im Rahmen eines Abenteuers
Inhalt:	
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Egal
Material:	Hängt von den ausgewählten Aufgaben ab, auf jeden Fall aber viele Ameiseneier (zb.: gelbe Überraschungsei-Plastikeier)!
Dauer:	90 Minuten
Vorbereitung:	60 Minuten

Das Spiel bietet eine Rahmengeschichte, in der die Erledigung von Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten möglich ist. Die Aufgaben, können je nach Wissen der Kinder gestaltet werden. Der Einzelne ist gefordert, Aufgaben müssen aber von der ganzen Patrouille erledigt werden.

Spielgeschichte / Einstieg

Ihr seid ab nun Ameisen!

Ihr alle lebt in einem wunderschönen Ameisenhaufen, bis eines Tages durch anthropogene Einflüssen (ein Mensch steigt mit seinen Füßen in Euren Ameisenhaufen) Euer Lebensraum zerstört wird. Nun seid Ihr gezwungen den Ameisenhaufen zu verlegen. Aus taktischen Gründen teilt die Ameisenkönigin den gesamten Ameisenstaat in mehrere Gruppen auf (Patroullen!). Der neue Haufen soll schöner und technisch viel ausgereifter sein als der Alte. Eure Aufgabe ist es daher nicht nur Eier vom alten zum neuen Ameisenhaufen zu befördern, sondern auch einige Aufgaben zu erledigen. Zum Ansporn ließ die Königin verlauten, dass die beste Gruppe im neuen Ameisenhaufen das Zimmer neben der Königin erhalten dürfen (Ameisenkenner wissen, welch eine Ehre dies ist!). Der Weg ist sehr beschwerlich, daher kann jede Ameise nur genau ein Ei tragen. Ihr solltet sehr vorsichtig sein, denn die anderen Gruppen und die gefährlichen Ameisenbären sind scharf auf Eure Eier.

Ameisen dürfen zwar alleine Eier transportieren, die Aufgaben aber müssen sie gemeinsam mit der ganzen Ameisenpatroulle erfüllen.

Spielregeln

1. Eier sind neutral, gehören also niemanden.
2. Jede Ameise kann genau nur ein Ei tragen.
3. Jede Ameise kann beliebig viele Eier bewachen. Eier gelten als bewacht, wenn sie neben der Ameise, innerhalb eines am Boden liegenden Halstuches sind.
4. Aufgaben erhält eine Patroulle, die vollständig ist, und beim Stationsleiter je Patroullenmitglied 2 Eier vorweisen kann.
5. Ameisenbären sind berechtigt jederzeit jede Menge von Eiern zu fressen. Sie können durch abtrennen des Lebensfaden Ameisen verletzen.
6. Verletzte Ameisen sind unverzüglich zur Heilung in die Sanität zu tragen (fachgerecht!).

Stationen

(es müssen alle Stationen von allen Patroullen erledigt werden) die genauen Aufgaben muss jeder Leiter für seine GuSp auswählen, empfehlenswert ist die Auswahl unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, vor allem bei gleichaltrigen Patroullen.

- Bau einer Trage (Einfaches und naturverbundenes Leben)
- Labyrinth der Spinne (Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft)
- Ameisenkirche (Leben aus dem Glauben)
- Literatur (Weltweite Verbundenheit)
- Eierstaffel (Körperliche Leistungsfähigkeit)
- Umwelt (Kritisches Auseinandersetzen mit sich und der Umwelt)
- Sanität (Bereitschaft zum Abenteuer)
- Geschenk für die Königin (Schöpferische Tun)

Abschluss / Ausstieg

Das Eintreffen der Königin im neuen Bau wird durch Pfiff bekannt gegeben. Danach haben die Gruppen 10 Minuten Zeit, die Eier in den neuen Bau zu transportieren. Je Ei gibt es einen Punkt.



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Autoren: PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha