

Marathonspiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Marathonspiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:54:25

Marathonspiel ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit dem Material für ein Sommerlager.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Ziel](#)
- [2 Beschreibung](#)
- [3 Spielfeld](#)
- [4 Variation](#)
- [5 Bemerkungen](#)
 - [5.1 Bemerkungen zum Ort](#)

Ziel

- Die Patroulle weiß welches Material sie als Patroulle am Sommerlager brauchen und welches nicht
- Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist
- Die Patroulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus

Marathonspiel	
Art:	Programmidee
Ziel:	Die Patroulle weiß welches Material sie als Patroulle am SOLA brauchen und welches nicht; Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist; Die Patroulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus
Inhalt:	
Teilnehmer:	4 Patrullen mit 5-7 Patrullenmitgliedern
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	Kärtchen mit Lagermaterial (Nötiges: Zelt, Küchenplane, Axt, Gummihammer, ... Unnötiges: Kassettenrekorder, Playstation, Handy,...), Spielfeld für "Marathonspiel", Spielfigurenhäferl (gezeichnet oder erkenntlich für die Patroulle als eigenes), Spielwürfel, Fragen und Antworten zur Aufbewahrung und Säuberung des Lagermaterials (Wie verwahrt man eine Axt,...), Patrullenmaterial am üblichen Aufbewahrungsort, Plakate mit Mistkübel und Patrullenkiste aufgezeichnet (1 pro Patroulle
Dauer:	120 Minuten
Vorbereitung:	40 Minuten

Beschreibung

Einstieg

Spielfeld (z.B.: auf Leintuch gemalt, ca. 1-2m Durchmesser zur besseren Übersicht): Kreis mit 12 Tortenecken, jedes 2. ist einfärbig (nach Marathon rennen), 1 Feld mit Sonnensymbol (Ausruhen= 1 Runde aussetzen), 1 Feld mit Pfeil in Richtung Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Pfeil in Richtung

gegen des Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Kleeblatt (Glücksspiel= Schere, Stein, Papier spielen, wenn gewonnen, bekommt man ein Kärtchen) 1 Feld mit Fragezeichen (Wissensfrage über Aufbewahrung und Säuberung von Lagermaterial, wenn richtig beantwortet bekommt man ein Kärtchen), 1 Feld mit Herz (soll andersgeschlechtlichen/s GuSp umarmen, bekommt dafür ein Kärtchen)

Spieleiter steht am Spielfeld und überwacht das Geschehen, Patrullen stehen an Ecken des Spielfeldes, erster in der Reihe beginnt zu würfeln und zu fahren (mit Spielfigurenhäferl, darin werden auch die Kärtchen gesammelt), gleich nach würfeln kommt immer gleich die nächste Patrulle zum würfeln dran, bei Marathonfeld, muss GuSp nach Marathon rennen (kann weitere Strecke sein, ev. in Garten hinaus, dort sind Kärtchen verteilt mit Nötigen und Unnötigen Lagermaterial, einfach eines pflücken und wieder zurück rennen), die Herzstation, die Abgabe von Kärtchen und Aussetzen kann gleich bei Spielfeld erledigt werden, zur Glücksstation und dem Fragefeld muss ein Leiter weiter vom Spielfeld entfernt (ev. in einem anderen Raum) bereit stehen Spiel läuft für eine bestimmte Zeit (ca. 25 min, kommt auch auf Anzahl der Kinder an), sollte den Kindern bekannt sein (erhöht die Spannung wenn Spieleiter immer wieder auf die Zeit hinweist), Ziel des Spieles ist möglichst viele Kärtchen mit Lagermaterial zu erlangen

Hauptteil

Patrullen begeben sich mit Kärtchen an ihren Patrullentisch, sollen sich einigen, welches Material unnötig und welches nötig ist, kleben die Kärtchen aufs Plakat zum Mistkübel oder zur Patrullenkiste, der Begleitleiter wird nach Beendigung dazugeholt und Ergebnis präsentiert (Kann auch in der Großgruppe präsentiert werden), =>ca. 15min

Patrullenbetreuer geht mit Patrulle zur Materialaufbewahrung, zeigt dort das Lagermaterial und erklärt den GuSp warum es so aufbewahrt wird =>ca. 20min

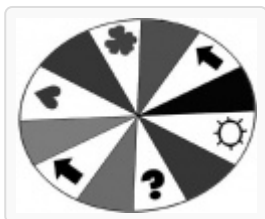
Gusp bekommen eine Liste mit ihrem Patrullenmaterial und sollen ihre Patrullenkiste fürs Sola packen (kann ev. gleich fürs Sola verwendet werden), Kinder sollen von selber kommen wenn sie Hilfe brauchen =>ca. 30 min

Abschluss

Patrullenbetreuer kontrolliert mit GuSp die Kiste ob auch alles vorhanden ist und ob man ev. noch platzsparender Packen kann =>ca. 15min

Spielfeld

•



Skizze des Spielfeldes

Variation

Programm auf mehrere Heimstunden aufteilen Das Spiel ist auf alle möglichen Themen umwandelbar und ist auch in der Spelekkartei [Der kleine Kubalek](#) zu finden!

Bemerkungen

Heimstunde ist gut als Vorbereitung fürs Lager, eventuell kurz vor dem Lager durchführen, da Patrullenmaterial dabei gleich gepackt werden kann

Bemerkungen zum Ort

auch draußen, aber in der Nähe des Lagermaterials



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: Anni Haderer