Lagersport-Block 1.2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Stufe:  Sparrows | Zielgruppe und Anzahl Teilnehmende:  Kindersport / 4 Teilnehmer | |
| Bezeichnung des Aktivitäten-Teils:  Geländespiel – Silbermünzen | Datum:  22.05.2021 | Zeit:  20:00 – 22:00 |
| Ort:  Wiese Lagergelände / nördlicher Wald (siehe Foto) | Blockverantwortliche(r):  Fabian Wydler v/o Adler | |
| Themenbereich:  [] Unterwegs sein (Wanderungen; Schneeschuhtouren; Touren mit Velo, Bike, Inline-Skates usw.)  [] Sport (Ballspiele, Trendsportarten, andere Sportarten usw.)  [x] Spiel (Spiel- oder Sportturniere, Geländespiele, Spielfest, freies Spiel, Gruppenspiele, Kämpfen und Raufen usw.) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Blockziel:   * Die TNs lernen verschiedene Hinweise zu kombinieren. * Die TNs fördern das strategische Denken. * Die TNs lernen im Team zu agieren, * Die TNs lernen eine neue Spielform kennen. * Die TNs stellen so viele Silbermünzen wie möglich her. | | |
| Zeit: | Programm: | verantwortlich: |
| 15 min | Einstieg:  Ablauf  Die TNs werden in zwei Gruppen eingeteilt, anschliessend wird das Spiel erklärt.  Das Geländespiel beruht auf dem Spielprinzip des Brettspieles Siedler von Catan. Die TNs müssen Rohstoffe erarbeiten, von denen sie sich die Materialien kaufen können, die sie für die Herstellung der Silbermünzen benötigen. | Adler |
|  | Hauptteil:  Gelände  Es wird ein grosses, weitläufiges Gelände benötigt, welches nicht zu übersichtlich ist. Die Wiese des Lagerplatzes, sowie ein Abschnitt im nördlichen Waldstück bieten gute Voraussetzungen, um dieses Geländespiel durchzuführen:    Zuerst richtet sich jede Gruppe eine Silbermünzen-Werkstatt ein. Dort ist der Treffpunkt der Gruppen, an dieser Stelle werden die Materialien gelagert und die Silbermünzen hergestellt. Diese Werkstatt sollte ca. 1×1 m gross und mit Absperrband gekennzeichnet sein. Die Werkstätten dürfen nur von der eigenen Gruppe betreten werden.  Posten  Es gibt fünf Posten, welche gleichmässig über das ganze Gelände verteilt sind. An diesen Posten müssen die TNs Aufgaben erfüllen, um dafür Rohstoffe zu erlangen. Die Rohstoffe sind kleine Kärtchen, auf denen steht, um welchen Rohstoff es sich handelt. Solche Rohstoffkarten müssen in genügender Anzahl vorhanden sein. Da wir zu wenige Leiter sind, sind die Posten unbesetzt. Da die TNs jedoch immer als komplette Gruppe unterwegs sind und von je einem Leiter begleitet werden, sind sie immer beaufsichtigt. Die Leiter sind verantwortlich dafür, dass die Posten fair absolviert werden.  Händler  Auf dem Gelände sind zwei fliegende Händler unterwegs, bei denen die TNs die Materialien kaufen, die sie für die Herstellung der Hinkelsteine brauchen. Bezahlt wird mit den Rohstoffkarten. Ein Händler ist der Gips- und Wasserhändler und ein zweiter Händler ist der Werkzeughändler.  Die TNs gehen nun jeweils als komplette Gruppe an die Posten und erfüllen dort Aufgaben. Wenn die Aufgabe erfüllt ist, erhält sie einen Rohstoff und muss den Posten verlassen. Es darf also keine Gruppe Spieler mehrmals hintereinander die gleiche Station besuchen. Er muss erst zu einer anderen Station gehen, erst dann kann er wieder zu der Station zurückkommen.  Station «Knappen-Ausbildung»:  Im Mittelalter waren bei den Rittern nebst dem Schwert und dem Speer Pfeil und Bogen beliebte Waffen. Die Technik damit musste geübt werden, hierfür wurde zu trainingszwecken auf Zielscheiben geschossen.   * Aufgabe: Zielschiessen * Material: Dartpfeile, Zielscheiben   Eine Styropor-Zielscheibe wird in einiger Entfernung von einer Ziellinie aufgestellt. Die TNs haben nun die Aufgabe, während einer gewissen Zeit mittels Dartpfeile auf die Scheibe zu schiessen. Wenn während dieser Zeit mindestens ein Treffer gelandet wird, erhält jeder TN eine Erz-Rohstoffkarte. wenn mindestens fünf Treffer gelandet wurden, erhält er sogar zwei Rohstoffkarten.  Station «Druide»:  Druiden waren im Mittelalter weitverbreitet. Sie verbrachten die meiste Zeit des Tages damit, mit ihrer Sichel Misteln zu schneiden. Diese Misteln und andere Zutaten mischten sie dann zu leckeren Tränken.   * Aufgabe: Wassertransport * Material: 2x Kochtopf, Kelle, Wasser   Im Abstand von ca. zehn Metern stehen zwei Töpfe, in einem befindet sich Wasser (Zaubertrank). Die Aufgabe besteht darin, mit einer Kelle das Wasser aus dem einen Gefäss in das andere Gefäss zu transportieren.  Wenn das geschafft ist, erhält der Spieler eine Mistel-Rohstoffkarte.  Station «Zimmermann»:  Durch die Erbauung von grossen Ritterburgen wurde der Zimmermann im Mittelalter unentbehrlich.   * Aufgabe: Holz sägen * Material: Äste, Säge   Ein Ast liegt bereit und die TNs haben die Aufgabe, von diesem Ast ein Stück abzusägen. Wenn es sich um einen dünnen Ast handelt, müssen sie zwei Stücke absägen, um einen Rohstoff, einen Baumstamm, zu erhalten. Bei dickeren Ästen reicht es, wenn ein Stück abgesägt wird.  Achtung: Man muss darauf achten, dass die Äste in etwa gleich dick sind.  Station «Fischer»:  Fisch wurde im Mittelalter reichlich gegessen, er war eine beliebte Ergänzung zu Fleisch und Gemüse.   * Aufgabe: Fischen * Material: Holzfische, Fischerruten, Abwaschbecken   Ein Abwaschbecken, gefüllt mit Holzfischen, wird in einiger Entfernung von einer Ziellinie aufgestellt. Die TNs haben nun die Aufgabe, während einer gewissen Zeit mittels einer Rute Fische aus dem Becken zu fischen. Wenn während dieser Zeit mindestens ein Fisch gefangen wurde, erhält jeder TN eine Fisch-Rohstoffkarte. wenn mindestens fünf Fische gefangen wurde, erhält er sogar zwei Fische.  Station «Schmied»:  Im Mittelalter gehörte ein Schmied zu jeder Ritterburg. Er fertigte und reparierte Messer, Werkzeuge, Schlösser, Türbeschläge und andere nützliche Gegenstände aus Eisen.   * Aufgabe: Nägel einschlagen * Material: Balken, Nägel, Hammer   Die TNs haben die Aufgabe, in einen Balken Nägel einzuschlagen. Für drei eingeschlagene Nägel erhalten sie eine Rohstoffkarte, nämlich einen Nagel.  Die Händler  Der Werkzeughändler hat folgende Werkzeuge dabei: Gipsbecher, Spachtel, Becher für den Wassertransport, Becher für den Gipstransport (die Becher sollten unterschiedliche Farben haben), Eimer zum Sammeln von Gips und Eimer zum Sammeln von Wasser.  Es reicht, wenn für jede Gruppe ein Gipsbecher, ein Spachtel und zwei Eimer vorhanden sind. Von den Bechern für den Transport sollte man mehrere bereithalten, damit jeder TN etwas transportieren kann. Die Werkzeuge kosten alle gleich viel, egal wie gross das Werkzeug ist.  Der zweite Händler braucht Wasser bzw. Gips (braucht es genügend!).  Die Händler verkaufen ihre Materialien für folgende Rohstoffe:   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | Mistel | Erz | Baumstamm | Fisch | Nagel | | Werkzeug | 1x | 1x | 1x | 2x | 1x | | Gips  Pro Becher |  | 1x | 1x |  | 2x | | Wasser  Pro Becher | 2x | 1x |  | 2x |  |   Silbermünzen  Sobald die Gruppen genügend Material zusammen haben, können sie mit der Produktion der Silbermünzen beginnen. Die Münzen werden folgendermassen hergestellt:   * Gips mit Wasser verrühren * Gips-Wasser-Gemisch in Guetzliform giessen * Ein wenig aushärten lassen * Münze prägen (Abdruck mit Krawattenring)   Eventuell muss man den TNs erst erklären, wie der Gips angerührt wird. Sie können natürlich auch erst einmal genügend Materialen eintauschen und am Schluss des Spieles Münzen herstellen. Hier können verschiedene Spieltaktiken entwickelt werden.  Handel  Die TNs dürfen während des Spiels untereinander handeln. Dabei legen die beiden Gruppen den Tauschkurs selbst fest. | Adler  Tweet / Shark  Tweet / Shark  Adler / Luchs  Adler / Luchs |
| 15 min | Ausklang:  Das Spiel endet nach ca. 90 Minuten Spielzeit. Das heisst, für die Durchführung des Spieles muss man mindestens 2 Stunden einplanen, da das Spiel auch noch erklärt werden muss und die Teams Zeit brauchen, ihre Silbermünzen-Werkstatt einzurichten. Je nach Spiellage und Motivation der Teilnehmer kann die Spielzeit auch verkürzt oder verlängert werden. Ca. 15 Minuten vor Ende des Spiels muss man allen Bescheid sagen, damit sie die Schlussphase des Spieles gut gestalten können.  Das Spiel endet mit einem klaren Schlusssignal (Schlusspfiff). Dann erfolgt die Wertung. Gewertet werden alle Silbermünzen, welche komplett sind. Die Gruppe, die die meisten Münzen hergestellt hat, gewinnt. | Adler |

|  |
| --- |
| Sicherheitsüberlegungen und -Massnahmen: |
| * Allfällige gefährliche Orte, die uns im Moment noch unbekannt sind, werden am Anfang genannt und mit Absperrband abgesperrt. * Es wird vorgängig kontrolliert, dass alle TNs dem Wetter angepasste Kleidung, sowie angepasstes Schuhwerk tragen. * Es wird vorgängig kontrolliert, dass alle TNs eine funktionstüchtige Taschenlampe dabei haben. * Die Gruppen werden jeweils einen Weg überqueren, um in den oberen Teil des Spielgeländes zu gelangen. Dieser Weg ist normalerweise nicht befahren. Die TNs sind aber trotzdem immer in Begleitung der Leiter, diese achten darauf, dass die Gruppen immer zusammenbleiben. |

|  |
| --- |
| Alternativprogramm: |
| Es ist kein Alternativprogramm geplant, das Geländegame kann in jedem Fall durchgeführt werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Material: | |
| Anzahl: | Artikel: |
| 1  1  1  80  5  1 Rolle  alle  10  4 Sorten  genügend  1  2  2  4  2  1  8  2  1  1  alle | Material (bestellen):  Sani-Tasche  Bügelsäge  Hammer  Nägel  Blache, Ausschuss  Absperrband (genügend!)  Holzfische  Fackeln  Material (selber organisieren, in Rako-Kisten verpacken):  Rohstoffkarten Adler  Gips Luchs  Dartscheibe Luchs  Guetzliformen Tweet / Shark  Schale, zum Gips anmischen Luchs  Rundholz, DM 5mm zum rühren Adler  Krawattenring Adler  Holzbalken (Schiitstock) Luchs  Plastikbecher Schüür  Abwaschbecken  Kochtopf  Schöpfkelle  Fischerruten |

|  |
| --- |
| Beilagen / Bemerkungen: |
| - |