

Titel:	<b>Geländespiel</b>	Tag/Datum:	Freitag, 9.4.04
		Zeit:	8.30 – 12.00
Verantwortlicher Leiter: Pflotsch, Fuchur			Nummer: 17
Ziele: Ein Geländespiel erleben, welches an das Alter eines 3. Stüflers angepasst ist.		Referenz AHB/LHB/anderes:  Selber erstelltes Merkblatt wird am Schluss verteilt.	
Zeit	Was		Wer
5'	Einstieg:		
	Gruppeneinteilung: Jeder TN erhält ein Sugus. Anschliessend haben die TN 30 Sekunden Zeit, um die Sugus nach belieben zu tauschen. Auf der Innenseite der Sugus hat es Nummern. Nachdem die Zeit abgelaufen, ist dürfen die TN die Sugus öffnen. →Sugusnummer = Gruppe		
15'	Hauptteil: Erklären des Spiels:		
9.00	Platz suchen und Feuer machen. 1. Teil: Ziel jeder Gruppe ist es, ein eigenes Forschungslabor aufzubauen und dieses möglichst attraktiv zu machen für Forscher, sodass diese kommen und erforschen können, wie man die Kristallkugeln zur Bekämpfung des Oamaruphänomens einsetzt und wo man diese Kugeln findet. Jede Gruppe erhält ihr Forschungslabor in der Zentrale (leere, farbige Kartonschachtel). Nun kann man auf verschiedene Arten die Attraktivität des eigene Forschungslabors erhöhen: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Forschungsgeräte bauen (Zentrifuge, Elektronenmikroskop, Reagenzgläsliständer, Teilchenbeschleuniger, Plattenkondensator, Photonenstreuer, PC, Computertomograph, Oszilloskop). Die verschiedenen Geräte sind unterschiedlich teuer, haben aber auch untersch. Nutzgrad.</li> <li>2. Werbung machen für das eigen Labor. Dies geschieht mittels guter Werbeslogans die in der Werbeagentur (Leiter) zur Schau gestellt werden und dann dort bewertet werden.</li> <li>3. Andere Labors sabotieren. Für einen (hohen) Geldbetrag kann ein Auftragssaboteur angeheuert werden, der dann bei einer Gruppe nach Wunsch ein Laborgerät zerstört.</li> <li>4. Die eigenen Forscher ankurbeln. Es können Vergnügungsgeräte angeschafft werden (Kaffeemaschine, Hauskino, Hauspuff, Whirlpool, Sauna, Cafeteria). Diese erhöhen den Forscherdrang der Forscher. → Produktion steigt.</li> </ol>		

<p>ca. 11.00</p>	<p>Die TN können folgendermassen Geld verdienen: Es müssen Zinnmünzen hergestellt werden. Mit durch Bändelkampf eroberten Bändelis können die TN Zinnstücke erwerben, welche sie in ihrem Lager (neutral) in die gruppeneigene Münzform giessen können (jede Gruppe hat eine eigene Form). Man kann nur mit eigenem Geld einkaufen. Geld von anderen Gruppen kann aber umgegossen werden.</p> <p>Jede Gruppe erhält zu Beginn eine Giessform aus Gips. Zinn wird in Konservendose gegeben und erhitzt und anschliessend in Form gegossen.</p> <p>Gekämpft wird mit Bändeln. Wer einen Bändel verliert kann gratis einen neuen holen bei der Zentrale. Es kann um alles gekämpft werden (Münzen, Zinn, Laborteile, ...)</p> <p>Jeder TN hat einen Kontrollbändel um das Fussgelenk, welcher angibt aus welcher Gruppe er/sie ist (gleiche Farbe wie Labor).</p> <p>Spiel wird unterbrochen. Wir erklären, dass die Forscher geschumelt haben und unter sich die Forschungsergebnisse ausgetauscht haben. Dadurch sind sie schneller zum Ziel gekommen. Sie wissen jetzt, wo die Kristallkugeln sind: in einer geheimen Höhle direkt unter den Labors. Wir müssen also nur die Labors in die Luft jagen um an die Kugeln zu kommen.</p> <p>→ Beschaffen von Dynamit (Frauenfütze): Die Forscher haben uns 4 Kartenstücke gegeben und gesagt, dort seien Dynamitlager. → Jede Gruppe rennt so schnell als möglich zum Platz auf ihrem Kartenstück und holt das Dynamit. Die Gruppe, welche zuerst ihr Labor in die Luft sprengt hat gewonnen.</p> <p>→ Labors werden mit Erde und Dynamit gefüllt und in die Luft gesprengt (unter Aufsicht der Leiter)</p> <p>Unter den Labors sind die Kugeln vergraben. → Kugeln ausgraben → Ende gut alles gut.</p>	
<p>11.30</p>	<p>Theorie Geländespiel:</p> <p>An Flipchart werden die wichtigsten Punkte für ein Geländespiel im Plenum zusammengetragen (siehe Zusatzblatt). Anschliessend wird diskutiert, wie das eben gespielte Spiel auf die 2./1. Stufe übertragen werden könnte. Am Schluss wird das Merkblatt an alle TN verteilt.</p>	

<p>Material  Zinn (→Krümel/Fuchur)  Giessformen(Tetrapack, Gips) → Coco  Sugus mit Nummern →Fuchur  Frauenfärze →Fuchur  Wunderkerzli(als Zündschnur)→Fuchur  Christbaumkugeln →Jalani  4 Schachteln für Labors →Coco  farbiges Papier (4 Farben)→Fuchur  wolle in gleichen Farben wie Papier →Fuchur  Konservendosen (4x)→Küche  Kärtchen (Geräte, forscher,  Vergnügungsgeräte)→Fuchur  4 Kartenausschnitte →Coco  Apotheke→ Matraum  Löschwasser (für Frauenfärze)  Flipchart zum erklären des Geländespiels  Merkblätter (30x)→Fuchur</p>	<p>Material TN  Feuerzeug,  Leatherman (wer hat), Swisstool geht auch (aber  Leatherman ist definitiv besser!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!)</p>
<p>Sicherheitskonzept  Wanderschuhe anziehen,  Apotheke,  Löschwasser</p>	<p>Einkleidung  Siehe oben</p>
<p>Vorbereitungen  Platz rekken,  Flipchart vorbereiten,  Kugeln verbuddeln</p>	<p>Varianten (schlechtes Wetter)  Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte  Kleidung...</p>