

Lagersport/Trekking-Dossier

Nummer

4

Allgemeine Angaben

| | | |
|--|---------------------------------|-----------------------------|
| Tag Sonntag | Datum 1.10.2006 | Zeit 09.30- open end |
| Ort Niedererlinsbach | Leitung Furbo und Aimara | |
| Thema/Inhalt 24h Game | | |
| Ziele | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Sportliche Betätigung • Marathon- Weltrekord unterbieten • Sport neu erleben | | |

Detaillierte Planung (Aufbau: Einleitung, Hauptteil, Schluss)

| Zeit | Ablauf | Sozialform |
|-------|---|------------|
| 09.30 | <p>Bis zum Mittagessen geht es vor allem darum, die richtigen Teams zu finden. Dies geschieht durch lauter kleine improvisierte Theaterstücke, die TN, die gerade nicht mitspielen, bringen sich mit Ideen für den Verlauf des Theaters ein. Die verschiedenen Disziplinen sind:</p> <p>Stopp and Go Die Toten Wachsen und Schrumpfen In Liedern Jeder Satz hat eine gewisse Anzahl Wörter</p> <p>Am Ende werden zweier Teams für den restlichen Tag gebildet</p> | |
| 14.00 | <p>Nach dem Mittag (im Haus) erhalten die Tn's Zeit, zu zweit einen Gotthard für die Nacht aufzustellen. Diesen gilt es im anschliessenden Spiel zu verteidigen.</p> <p>Spiel Alhambra: Jede 2er Gruppe muss ihren perfekten Schauspieler zusammensetzen. Dies geschieht nach den Regeln von Alhambra. Es wird gleich gespielt, nur dass die Oasenteilchen, die zu erspielen sind, die Fähigkeiten der Schauspieler darstellen.</p> <p>Einen Spielzug machen darf, wer genügend Geld hat, zu dem er nur durch eine gewisse Anzahl Bündeli kommt.</p> <p>Zusätzlich zum Bündelikampf müssen die TN's ihren Gotthard verteidigen, der von den restlichen Spielern angegriffen werden darf.</p> <p>Wird eine der 3 Wertungskarten gezogen, die im Geldstapel versteckt sind, wird das Spiel unterbrochen und die momentanen Punkte zusammengezählt. Diese setzen sich aus dem Zustand des Schauspielers und des Zeltes zusammen. Ist die Prüfung abgeschlossen, kann weitergespielt werden.</p> <p>Die letzte Prüfung des Spieles ist zudem auch das Ende. Die Punkte werden ein letztes Mal zusammengezählt, die erspielten Fähigkeiten des Schauspielers müssen für das nächste Spiel behalten werden.</p> <p>Abendessen über dem Feuer.</p> | |

ca. 17.30 Nach dem Abendessen beginnt das dritte und letzte Spiel. Die TN müssen sich die erspielten Fähigkeiten vom Nachmittag an ihre Kleidung heften. Im Zentrum befindet sich pro 2er Gruppe eine Setkarte. Auf ihr sind alle Fähigkeiten des Schauspielers aufgezeichnet. Das Ziel des Spieles ist es, alle Fähigkeiten auf einem möglichst hohen Niveau zu halten = möglichst viele Plättchen einer Fähigkeit zu besitzen.
Dies kann durch folgende Punkte erreicht werden:

1. Man klaut Plättchen von der Kleidung der Mitspieler. Die müssen jedoch gleich wieder an die Kleidung angeheftet werden und können so zurückerobert werden. Am Ende zählt die Menge Plättchen, die man erfolgreich verteidigen konnte.
2. Auf einem Maiskörnerfeld können Maiskörner gesammelt werden. Hat man genug Körner, können die Fähigkeiten der anderen Spieler herabgesetzt werden. Die nötige Anzahl ändert sich jedoch dauernd.
3. Hat man genügend Kärtchen einer Fähigkeit gesammelt, ist man berechtigt, an einem Kurs teilzunehmen. An diesem Kurs kann man sich weitere Plättchen dazuverdienen, muss jedoch auch einen gewissen Einsatz leisten.

Dieses Spiel kann endlos gespielt werden oder je nach Wetter und Laune abgebrochen werden. Wer nicht mehr spielen will, zieht sich in sein Zelt zurück. Abbruch individuell.

Variante (bei schlechtem Wetter)

Umstellen mit Hausblock

Material

- Alhambra- Spiel
- Mat. für 6 Gotthards
- Maiskörner
- Sicherheitsnadeln
- Kärtchen mit Fähigkeiten der Schauspieler
- Kurse
- Setkarten
- Nachtessen