

SoLa 2002 Birmenstorf

Jagd am Machu Pichu

Übung vom 13.Juli 2002

Grundidee:	Nummernspiel mit dem Ziel den Schatz der anderen Gruppe an sich zu bringen.
Ablauf:	13.00 Besammlung und Einteilung in Gruppen 13.15 In Begleitung von einem Leiter pro Gruppe den eigenen Schatz verstecken und den neutralen Punkt der Gruppe absperren. 13.30 Beginn des Spiels 15.30 Znüni (Verpflegung und Getränk) 16.00 Rückkehr zum Spiel, falls dieses zu schnell fertig wird, das Spiel neu starten. 17.00 Spielende

Übungsbeschreibung:

Die TN werden in 2-3 Gruppen eingeteilt. Anschliessend geht je 1 Leiter mit einer Gruppe mit und erklärt die Regeln. Und beantwortet allfällige Fragen. Das Spiel selbst erklärt sich mit den Regeln.

Detailbeschreibungen/Regeln:

1. Nummern (ähnlich Skirennummern) müssen richtig getragen werden. (verknüpft!!!)
2. Wer abgelesen wird, von einem TN einer andern Gruppe mit Vulgo und der Zahl, hat die Nummer an Ort ausziehen und muss zum neutralen Punkt seiner Gruppe zurückkehren (wird vor Spielstart mit Leiter, welcher ganze Spieldauer dort ist, abgesperrt) und dort eine neue Nummer verlangen.
3. Wer keine Nummer trägt darf niemanden ablesen. (Ist nur während dem Weg zum neutralen Punkt der Fall)
4. Es werden keine Handgreiflichkeiten ausgetragen!
5. Wer es schafft den Schatz (Kiste) der andern Gruppe, welche im Umkreis von 10 Metern vom neutralen Punkt versteckt ist, zu seinem eigenen neutralen Punkt zu schaffen, ohne abgelesen zu werden, hat gewonnen.
6. Wird er mit der Kiste auf dem Weg zum neutralen Punkt abgelesen wird die Kiste an demselben Ort stehengelassen.

Material: Nummern, Absperrband, 2-3 Kisten, Znüni und Getränk

Idee von: Money, Seebuebe Goldach