

Lagersport/Trekking-Dossier

Nummer

15

Allgemeine Angaben

Tag	Donnerstag	Datum	14.07.05	Zeit	14.00h -17.30h
Ort	Lagerplatz; Eschenz	Leitung	Move / Caprese		
Thema/Inhalt	Geländespiel II (Nummernspiel)				
Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Spass• Zusammenarbeit				

Detaillierte Planung (Aufbau: Einleitung, Hauptteil, Schluss)

Zeit	Ablauf	Sozialform
14.00-17.30	<p>Erklärungen und Gruppeneinteilung (2 Gruppen)</p> <p>Zuerst bekommt jede Mannschaft 20 Fähnchen. Die werden am Anfang in den markierten Feldern so schnell wie möglich von jeder Gruppe verteilt. Nach fünf Minuten wird das Spiel angepfiffen.</p> <p>Ziel ist es die möglichst viele gegnerische Felder durch Eroberung zu besetzen.</p> <p>Sie kämpfen mit Nummern (Nummernspiel) gegeneinander. Das gegnerische Feld, sprich die markierten Felder, wo sich eine jeweils Fahne befindet, wird durch einen Fahnen-Austausch erobert. Das gegnerische Fähnchen muss nach Übernahme ins Spielzentrum gebracht werden. Neue Fähnchen kosten 2 generische Nummern. Falls man keine Nummer mehr hat, muss man eine gewisse Zeit ins Gefängnis und Strafarbeit leisten (Holz sammeln)</p> <p>Für jedes eroberte Feld kann ein Befestigungsgürtel gekauft - gebaut werden (Kosten 8 Nummern). Für ihn müssen an diversen Posten Materialien gesammelt werden.</p> <p>Am ersten Posten müssen sie mit Geschicklichkeit ihr Postenband verdienen. Am zweiten Posten müssen sie durch eine Kampfhahn den Gewinn eines Reissnagels erreichen. Der Befestigungsgürtel wird erst anerkannt, wenn sie den Reissnagel und das Postenband haben, eines alleine ist nicht zulässig beziehungsweise nicht brauchbar. Der Befestigungsgürtel wird mit einem Reissnagel auf dem Spielplan im Zentrum markiert wird. Dieser schützt vor direktem Angriff des Gegners. Somit muss er zuerst den Verteidigungsgürtel, der sich um das Fähnchen befindet, ins Zentrum bringen.</p> <p>Im Zentrum befindet sich eine Karte, wo jede Übernahme des Gegners und dessen Verteidigungsgürtel zu sehen sind.</p> <p>Es gibt zusätzlich Räuber, welche die Felder plündern können. Sie klauen die Fähnchen, so dass leere Felder entstehen. Ist das Fähnchen mit einem Befestigungsgürtel gesichert, kann er diesem nichts anhaben. Der Räuber trägt einen Bündel. Wird ihm dieser weggenommen, verliert er alle auf sich tragenden Raubgegenstände an den Bezwinger.</p>	

Variante (bei schlechtem Wetter)

Wird bei jeder Witterung durchgeführt

Material

- Ca. 50 Fähnchen
- Spielplan
- Absperrband
- Nummern
- Bündel
- Reissnägel