

Lagersport/Trekking-Dossier

Allgemeine Angaben

Tag Sonntag	Datum 29.07.07	Zeit 20.00h -23.00h
Ort Lagerplatz; Gonten	Leitung Smash	
Thema/Inhalt Geländespiel II (Nummernspiel)		
Ziele		
<ul style="list-style-type: none"> • Spass • Zusammenarbeit 		

Detaillierte Planung (Aufbau: Einleitung, Hauptteil, Schluss)

Zeit	Ablauf	Sozialform
20.00-23.00	<p>Erklärungen und Gruppeneinteilung (2 Gruppen, d.h. je zwei Fähnli zusammen)</p> <p>Die Übung basiert auf einem Nummernspiel. Ziel ist es, möglichst viele Touristen von den andern beiden Gruppen (Inseln) zu sich selbst zu bringen.</p> <p>Dazu muss man einen Flugzeugentführungsspezialisten ausbilden, der dann die Touristen entführen kann.</p> <p>Mit den im Kampf gewonnenen gelben und roten Nummern kann man sich dann einzelne Bauteile des Entführers kaufen (das Männchen selbst, Pistole, Turban, fieser Bart etc.) Diese Bauteile sind bereits aus Karton vorgefertigt und können somit auch visuell dargestellt werden.</p> <p>In bestimmten Zeitabständen fliegt ein Flugzeug auf eine der vier Inseln.</p> <p>Die Gruppe die das Flugzeug entführen will kann nun den Entführer in das Flugzeug platzieren. Die andere Gruppe kann den Angriff aber eventuell abwehren und zwar indem sie Flugzeugpolizisten stationiert hat. Die Flugzeugpolizisten erhält man, wenn man im Zentrum grüne oder blaue Nummern abgibt.</p> <p>Sind in einem Flugzeug sowohl Entführer als auch Polizisten vorhanden, kommt es zum Showdown. Nun spielen der Ausbildungsgrad des Terroristen und die Anzahl der Polizisten eine Rolle. Die Gruppen erhalten nun verhältnismässig zur Qualität des Entführers resp. Zur Quantität der Polizisten Pokerkarten. Wer das bessere Blatt vorzeigen kann gewinnt den Kampf um das Flugzeug und die Touristen.</p>	

Variante (bei schlechtem Wetter)

Material

Wird bei jeder Witterung durchgeführt

Nummern
Einzelne Teile des Entführers aus Karton
Liste für Flugzeugflüge
Pokerkarten