

Eröffnungsabend (LA 1.3)

Datum / Zeit / Ort	16.07.2016	20.00-22.00	Aufenthaltsraum
Leitung	Priska, Robin, Pascal		
Themenbereich	<input type="checkbox"/> Outdoortechniken <input type="checkbox"/> Sicherheit <input type="checkbox"/> Natur und Umwelt <input type="checkbox"/> Pioniertechnik <input type="checkbox"/> Lagerplatz / Lagerhaus / Umgebung <input checked="" type="checkbox"/> Prävention und Integration		
Material / Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Burglabyrinth • Papier und Stifte • 4 Stangen (z.B. Besen) • Jengaklötze 	<ul style="list-style-type: none"> • Packpapier • 4 Filzstifte • Schnur • Holzklötze 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Tücher • 4 Pingpongbälle • 4 Löffel • 4 Augenbinden
Vorbereitung	Vor dem Lager <ul style="list-style-type: none"> • Schätzfragen • Hacken in Holzklötze drehen • Begriffe Montagsmalen und Pantomime • Spielplan vorbereiten 	Im Lager <ul style="list-style-type: none"> • Schnüre an Stifte binden 	

Zeit	Beschreibung	Verantwortlich
20.00 5'	<p>Einstieg</p> <p>Den Teilnehmern (TN) wird gesagt, dass wir heute Abend die Burgbewohner kennenlernen und mit ihnen einige Spiele spielen (vielleicht schon beim Znacht ankündigen). Die TN sollen diese gut beobachten und so ihre jeweiligen Charakterzüge möglichst detailliert kennenlernen.</p> <p>Die Burgbewohner begrüßen uns und stellen sich einzeln vor. Dabei soll ihr jeweiliger Charakter möglichst gut und leicht übertrieben dargestellt werden.</p>	Pascal Burgbewohner
5'	<p>Dann spielen wir ein mittelalterliches Evolutionsspiel: Bauer (Sachen am Boden ern-ten), Musiker (Instrument spielen), Ritter (Schwertschlag), König (Krone richten). Zwei TN auf der gleichen Ebene können sich im Schere-Stein-Papier messen, wer gewinnt steigt auf, wer verliert bleibt auf dieser Ebene. Sobald jemand König wurde, geht er zur Spielleitung. Diese sagt ihm dann in welcher Gruppe er ist.</p>	Pascal
20.10 90'	<p>Hauptteil</p> <p>Die TN treten in 4 Gruppen aufgeteilt beim „Burglabyrinth“ an: Auf einem Spielplan ist eine Burg aufgezeichnet. Diese ist in viele Räume (Spielfelder) unterteilt, welche jedoch am Anfang alle abgedeckt sind. Die Räume sind miteinander durch Türen verbunden, die man beim Gewinnen einer gruppenspezifischen Aufgabe öffnen kann. Das Ziel ist es, vom Eingangstor zur Turmspitze zu gelangen. Wenn es mehrere Türen in einem Raum gibt, entscheidet die Gruppe, durch welche sie gehen wollen.</p> <p>Möchte eine zweite Gruppe durch eine bereits benutzte Tür, muss auch diese eine Aufgabe gewinnen. Sie hat jedoch den Vorteil, dass der Raum dahinter bereits aufgedeckt ist und sie so besser abwägen können wo sie durch wollen.</p> <p>In jeder Runde wird eine Aufgabe an alle 4 Gruppen gestellt. Die Aufgaben werden jeweils von einem der Burgbewohner gestellt, dabei werden die jeweiligen Charakterzüge umgesetzt.</p> <p>Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Festungsbau“: Pro Gruppe dürfen für 10 Sekunden z.B. nur 4 Füße, 3 Hände und 1 Hintern den Boden berühren. Pro Aufgabe 1 Spielzug für Gruppe, die es als erste schafft. • „Schwerter zu Boden“: TN legen eine Stange auf ihre Zeigefinger und müssen die Stange auf den Boden legen. Es müssen immer alle Finger die Stange berühren. Schnellste Gruppe gewinnt. • Stadt, Land, Ritter: In der Gruppe möglichst viele Wörter mit bestimmtem Anfangsbuchstaben zum Thema Mittelalter finden. • Jeweils ein TN einer Gruppe muss mit verbundenen Augen mit einem Pingpongball auf einem Löffel einen kleinen Parcour absolvieren. Die anderen der Gruppe müssen ihm, ohne ihn zu berühren, den Weg zeigen. Der Ball darf dabei nicht mit der 	Robin

	<p>Hand berührt werden, fällt er hinunter muss von vorne begonnen werden. Die schnellste Gruppe gewinnt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doppelter Montagsmaler: Ein TN bekommt einen mittelalterlichen Begriff zugeflüstert, der gemalt werden muss. Er malt aber nicht selber, sondern gibt seinem Mitspieler Anweisungen wie z.B. „Strich nach unten, oben rechts neu ansetzen“ etc. Alle Gruppen dürfen raten. Pro Begriff 1 Spielzug. • „Übermittlungssoldat“: Ein TN steht hinter allen Gruppen und stellt einen Begriff pantomimisch dar. Sein Mitspieler vor den Gruppen macht seine Bewegungen nach ohne den Begriff zu wissen. TN dürfen nicht nach hinten schauen. Alle Gruppen können raten. Pro Begriff 1 Spielzug. • „Teppich umdrehen“: Jede Gruppe steht auf einem Tuch und muss die Oberseite nach unten drehen, ohne dass jemand den Teppich verlässt. • „Festungsmauer überqueren“: TN müssen über ein gespanntes Seil (ca. 1m hoch) gelangen, ohne dieses zu berühren. TN in der Gruppe dürfen sich gegenseitig helfen. Wenn jemand das Seil berührt, muss von vorne begonnen werden. Schnellste Gruppe gewinnt. • „Ab durch den Ring“: TN bilden eine Kette durch Hände halten. Jede Gruppe bekommt ein Seil, das zu einem Ring verknüpft ist. Die Menschenkette muss durch den Ring, ohne dass die Hände losgelassen werden. • „Truppenplatzierung“: Jede Gruppe erhält ein Filzstift und ein Blatt Papier. Am Filzstift sind so viele Schnüre wie TN befestigt und auf dem Blatt sind circa 10 Kreise gezeichnet. Gemeinsam müssen in die Kreise Punkte gezeichnet werden, wobei jeder TN nur 1 Schnur halten darf. • „Turmbau“: Jede Gruppe spielt einzeln Jenga, es wird gezählt, welche Gruppe am meisten Steine aus dem Turm nehmen kann. Die Gruppe kann sich absprechen, ob sie z.B. besser Steine aus der Mitte oder vom Rand entfernen möchten. • „Ruinenrekonstruktion“: Auf dem Tisch sind mehrere Holzklötze willkürlich verteilt. Jeder Klotz hat einen Haken. Pro Gruppe spielen zwei TN. Alle Gruppen spielen gleichzeitig am selben Tisch gegeneinander. Diese halten eine Schnur an je einem Ende. Mit der Schnur müssen sie die Klötze in ein Schüsseli heben. Die Gruppe, die am meisten Klötze in ihr Schüsseli bringt, gewinnt. 	
<p>21.40 20'</p>	<p>Ausstieg Die Burgbewohner verabschieden sich, wir bedanken uns für den Abend. Nachher müssen die TN eine vorgegebene Situation theatralisch darstellen. Dabei liegt das Augenmerk auf den spezifischen Merkmalen der Burgbewohner. Jede Gruppe erhält eine andere Szene und alle TN spielen mit.</p> <p>Szenen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Königshochzeit • normales Abendessen auf der Burg • An einem Ritterturnier • Im Stall • Auf einer Kutschenfahrt 	<p>Priska</p>

Kontrollfrage: Was sollen die TN in diesem Block erlernen?

	<ul style="list-style-type: none"> • TN üben andere Personen zu beobachten und sich in deren Rollen zu versetzen. • Gruppendynamische Aufgaben gemeinsam bewältigen. • Zusammenhalt altersgruppenübergreifend stärken, da sich TN vor dem Lager vor allem innerhalb der Altersgruppen kennen.
<p>Sicherheitsüberlegungen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines Sicherheitskonzept
<p>Schlechtwettervariante</p>	<p>nein, der Block findet sowieso drinnen statt</p>