Lagersport/Trekking
LS Piraten Geländegame

1.3 LS Piraten Geländegame

Gruppenname	CEVI SNS	
Ort, Datum, Zeit	Samstag, 13. August 2022, 19.00 – 21.00 Uhr, im Wald und auf Wiese	
Zielgruppe(n) und Anzahl Teilnehmende	25 Kinder	
Roter Faden	Kids lernen Figuren aus Theater kennen und absolvieren Ausbildung zu Piraten.	
Ziel	Schatz finden, reich werden.	
Blockverantwortliche		
Zeit	**Programm**	**Material**
19.00- 19.15 15min	**Einleitung** Einführung Game, Spielerklärung, Gruppeneinteilung	Spielplan, Kostüme für einzelne Rollen
19.15 – 20:45 Uhr	**Hauptteil** Das Spiel ist in zwei Schichten aufgebaut. Die erste Schicht wird erklärt. Die zweite Schicht müssen die TN während dem Spiel herausfinden, was sie beinhaltet. **Erste Schicht:** <u>Piratenausbildung:</u> Die Ausbildung der TN wird 4 Posten verteilt. Nach Absolvieren der Posten bekommen sie einen Stempel. Jeder Posten kann zweimal gemacht werden. Je mehr Stempel sie auf ihrer Stempelkarte sammeln, desto mehr Geld bekommen sie bei den anderen zwei Posten. <u>Posten Piratenausbildung:</u> • **Posten 1: Wasserrutsche** 1. Stempel: Die TN müssen um die Wette rutschen. Wer zuerst das Fähnchen am Schluss der Rutsche hat, bekommt den Stempel. TN müssen 3x Rutschen und 3x gewinnen für den Stempel. 2. Stempel: Beim Kämpfen ist das Gleichgewicht wichtig. Daher müssen die TN auf der Wasserrutsche ein rohes Ei transportieren. • **Posten 2: Hochsprung** 1. Stempel: Die TN müssen Hariboringli mit der Hand an einem Seil greifen, welche an einem Ast befestigt ist. Höhe: ca. 15cm höher als das Kind seinen Arm strecken kann. 2. Stempel: TN müssen das Haribo mit dem Mund fassen. • **Posten 3: Kraft** 1. Stempel: Armdrücken 2. Stempel: Beine drücken: TN liegen auf dem Rücken einander gegenüber. Beine angewinkelt, Ziel ist es, die Beine zu strecken. • **Posten 4: Ausdauer** 1. Stempel: Springseilen (wer länger kann) 2. Stempel: mit einem Seil springseilen (wer länger kann)	• Stempel • Stempelkarten • Goldige Kieselsteine • Wasserrutsche • Rohe Eier (viel) • Löffel • Fahne • Hariboringli • Schnur • Goldpreistafel • 2 Springseile • Steckbriefe Rollen • Büchsen • Tennisball • Tisch • ABC DRS 3 • Sanduhr • Kompass • Karte mit X • Lavendel • Schaufel • Schatztruhe

	Goldstück sammeln: Goldstücke können an 3 Posten verdient werden. Pro Stempel bekommen die TN 1 Goldstück. • **Posten 1:** Steckbrief zu einer Rolle im Theater ausfüllen. Pro ausgefüllter Steckbrief 1-6 Goldstücke, je nach dem wie viel Stempel die TN haben. • **Posten 2:** Büchsen schiessen (wenn es zu einfach ist, dann sollen sich die TN mit dem Rücken zu den Büchsen breitbeinig hinstellen und durch ihre Beine hindurch versuchen die Büchsen zu treffen. Oder einen sonstigen Trickshot, nach Absprache mit dem:r Postenleiter:in.) • **Posten 3:** ABC DRS3 wer mehr Punkte in der Minute erreicht bekommt das Gold.	
20.15 Uhr	**Zweite Phase** (den TN nicht bekannt, wird ihnen erst im Verlauf des Spiels klar): Die zweite Phase muss gut eingeleitet werden: Jede Gruppe muss die Info (versteckt) erhalten, dass die Rollen des Theaters Infos zum Ort des Schatzes haben. Jede Rolle des Theaters hat einen Tipp zu wo der Schatz vergraben ist vergeben. Ein Tipp kostet ca. 16 Goldstücke. Ziel ist es, dass die TN den Ort wo der Schatz vergraben ist durch die Tipps finden. Diese Phase sollte versteck stattfinden. Die Gruppen erzählen sich gegenseitig nicht, wie sie zum Schatz kommen, denn jeder will den Schatz als erstes finden. Weg zum Schatz: In einer Box befinden sich Goldstücke. Die Box ist vergraben. Um sie zu finden, brauchen sie eine Schaufel. Die Karte zeigt ein Kreuz auf. An diesem Kreuz befindet sich ein Lavendelstrauch, der von einem z.B Ast herunterhängt. Damit die TN den Ort finden, an dem der Schatz vergraben liegt, müssen sie xy-Schritte in eine bestimmte Himmelsrichtung gehen. Der Papagei gibt die Reihenfolge der Hinweise bekannt. • Kapitän: xy Schritt (vor Ort zu bestimmen) • Quartiermeister: Himmelsrichtung (vor Ort zu bestimmen) • Navigator: Gibt Kompass und Karte • Smutje: „Ein guter Duft liegt in der Luft und ein Tipp vom Quartiermeister hilft euch dort weiter." • Pappagie: „Bootsmann – Matchef – Navigator – Smutje – Quartiermeister – Kapitän." Vor sich hin plappern, wiederholend. • Bootsmann: Gibt Schaufel ab. • Matchef: „Es gibt reines Gold in der Truhe."	
20.45- 21.00	**Ausstieg** Die erste Gruppe beginnt, den Hinweisen zu folgen und die Schatztruhe zu finden. Die Siegergruppe findet den Schatz. Spielleitung erklärt, dass sie mit dem gesammelten Gold im Kiosk, der immer nach dem Mittagessen für 10min. geöffnet hat, etwas kaufen können. Die Goldsteine der anderen Gruppen können diese als Startkapital für die Woche gebrauchen. Wichtig für Leitende: Schauen, dass die Goldstücke fair aufgeteilt werden!	
21.00 Uhr	**Blockende** Aufräumen (Leitende)	

Sicherheit	Sicherheitskonzept ☐ Ja ☒ Nein Wir beziehen uns auf das allgemeine Sicherheitskonzept des Lagers. Apotheke griffbereit
Schlechtwettervariante	Wird bei jedem Wetter durchgeführt.
Material	• Spielplan • Kostüme für einzelne Rollen • Stempel • Stempelkarten • Goldige Kieselsteine • Wasserrutsche • Rohe Eier (viel) • Löffel • Fahne • Hariboringli • Schnur • Goldpreistafel • 2 Springseile • Steckbriefe Rollen • Büchsen • Tennisball • Tisch • ABC DRS 3 • Sanduhr • Kompass • Karte mit X • Lavendel • Schaufel • Schatztruhe

Stempelkarte:

Die könnte man ausdrucken auf dickerem Papier