Lagerakt	iv/it## //	۸ 1 1)			
	iviiai (i		g and an art		
Zielgruppe(n)		☐ Kindersport / ☐ Jug		<u> </u>	
Datum / Zeit / Ort		01.07.2013	13.30-15.30	Lagerplatz	
Leitung					
Themenbereich			☐ Sicherheit ☐ Natur und Umwe ☐ Prävention und Integration	It Pioniertechnik L	agerplatz / La
Material / Hilfsmittel		•	•	•	
Vorbereitung		Vor dem Lager	lm Lager Casino aufstellen		
Zeit	Beschre	aihuna		V	erantwortlich
19.00-19.10	Einstieg Die TN hab können. Ar etwa abläu Die TN kön musik im H kleidet (sch geht.	en auf der Wanderung einen S n Anfang gibt es eine kurze Ein ft. nen während dem Abend frei h intergrund und alle Leiter habe warze Kleider, Sonnenbrille)	chatz gefunden mit Münzen die sie im Casinc führung und Erklärung wo welche Stände ste nerum gehen. Der Lagerplatz ist festlich gesch en sich als Piraten verkleidet. 1 – 2 Leiter sind und gehen herum und schauen das alles mit e später am Lagerkiosk oder während dem Ab	hen und wie der Abend nmückt und es läuft Piraten- lals Piraten Bodyguards ver- rechten Dingen zu und her-	
19.15- 20.30 spätestens 20.40 (Je nach Aktivität der TN) = Aufgabe Spielleiter	Die Preise Bar Die TN kön Snacks kau verkauft w Silve	nen sich mit dem verdienten G fen. Wenn sie einen Drink kauf	em wie viel Geld die TN haben festgelegt wer ield von vorher einen Drinks kaufen und mir A ien, bekommen sie einen Stempel auf die Har	Absprache der Küche kleine	

setzten. Es müssen mindestens 2 Einsätze gemacht werden. Dann wird das Roulette gedreht. Auszahlung: wenn man nichts richtig hat verliert man alles. Wenn man auf rot/schwarz oder gerade/ungerade gesetzt hat —> 1:2

Ein Glückpiratenrad (Auf einem Piratenrad sind Beträge von 0 bis x angebracht). Der TN müssen einen gewissen Betrag zahlen damit er das Rad drehen kann. Dann bekommt er den Betrag auf den gedreht wurde. ( x ist zb 20

Auszahlung. Wenn man die Zahl richtig geschätzt hat 1:10 Auszahlung

mal des Betrags der zu zahlen ist) muss noch ausgemacht werden

Glücksrad

Karten ziehen

	Die TN können einen Einsatz geben und der Leiter und der TN ziehen beide eine Jasskarte wenn der TN die höhere Zahl zieht bekommt er das doppelte von dem er eingesetzt hat wenn der Leiter die höhere Zahl zieht muss der TN seinen Betrag verdoppeln, darf nochmals spielen mit dem Einsatz oder den doppelten Einsatz abgeben.	
	Würfeln 2 TN einigen sich auf einen Einsatz, den sie beide in die Mitte vom Tische legen. Dann Würfeln beide mit einem den Würfelbecher der 2 Würfel darin hat und wer den höheren Betrag würfelt bekommt beide Einsätze	
	Lotto / Wetten Die TN können über den ganzen Abend Lösli kaufen. Pro lösli wird ein Zettel mit ihren Namen in ein Piratenfass geworfen. Am Ende des Abends werden 3 Namen gezogen die jeweils den 3. 2. Und Hauptgewinn bekommen. (Muss noch abgemacht werden, je nach dem wie viel Geld im Umlauf ist) Ein Glas mit zb 356 Piratenperlen oä steht auf dem Tisch und die TN können für einen kleinen Einsatz einen Tipp abgeben der den Leiter aufschreibt. Am Schluss vom Abend wird es aufgelöst und der Gewinner bekommt die Einsätze.	
	Becherspiel mit Kugel Die TN können einen beliebigen Betrag setzten und dann mischt der Leiter die 4 Becher auf dem Tisch, unter einem dieser Becher ist die Kugel. Dem TN wird Anfangs gezeigt unter welchem Becher die Kugel ist. Wenn die Becherf gründlich und schnell und verwirrend gemischt wurden, muss der TN sagen unter welchem Becher dieKugel ist. Wenn er es richtig hat wird 1:3 des gesetzten Betrags ausgezahlt.	
Ca. 20.45 – Ende	Ausstieg Je nachdem wie produktiv die Aktivität der TN ist kann man den Abschluss auch weiter herauszögern oder nach vorne verschieben Abschluss Das Lotto und die Wetten werden aufgelöst und ausgezahlt Alle zählen ihr Geld und der mit dem meisten Geld bekommt ein Diplom/Auszeichnung oä Die TNs dürfen das verdiente Geld am Lagerkiosk verbrauchen Danach singen	

## LA: Was sollen die TN in diesem Block erlenen?

LA: Was sollen die TN in diesem Block erlenen?		
	Material	
	- Deko (Kerzen, Fackeln, Girlanden Piratendeko)	
	- Musikbox	
	- Tische	
	- Tischtücher	
	- Geld	
	- Roulette	
	- Piratenglücksrad	
	- 3 Jasskarten sets	
	- 4 Würfel und 2 Würfelbecher	
	- Papier und Stift	
	- Fass	
	- Diplom für bester Casinogänger	
	- 4 Becher und 1 Kugel	
Sicherheits-überlegungen	Nichts	
Schlechtwetter-variante	Kann bei jedem Wetter durchgeführt werden	