

Nr. / Titel / Art der Aktivität (LA / LS)	Lager / Gruppenname
6a+b / Tagesgeländespiel TGS / LS	Sola / Jungshi
Datum, Zeit	Ort
Freitag 01.08.2014	Tössegg-Wald
Anzahl TN, Alter	Verantwortliche Leiter
Alle Sola Teilnehmer inkl. Leiter	Rahel Schwarz / Metsi Tadesse

Ablauf

Zeit	Programm	Methode/ Organisation	Material	Verantw.
09:00	<p>Einstieg: (Vorgeschichte zur Einleitung: Luther möchte die Thesen drucken, damit er sie öffentlich bekannt machen kann. Dazu benötigt er Hilfe, da der Druck laut dem Katholischen Gesetz nicht erlaubt ist.)</p> <p>-Weg in den Wald (evtl. Einwärmen joggen) -Spiel erklären, (Regeln, Ablauf usw.) -Gruppen Bilden (jede Gruppe erhält ein Vorgedrucktes Thesenblatt um abzuschreiben) -Handelsposten, Spielgelände zeigen</p>	-durchzählen	<p>-Thesenblätter (4 für Gruppe, 2 für Gefängnis)</p> <p><u>Schreibmaterial:</u> -A4 Blätter -diverse Schreiber -Wasserfarbe usw. -Tinte und Füller -Federn -Schreibmaschine</p>	Dori Meteo (ganzes Spiel)
09:40	<p>Hauptteil: Siehe Zusatzblatt</p>	Gebrauchte Leiter fürs Spiel Siehe unten	<p><u>Zerstörung:</u> Spritzen, grosse Wasserpistolen, Spritzflaschen und einen Haufen Wasserballone. Ausserdem natürlich Becken, Becher -Wasserkrüge - Holzschalen für Wasser</p>	
11:45 12:00	<p>Zurück zum Lagerplatz Mittagspause während dem Spiel.</p>			
12:45	<p>Als Steigerung kommen Inspektoren der katholischen Kirche und durchsuchen die Gruppen nach Schreibmaterial. Sie können diese konfiszieren und auch Gefangene mitnehmen. (diese können aus dem Gefängnis indem sie eine der Thesen auswendig aufsagen.)</p>			
ca. 15:00	<p>Schluss: Punkte werden gezählt, Punkte von zerstörten Plakaten werden subtrahiert von den Punkten des ursprünglichen Plakatwertes.</p> <p>>>> Verkündigung des Siegers kann z.B vor Nacht sein.</p>		<p><u>Allgemein:</u> -Goldsteine oder Sugus -Abschreckband -Bündel -Militärblachä für Handelsposten -Trinkmöglichkeit in Gefängnis und Handelsposten, Leiter regeln. Kinder auffordern!)</p>	

Sicherheitsüberlegungen

x Keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen nötig. Das allgemeine Sicherheitskonzept fürs Lager reicht aus.

Weitere Sicherheitsvorkehrungen sind nötig:

Schlechtwettervariante

—

Einrichten / Vorbereiten

-Drucken der Thesen (ca. 8x)

-Gefängnis, Handels-/Waffenposten vorbereiten und Gruppengelände absperren

Beilagen (z.B. Routenplanung, Marschzeitberechnung, Turnierplan etc.)

-Geländespiel Ausführlich inkl. Spielaufbau, Kriterien der Siegerbewertung und Regeln.

Luthers 95-Thesen

(Der Thesendruck, Freitag 1.8. Sola 2014)

Vorgeschichte zur Einleitung:

Luther möchte die Thesen drucken, damit er sie öffentlich bekannt machen kann.

Dazu benötigt er Finanzen, da der Druck sehr teuer ist. Jede Gruppe hat das Ziel, Luther am Bestmöglichen zu unterstützen.

Ziel: Jede Gruppe druck möglichst viele Thesen und hängt sie in ihrem Revier auf, und verhindert die Verbreitung der Thesen in den anderen Gruppen.

Sammelphase:

1. Auf dem gesamten Spielareal kann Gold/Sugus gesammelt werden. Mit Bündeln ist es möglich, anderen Gold abzuknöpfen. Es kann *nur Gold* abgeknöpft werden. Gold wird von den Helfern ständig auf dem gesamten Spielareal verteilt.
2. Mit dem Gold können im Handelsposten Papier, Malutensilien und sonstiges (z.B. Schnur oder Klebeband) gekauft werden.

Thesen malen:

3. In ihrem Stützpunkt kann jede Gruppe Plakate mit Thesen malen. Diese müssen gewissen ästhetischen Ansprüchen genügen.
4. Thesen müssen der Qualitätskontrolle von Luthers geheimen Anhängern genehmigt werden (Jungschar-Stempel, die Behörde kann natürlich bestochen werden).

5. In der Zeit, in der die Thesen entworfen und gedruckt werden, wird von Zeit zu Zeit ein Inspektor der Katholischen Kirche die Gruppenstandorte durchsuchen und nach Beweisen des Illegalen-Thesendruckes suchen. Er kann Schreibutensilien konfiszieren. Die Gruppe kann innerhalb des Standortes ihre Gegenstände verstecken oder dem Inspektor ein Schweigegeld anbieten.

Thesen anbringen:

6. Thesen können an den verschiedenen Thesenanschlügen im eigenen Revier aufgehängt werden.
7. An einem Thesenanschlag (z.B. Baum im Revier) können auch mehrere Thesen angebracht werden, sie müssen jedoch von aussen sichtbar sein.
8. Thesen werden von den Helfern angebracht, nachdem sie illegal genehmigt wurden.
9. Mit kreativ gestalteten Thesenblättern kann die Gruppe Extrapunkte gewinnen.

Thesen schützen:

10. Die Thesen können geschützt werden. Jede Gruppe kann sich für viel Geld einen mobilen Schutzschild kaufen. Der Schutzschild darf nur von einer Person bedient werden, sie kann aber ausgewechselt werden.

Thesen sabotieren:

11. Durch Waffenangriffe jeglicher Art können Plakate zerstört werden. Falls ein Posten komplett zerstört wird, werden Punkte abgezogen.
12. Ein Kontrolleur nimmt zerstörte Plakate ab. Es ist in seinem Ermessen, wann ein Thesenblatt als zerstört geltet (selbstverständlich darf auch er bestochen werden).

Sabotagemittel:

13. Mit Gold können beim Handelsposten Waffen aller Art gekauft werden (als Hellebarde, Pfeil-und-Bogen, Armbrust, Lanze, Schwert, Wasserkrüge, benannt —> Spritzen, grosse Wasserpistolen, Spritzflaschen und einen Haufen Wasserballone, Becken, Becher). Mit diesen können Plakate zerstört werden. Er gibt immer wieder neue, bessere Waffen zum Verkauf frei.
14. Ausserdem können mit genügend Gold die Kontrolleure bestochen werden, um zu Gunsten der bezahlenden Gruppe über den Zustand gewisser Plakate zu urteilen. Sie können auch zur Begünstigung der verteidigenden Mannschaft bestochen werden.

Hinweise:

- Bestechlichkeit der Behörden (Inspektoren, Kontrolleuren) würzt das Spiel!
- Nach und nach sollen immer bessere Waffen auf den Markt kommen.
- Zur Spielbalance: Kreative Gruppen können mit schön gestalteten Thesenblättern Punkte gewinnen, sportliche Gruppen können sie zerstören, raffinierte Gruppen bestechen die Behörden.
- Die Kinder verstehen das Spiel sofort. In jeder Gruppe sollte sich ein Leiter befinden, der die Strategie der eigenen Gruppe etwas koordiniert.

- Papier sollte rar sein und nicht haufenweise gekauft werden können. Daher sollte der Preis eher hoch gehalten werden. Allerdings sollte dadurch das Spiel auf keinen Fall verlangsamt werden.
- Das Aufstellen der Posten benötigt einige Zeit und sollte daher im Voraus gemacht sein.

Material:

- Malutensilien (Pinsel, Federn, Tinte, Blätter/Pergamentpapier)
- Waffen: Hellebarde, Pfeil-und-Bogen, Armbrust, Lanze, Schwert, Wasserkrüge, Holzschalen für Wasser, Wassersäcke, gefüllte Becher
- Thesenblätter (4 für Gruppe, 2 für Gefängnis)
- Trinkmöglichkeiten in Gefängnis und Handelsposten
- Standortzettel, bestenfalls laminiert zwecks Wiederverwendung (Standortnummer und Sterne für Anzahl anzubringender Plakate), um die Posten muss Abschreckband gesteckt werden. Näher darf bei Attacken nicht gekommen werden.
- Jungschar-Stempel, Stempelkissen
- Goldsteine
- Bündel (in diesem Spiel viel besser als Abklopfen, eigentlich in jedem Spiel besser...)

Funktionen:

- 2 oder 3 Kontrolleure (hinterhältig, bestechlich, rücksichtslos, gemein)
- 1 Waffenhändler/Verkäufer von Malutensilien, Papier
- 1 Buchführer (vermerkt Punkte für aufgehängte und zerstörte Thesen)
- 1 Plakatkontrolleure (setzt den Stempel unter gelungene Plakate)

Regeln:

- zerstören nur bis zum Abschreckband
- es dürfen keine Waldgegenstände zur Zerstörung benötigt werden
- Thesen dürfen im abgegrenzten Bereich überall aufgehängt werden, müssen jedoch sichtbar für alle sein.
- wenn eine These geschrieben wurde muss sie aufgehängt werden
- am Handelsposten gekaufte Dinge dürfen nicht Abgeklopft werden
- Fairplay / keine Gewalt
- Zum Schreiben und Verzieren dürfen Waldgegenstände benötigt werden