

# Technik

---

## Einleitung

In den Dörfern der einzelnen Sippen herrscht Wassermangel. Und jeder sucht vergebens nach Wasser. Eines Tages kommt jedoch ein einsamer Wanderer vorbei und erzählt Ihnen wo Wasser zu finden ist. Das Wasser kann bei einer Oase geschöpft werden. Die Oase gehört jedoch einem starken Indianerstamm der es nicht einfach so hergibt. Wenn wir die Fragen oder Aufgaben der Sippen richtig gelöst haben, bekommen wir Wasser Behälter und Wasser.

## Das Spiel

### 1. Teil

Gruppeneinteilung durch nummerieren auf 4 (oder andere althergebrachte Methoden). Die Bewohner der Sippen müssen nun als erstes zu der Oase Wasser und Wolken holen. Auf dem Weg kann man sich das Wasser und die Watte abjagen. Man muss dem Gegenspieler eine Wäscheklammer abnehmen, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels erhält und am linken Oberarm befestigt wird, danach gibt es ein «Schere-Stein-Papier». Der Gewinner kriegt das Wasser oder die Wolke, der andere muss abziehen und den Gewinner in Ruhe lassen.

Jeder spielt für sich und bringt das gesammelte Wasser und die Watte zu seinem Dorf. Abgerufte Wäscheklammern werden dem Spieler wieder zurückgegeben. «Schere-Stein-Papier». wird nur gespielt, wenn beide Spieler Wasser oder Wolken haben. (Spielzeit 1. Teil ca. 45 min.)

**Wolkenland** - Hier hat es vier Posten, wo man Watte kriegt.

- Biwak/Zelt
- Kartenkunde
- Fragen, Fragen, Fragen
- Morsen

**Wasserland** - Hier sind zwei Posten mit Wasser

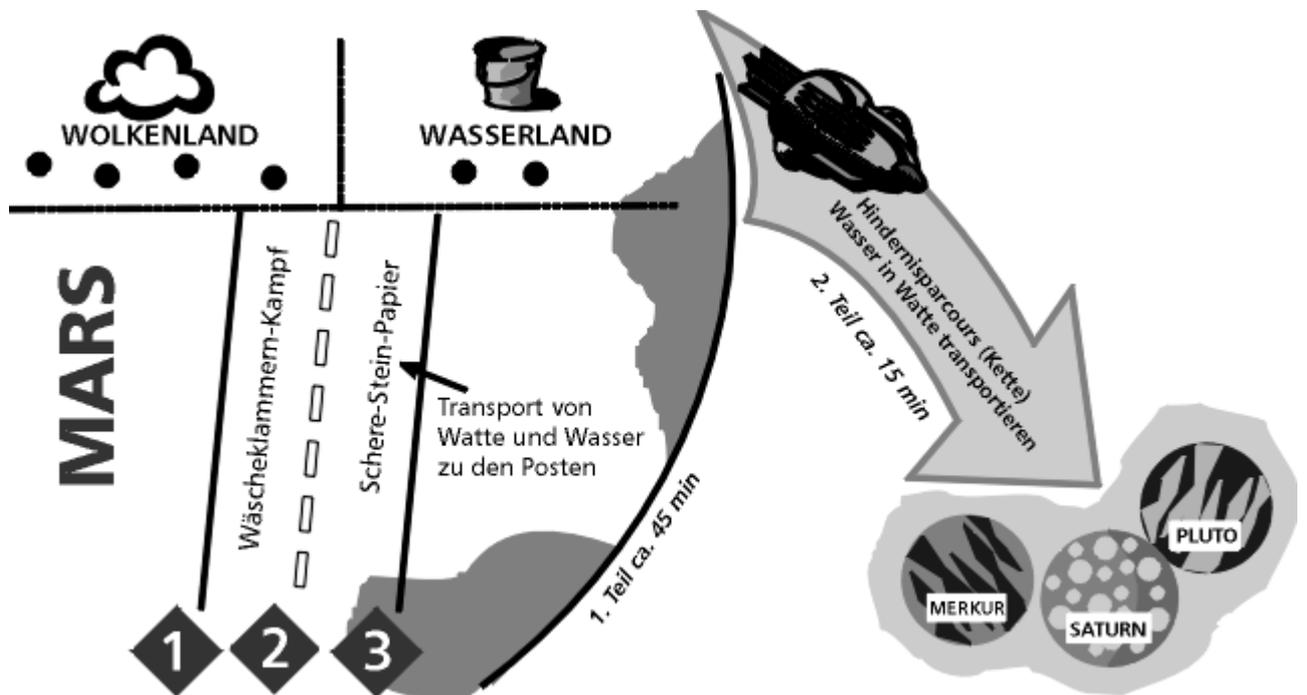
- Erste Hilfe
- Seilkunde

### 2. Teil

Möglichst viel Wasser in die Siedlungen bringen.

Alle Spieler einer Gruppe verteilen sich so dass jeder den Nächsten berühren kann, ohne die Füße zu bewegen. Das gesammelte Wasser wird nun am Beginn der Kette über die Watte gegossen. Diese Watte wird nun mit möglichst kleinem Wasserverlust durch die ganze Kette weitergereicht und am Ende in ein Becken ausgequetscht. Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Wasser zur Rettung ihres Planeten beigetragen hat.

## Skizze



## Material

- Markierband (für Dörfer, Posten)
- Messbecher (zum Messen des gesammelten Wassers)
- 6 Kessel ( 2x Wasserposten, 4x Gruppenposten)
- genügend Wasser
- 25 Becher (zum Transport des Wassers)
- 4 Pakete Watte
- Seile oder Schnur (Seilkunde)
- Verbandsmaterial (1. Hilfe)
- Wäscheklammern
- Material für die Wasser und Watteposten

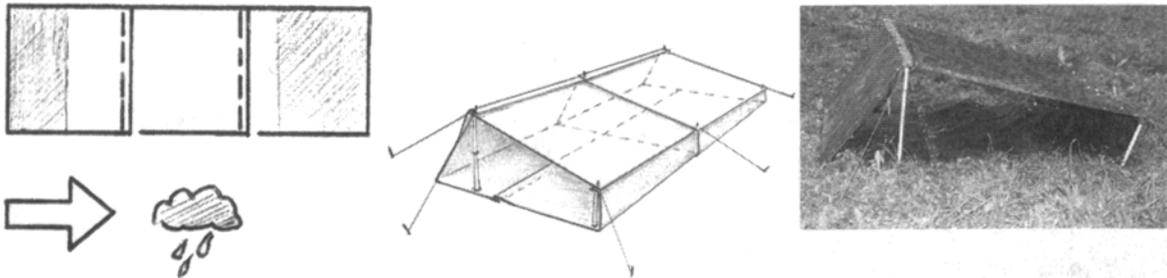
## Postenerklärung

### Biwak/Zelt

Aufstellen verschiedener Biwaks. Wenn der Posten absolviert ist bekommt die Gruppe die Watte. Dieser Posten kann nur in min. dreier Gruppen absolviert werden.

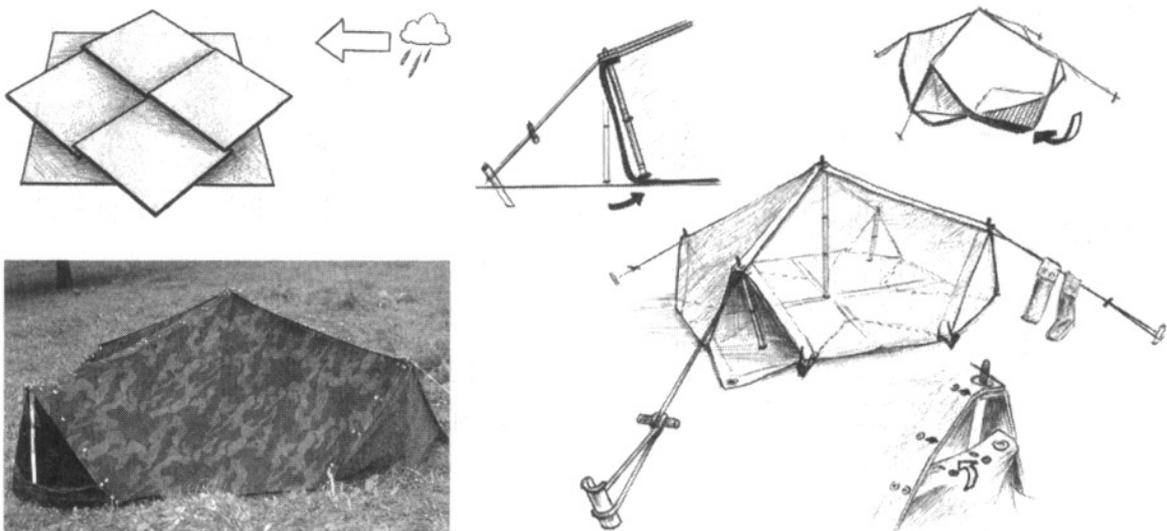
#### Gotthardschlauch:

Material	3 Blachen, 6 Zeltstöcke, 6 Heringe
Schlafplätze	4-6
Vorteile	geringer Widerstand gegenüber Wind, gute Wärmeisolation, Bodenblachen schützen vor Feuchtigkeit, kann beliebig verlängert werden
Nachteile	etwas eng, Seiten offen, ungeeignet für Leute mit Platzangst



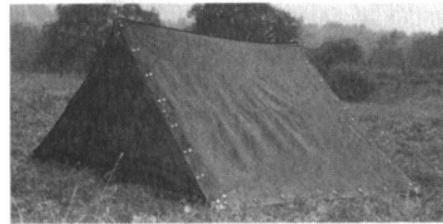
#### Berliner:

Material	8 Blachen, 11 Zeltstöcke, 12 Heringe
Schlafplätze	4
Vorteile	wetterfest, speichert Wärme, Blachenboden
Nachteil	eng für vier grosse Pfadis mit Gepäck

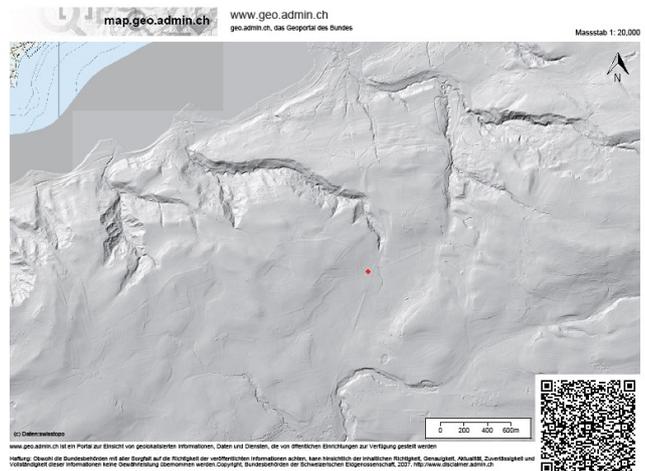


## Firstzelt:

Material	2 Blachen, 6 Zeltstöße, 6 Heringe
Schlafplätze	2
Vorteile	schützt gut vor Regen, als Unterstand für Rucksäcke oder als Materialzelt geeignet
Nachteil	beide Seiten offen, können mit zusätzlichen Blachen geschlossen werden



## Kartenkunde



Es stehen die Reliefkarte und die normale Karte zu Verfügung. Es kann zum Beispiel nach den Koordinaten des aktuellen Standortes gefragt werden oder wo Norden ist (z.B. ohne Kompass nur mit Analoger Uhr (Sie benötigen dazu eine analoge Uhr und die Sonne. Richten Sie das Zifferblatt so aus, dass der Stundenzeiger in Richtung der Sonne zeigt. Denken Sie sich einen Strich, der vom Mittelpunkt der Uhr zur Ziffer 12 geht. Halbieren Sie nun den Winkel zwischen dem gedachten Strich und dem Stundenzeiger. In dieser Richtung liegt Süden. In der Sommerzeit funktioniert das auch. Allerdings gilt hier die Ziffer 1 anstelle der 12.)) Es gibt noch Fragen die man lösen kann. Der Leiter an diesem Posten ist sehr frei er kann auch noch weitere Aufgaben erstellen.

## Kartenkunde Fragen

1. Welche Landkartenmassstäbe gibt es?

---

---

---

---

---

---

2. Wo liegt der Nullpunkt des Schweizerkoordinatensystems?

---

3. Was für eine Koordinate hat unser Ort hier?

---

4. Wie weit ist es von hier zur Hauptstrasse (Luftlinie)?

---

5. Wie hoch sind wir hier?

\_\_\_\_\_ m.ü.M.

## Fragen, Fragen, Fragen

### Morsen

Es muss ein Satz mit den Tafeln gemorst werden der ca. 20 Buchstaben enthält. Die Kinder dürfen den Satz selbst erfinden. Dieser Posten muss in vierergruppen absolviert werden.

### Erste Hilfe

Bei der ersten Hilfe geht es darum jemandem einen Verband anzulegen, die Bewusstlosenlagerung, Telefonnummern. Die Kinder bekommen eine Vorlage und müssen sich oder jemandem anderen einen Verband anlegen. Wenn sie fertig sind und es richtig ist bekommen sie das Wasser

### Seilkunde

Die Kinder bekommen eine Anleitung und müssen aus dieser einen Knopf machen. Wenn sie ihn richtig und fertig haben, bekommen sie das Wasser.