

## Orientierungslauf: Inselerkundung – 4. Tag

**Geschichte:** Robinson Crusoe ist alleine. Die Einsamkeit macht ihm zu schaffen. Er freut sich nicht an seiner Rettung, da er sehr verbittert ist und sich so nach einem menschlichen Wesen sehnt, das mit ihm reden kann. *Er geht "seine" Insel erkunden!*

**Ziel:** Teilnehmer erkennen, dass sie nur gemeinsam als Team ans Ziel kommen!

**Idee:** Linien OL in Gruppen – halber oder ganzer Tag – ein Stück mit Floss/Boot!?!)

### Mögliche Posten

- 1. Hilfe
- Orientierung
- Teamgame – Spinnennetz
- Teamgame – Fluss Überquerung
- Thema Gebet
- Thema Gemeinschaft

Falls OL nur am Morgen, dann soll der OL bei einem dem Teilnehmer unbekanntem Ort enden (= OL Ziel). Dort gibt es dann eine Mittagspause und zusammen wandert man dann auf einem anderen Weg zurück zum Campgelände!

Falls der OL einen ganzen Tag geht, dann soll es ein Kreis - Linien - OL sein, also der OL endet dann wieder beim Campgelände (= OL Ziel) und die Teilnehmer essen unterwegs in ihren Gruppen ihren Lunch, teilen also ihre Mittagspause selber ein!

**Material:** Für die Posten was nötig – 1. Hilfe = Verbandsmaterial, Dreiecktuch ... etc. – Orientierung = Karten, Kompass ... etc. – Teamgame Spinnennetz = Seile ... etc. – Teamgame Fluss Überquerung = Bretter, Seil, Reifen ... etc. – Thema Gebet = Bibel ... etc. – Thema Gemeinschaft = Blätter, Stifte, Bibel ... etc.

Weiteres Material für jede Gruppen = Karte, Notfall - 1. Hilfe - Paket, Handy ? ... etc.

### Ausgearbeitete Postenideen

- 1. Hilfe
  - Das AB (vom ABC) lernen inklusive Verbände und Bewusstlosenlagerung üben!
    - Die Teilnehmer lernen wie sie sich verhalten müssen in einer Notfallsituation.
    - Sie lernen das AB (vom ABC) konkret an einem Beispiel anzuwenden.
    - Sie üben die Bewusstlosenlagerung und verschiedene Verbände.
    - Etc. (siehe auch in den BT Unterlagen)
- Orientierung
  - Das NORDA (=KOJAA) lernen oder vertiefen und Daumensprung üben!
    - Die Teilnehmer lernen wie sie sich mithilfe einer Karte orientieren können.
    - Sie lernen oder vertiefen das NORDA (=KOJAA) ganz praktisch.
    - Sie lernen Distanzen schätzen und üben darum den Daumensprung.
    - (Kompass?)
    - Etc. (siehe auch BT Unterlagen)
- Teamgame – Spinnennetz
  - Teilnehmer merken, dass man sich in einem Team vertrauen muss und dass sie nur gemeinsam diese Aufgabe durch gute Kommunikation lösen können.

- Alle im Team müssen von der einen Seite durch das Spinnennetz zur anderen Seite gelangen ohne dabei die Seile zu berühren. Dabei darf immer nur jemand durch ein „Loch“ – es braucht also mindestens so viele „Löcher“ wie Teilnehmer eines Teams.
- Teamgame – Fluss Überquerung  
Teilnehmer lernen, dass es gut ist, wenn jemand vom Team die Leitung übernimmt und dass es oft besser kommt wenn man dem führenden Teilnehmer zuhört und dann gemeinsam das zu tun versucht, was er vorschlägt.
  - Alle im Team müssen eine Distanz (höchstens 10 Meter) „Fluss“ überqueren mithilfe von Gegenständen (Bretter, Seil, Reifen ... etc.), ohne dabei den Boden zu berühren.
  - Alle Teilnehmer wie auch Gegenstände müssen innerhalb von 2 Minuten (vielleicht auch 3 Minuten – vorher ausprobieren) am anderen Ufer sein. Gelingt es ihnen nicht, haben sie 5 Minuten um eine neue Taktik zu besprechen und müssen es dann wieder innerhalb diesen 2 Minuten versuchen.
  - Das geht so weiter bis sie es in der vorgegeben Zeitlimite geschafft haben.
- Thema Gebet  
Wir können jederzeit und überall zu Gott beten. Die Teilnehmer erkennen, dass sie nie alleine sind, da Gott immer bei ihnen ist und dass sie ihm alles erzählen können.
  - Alle Teilnehmer erhalten ein Blatt mit verschiedenen Bibelstellen zum Thema Gebet. Nun sollen sie sich, jeder für sich alleine, hinsetzen (mit Abstand zueinander) und die Bibelstellen nachschlagen (falls Bibeln vorhanden sind, sonst müssen die Verse schon auf dem Blatt stehen).
  - Nach ca. 15 oder 20 Minuten sollen sie wieder zusammen kommen und jeder soll den anderen mitteilen, welche von diesen Bibelstellen für ihn/sie besonders wichtig ist oder wichtig wurde.
  - (Anderes?)
  - Zum Abschluss eine gemeinsame Gebetsrunde.
- Thema Gemeinschaft  
Gott hat den Menschen zur Gemeinschaft erschaffen. Zum einen um Gemeinschaft mit ihm zu haben, aber auch um Gemeinschaft untereinander zu haben. Die Teilnehmer erkennen dies und sollen ganz praktisch diese Gemeinschaft (er)leben.
  - Jeder Teilnehmer muss ganz alleine einen kurzen einsamen Weg gehen. Am Ende steht auf einem Blatt eine Aufgabe, die er/sie nun alleine lösen muss. Die Aufgabe kann zum Beispiel sein: Warte hier 10 Minuten und schreibe alle Geräusche auf, die du hörst. Danach versuche auf den Baum zu steigen und das Band herunter zu holen. Wenn du es nach drei Versuchen nicht geschafft hast, dann geh den gleichen Weg zurück, wie du gekommen bist.
  - Sobald alle dies gemacht haben, also Einsamkeit erlebt haben, sollen sie es nochmals gemeinsam als Gruppe tun (vielleicht ohne Geräusche aufschreiben). Danach sollen sie das Erlebte zusammen auswerten.
  - Anhand von einer oder mehreren Bibelstellen wird den Teilnehmer erklärt, dass es nicht Gottes Willen ist, dass wir alleine sind. Er möchte, dass wir Gemeinschaft haben mit ihm und unseren Mitmenschen.
  - (Anderes?)
  - Hier könnte man zum Abschluss gemeinsam den Lunch essen.

## Nachtgeländespiel: Freitag wird befreit - 5. Tag

### Geschichte/Ziel

Robinson bekommt mit, dass Kannibalen mit Beute auf der Insel gelandet sind. Er verfolgt ihre Spuren, um den zum Tode verurteilten Mensch zu befreien. Der befreite Mensch wird später Robinsons Freund und von ihm „Freitag“ genannt.

Ziel ist es, Freitag zu befreien und den anderen TN die Nummern abzulesen, damit diese wiederum nicht mehr zur Befreiung beitragen können.

### Spielregeln

- Gruppen suchen „Freitag“, der irgendwo am Baum gefesselt ist. Er ist befreit, wenn TN aus einer Gruppe ihn vom Baum losbinden können.
- Jeder TN hat eine Nummer hinten und vorne, jede Gruppe hat eine andere Farbe.
- Gruppen starten auf Distanz (mind. ein Mitarbeiter pro Gruppe).
- Gruppen können sich die Nummern gegenseitig abnehmen, indem sie die Nummern ablesen. Wenn die Nummer abgelesen wurde muss man diese dem Gegner abgeben. Das heißt, er kann Freitag nicht mehr befreien und keine Nummern mehr abnehmen. Er kann sich aber eine neue Nummer in seinem Gruppenlager holen.
- In der Nähe des gefesselten Freitags lesen Kannibale☹= (MA) den TN die Nummern ab. Sie sind am schwarzen Gesicht (oder anderes Kennzeichen?) zu erkennen.

### Punktesystem

Freitag befreien (20 Punkte)

Nummern gewinnen (3 Punkte)

### Material

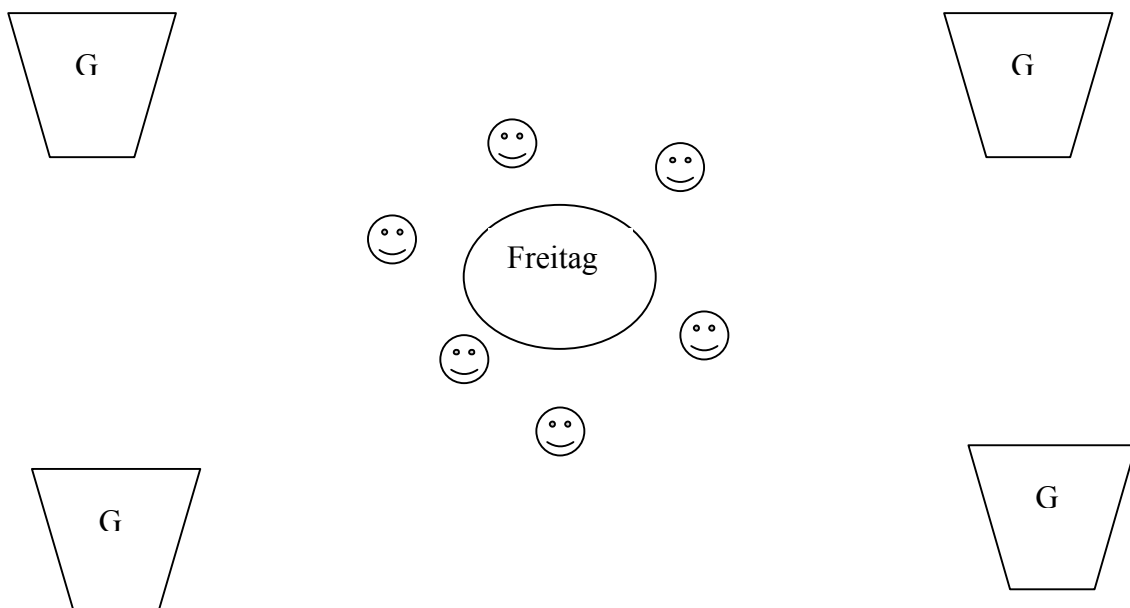
Taschenlampen

Nummern, Menge entspr. Gruppengröße, jede Gruppe eine Farbe

schwarze Farbe für Gesicht der MA

### Variante

Wenn nur wenige Taschenlampen vorhanden sind, kann das Spiel auch mit Bändel (pro Gruppe eine andere Farbe) gespielt werden.



## Orientierungslauf: Rettung Robinsons durch englisches Schiff - 6.Tag

### Geschichte

Schiff in Sicht. Dann entdeckt Robinson, dass eine kleine Gruppe mit dem Boot zu seiner Insel rudert. Die meuternde Mannschaft will den Kapitän und seine Leute auf der Insel aussetzen. Robinson befreit den Kapitän und gemeinsam überwältigen sie die Meuterer. Robinson kehrt mit dem Schiff nach England zurück.

Bei einem **Score-OL** empfinden die Teilnehmer die Geschichte nach.

3 Gruppen bilden – alle beginnen gleichzeitig beim Posten 1

### Ziel

Das Schiff so schnell wie möglich befreien = so schnell wie möglich alle Posten erledigen!

### Posten/Aufgaben

- Robinson beobachtet, wie ein kleines Boot seine Insel erreicht. Zwei gefesselte Personen werden von einigen Männern mit Gewehren an Land gebracht. Robinson schleicht sich an. Als die Gefangenen "unbewacht" sind, befreit Robinson sie.*
  - **A:** Drei Personen (Mitarbeiter) sitzen mit zugebundenen Augen und gefesselt, Teilnehmer sollen sich anschleichen und unbemerkt die Personen befreien. Aber weitere Mitarbeiter stehen wache und können die Teilnehmer davon abhalten. Wenn sie einen Teilnehmer berührt haben muss dieser wieder zurück hinter die Linie und Liegenstützen oder etwas sonstiges Sportliches machen.
- Die Gefangenen sind fast verhungert.*
  - **A:** Wettessen mit trockenen Keksen oder Brot. So schnell wie möglich müssen alle der Gruppe eine gewisse Anzahl von Keksen oder Brotstücken essen.
- Gemeinsam überwältigen sie die anderen Männer.*
  - **A:** Ringen; die Gruppe muss gegen einen Mitarbeiter (für jede Gruppe einen) antreten – erst aufhören, wenn der Mitarbeiter aus dem Kreis getreten ist! Wenn ein Teilnehmer aus dem Kreis tritt, muss er warten bis zwei weitere auch draussen sind und dann darf er wieder hinein!
- Sie überlegen, wie sie das Schiff wieder in ihre Hand bekommen und rüsten zum Kampf.*
  - **A:** Schiess-/Wurfaufgabe – Anzahl Bälle in einen Kessel treffen oder ähnliches.
- Von einem Baum aus spähen sie über zum Schiff.*
  - **A:** Stange am Seilen gehalten oder Volleyballnetzstangen – alle der Gruppe müssen nacheinander bis oben hochklettern, sie dürfen sich gegenseitig helfen!
- Das Schiff wird befreit.*
  - **A:** Zum Floss auf dem See schwimmen oder mit einem Floss gemeinsam zum "Schiff" paddeln, dort gibt es eine Belohnung (Süssigkeiten).

Posten können noch erweitert werden... (Postenzettel ausdrucken). Falls es ein grosses Gebiet ist, bekommt jede Gruppe eine Karte, auf der die Posten markiert sind.

### Material

Seile zum Fesseln

Kekse oder Brot

Bälle und/oder anderes Wurfmaterial

Floss

Süssigkeiten

(Postenzettel)

(Karte)