

# "Lebenslauf"

Ein Spiel im Freien für 20 – 500 Personen

## Ziel des Spieles

Das „ernst“-fröhliche Spiel soll den Teilnehmer, nach einer Suchaktion im Dorf oder in der Stadt, motivieren, an möglichst vielen Posten, die auf das Thema „Leben“ ausgerichtet sind, möglichst viele Punkte zu erarbeiten.

**Spieldauer**            2 – 5 Stunden

## Mitarbeiter

Spielleitung            1 – 3 Personen

1 Person für Fahrzeugverkauf    (siehe A. 3)

1 Person pro Posten (auch unbemannte Posten sind möglich)

2 Personen für Aufsicht, Schiedsrichter, Ansprechpersonen und Hilfe im Dorf

## Material

Ballonwand

Kleber (Fahrzeuge für Bestätigung)

Diverse Blätter    - Lebenslauf

                         - Pass

                         - Foto

                         - Plan

                         - Anhänger (Schnur und Papier) als Gruppenzeichen

Stempel oder ähnliches

Karten mit Postennummern

Material für die einzelnen Posten (Postenchefs sind dafür verantwortlich)

Packpapier mit Angabe der Himmelsrichtung für die Posten.

## Vorbereitung

Alle Blätter und Kleber richten und kopieren

Ballonwand

Spielzentrum (siehe Text dazu)

## Teilnehmer

Es wird in Gruppen von 4 – 7 Personen gespielt (je nach Gesamtzahl der Teilnehmer).

## Spielschluss

Es wird kaum eine Gruppe alle Posten schaffen. Das sollen sie auch nicht, sondern möglichst viele, d.h. wir setzen eine Zeit fest. Wenn die Zeit abgelaufen ist, werden am Spielzentrum keine Karten mehr „umgedreht“. Wenn eine Gruppe nach der abgemachten Zeit ankommt, wird ihr ganzes Material eingesammelt, bis wir alle Unterlagen haben.

## Auswertung

Zeit, Fahrzeug und Punkte der Posten werden zusammengezählt. Sieger ist, wer die höchste Punktezahl erzielt hat.

Das Spiel hat zwei Teile:

A.     Das „Einspielen“ (1 – 2 Stunden) – Suchspiel

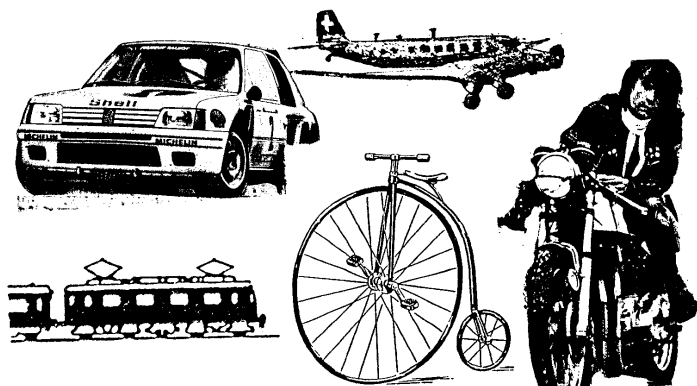
B.     „Unterwegs zu den Posten“ ( 1 ½ - 3 Stunden) – Postenlauf

### A. DAS „EINSPIELEN“

1.     Gruppen bilden

2.     Jede Gruppe erhält das Blatt „Lebenslauf“- dieses muss mit dem Gruppennamen und den Namen der Teilnehmer ausgefüllt werden.

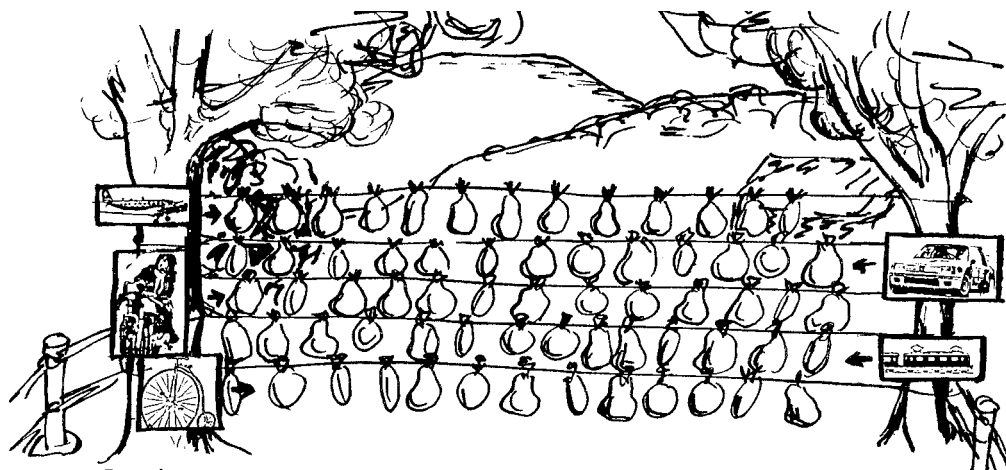
3. Jede Gruppe erwirbt sich ein Fahrzeug, mit dem sie für den Lauf des Lebens unterwegs ist. Es gibt 5 Möglichkeiten: Flugzeug, Motorrad, Auto, Fahrrad, Zug



Wie wird das Fahrzeug erworben?

Es wird dazu eine Ballonwand erstellt (siehe nächste Skizze).

Ein Feld dieser Ballonwand wird mit Flugzeug, ein anderes mit Fahrrad, ....., gekennzeichnet. Mit Pfeilen wird die Gruppe ihr Fahrzeug „erwerben“ (der Jüngste der Gruppe darf werfen). Der getroffene Ballon, gibt der Gruppe das Fahrzeug (ob gewollt oder nicht). Der Verkäufer der Fahrzeuge bestätigt der Gruppe mit dem Fahrzeugkleber ihr erworbenes Fahrzeug auf dem „Lebenslauf“-Blatt.

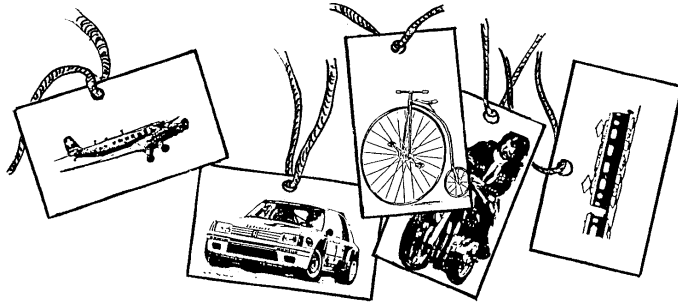


Durch das erworbene Fahrzeug gibt es während dem Spiel Vor- und Nachteile. Jedes Fahrzeug hat einen bestimmten Wert:

|          |            |
|----------|------------|
| Flugzeug | 180 Punkte |
| Auto     | 160 Punkte |
| Motorrad | 140 Punkte |
| Zug      | 120 Punkte |
| Fahrrad  | 100 Punkte |

Für „wertvollere „ Fahrzeuge muss auch mehr eingesetzt werden (z.B. beim Bilder suchen „Pass“).

4. Gruppe erhält die Spielunterlagen – wenn die Gruppe das Fahrzeug hat, geht sie zum Spielzentrum. Sie erhält dort pro Teilnehmer einen Anhänger (Papier, Schnur) mit dem Bild des Fahrzeuges. (siehe nächste Skizze)
5. Nun füllen alle den Pass aus, indem sie die fehlenden Bildteile suchen gehen und auf dem Pass – Seite 3, eintragen.



6. Kontrolle – Wenn die erforderlichen Daten ausgefüllt sind, erscheint die Gruppe wieder beim Spielzentrum. Hier werden alle Daten geprüft, und wenn sie richtig sind, mit einem Stempel oder einer Unterschrift bestätigt. Hat die Gruppe alles in Ordnung, kann sie zum zweiten Teil (Postenlauf) übergehen.

#### B. „UNTEREGS ZU DEN POSTEN“ (Postenlauf)

Im Spielzentrum liegen Karten, mit den Postennummern, verkehrt auf dem Tisch. Diese Karten sind aus 3 verschiedenen Farben gemacht.

grüne Karten: Diese bezeichnen Posten, die dringend und sicher von allen Gruppen ange laufen werden müssen (z.B. weil ein Zvieri oder ein J+S-Lauf eingebaut ist). D.h. praktisch, jede Gruppe muss eine grüne Karte ziehen, ausser es sind bereits alle vergeben.

rote Karten: Diese bezeichnen Posten, bei denen es „Leistungspunkte“ gibt (Geschicklichkeit, Wissen, messbare Werte, .....).

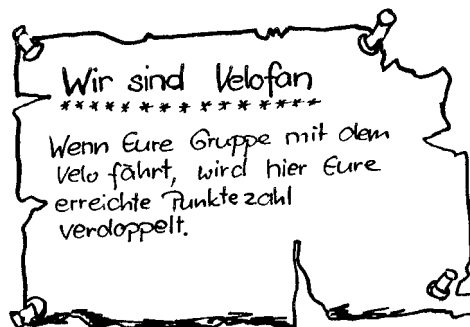
weisse Karten: Diese bezeichnen Posten, bei denen es keine Bewertung gibt. D.h. die Besucher erhalten dort einfach pauschal 30 Punkte.

1. Die Startzeit wird auf dem „Lebenslauf“ eingetragen.
2. Die Gruppe deckt 2 Postenkarten auf. Wenn grüne Karten auf dem Tisch liegen, sich bei diesen zuerst bedienen. Dazu kommt nach Wunsch noch je eine weisse oder eine rote Karte. Die beiden gezogenen Karten werden mitgenommen und kommen erst wieder auf den Tisch, wenn der Posten von der entsprechenden Gruppe „erfüllt“ ist. (Wir haben so nie überbelegte Posten).
3. Die Gruppe geht weiter zum Orientierungstisch (siehe Text dazu bei „Spielzentrum“). Auf einer Tischplatte sind auf einem Packpaper mit Pfeilen die Himmelsrichtungen der Posten angegeben. Hier orientiert sich die Gruppe, in welche Richtung sie laufen muss, um den Posten zu finden.
4. Der Posten wird angelaufen. Dort erfüllen die Teilnehmer was gefordert ist.
5. Der Postenchef bestätigt auf der Rückseite des „Lebenslaufes“ z.B. mit einem kleinen runden Kleber (4 mm Durchmesser), die Anwesenheit und trägt die Punktzahl ein.
6. Hat die Gruppe die Aufgabe erfüllt, geht sie wieder zum Spielzentrum zurück. Dort geben sie die gezogenen Nummern ab. Gleichzeitig wird dort der Besuch beim Posten kontrolliert.
7. Die Gruppe zieht zwei neue Karten. Wenn alle grünen Karten bezogen worden sind, werden je eine weisse und rote Karte gezogen oder die Farben, die das Spielzentrum bestimmt hat. Deckt eine Gruppe einen schon erfüllten „Posten“ auf, legt sie die Karte weder zurück und wählt eine andere.



Die Anzahl der Posten und der Schwierigkeitsgrad eines jeden Postens können verschiedentlich festgelegt werden. Alle Posten werden aber unter dem Motto „Leben“ zusammengestellt. Der Phantasie ist dort keine Grenze gesetzt.

Am Posten selber muss folgendes klar formuliert sein: Postennummer, Titel oder Thema und was an diesem Posten zu erledigen ist (siehe Muster).



### AUFGABE DES POSTENCHEFS

Folgendes muss von allen eingehalten werden (ansonsten bleibt den Postenchefs viel Freiheit in der Gestaltung der Posten).

- Die Gruppe darf maximal 5 Min. beansprucht werden.
- Bei jedem Posten muss es möglich sein, 50 Punkte zu erreichen. (Abstufung muss jeder Gruppenchef selber „ausdüffeln“.)
- Wenn die Gruppe diese Aufgabe erfüllt hat, wird dies mit einem kleinen Kleber bestätigt und die erreichte Punktezahl eingesetzt (auf der Rückseite des Lebenslaufes).
- Bei unbemannten Posten klar formulieren, was zu tun ist.

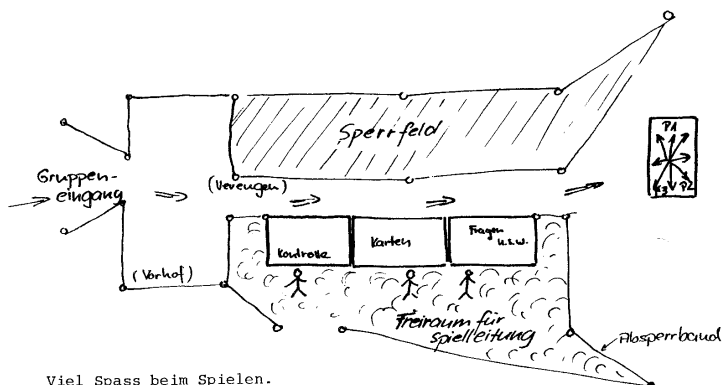
### SPIELZENTRUM

Das Spielzentrum ist das Herz des Spieles. Wer hier platziert ist, muss wissen, wie das ganze Spiel verläuft. Das Spielzentrum gleicht oft einem Wespennest und es ist wichtig, Ruhe zu bewahren. Nicht nur die innere, auch die äussere Vorbereitung ist gefragt. Überlege, was alles kommen könnte und stelle dich darauf ein. z.B.: Es kommen 10 – 12 Gruppen miteinander zum Spielzentrum. Das werden ungefähr 80 – 100 Personen sein, die keine Wartezeit wollen.

Tips:

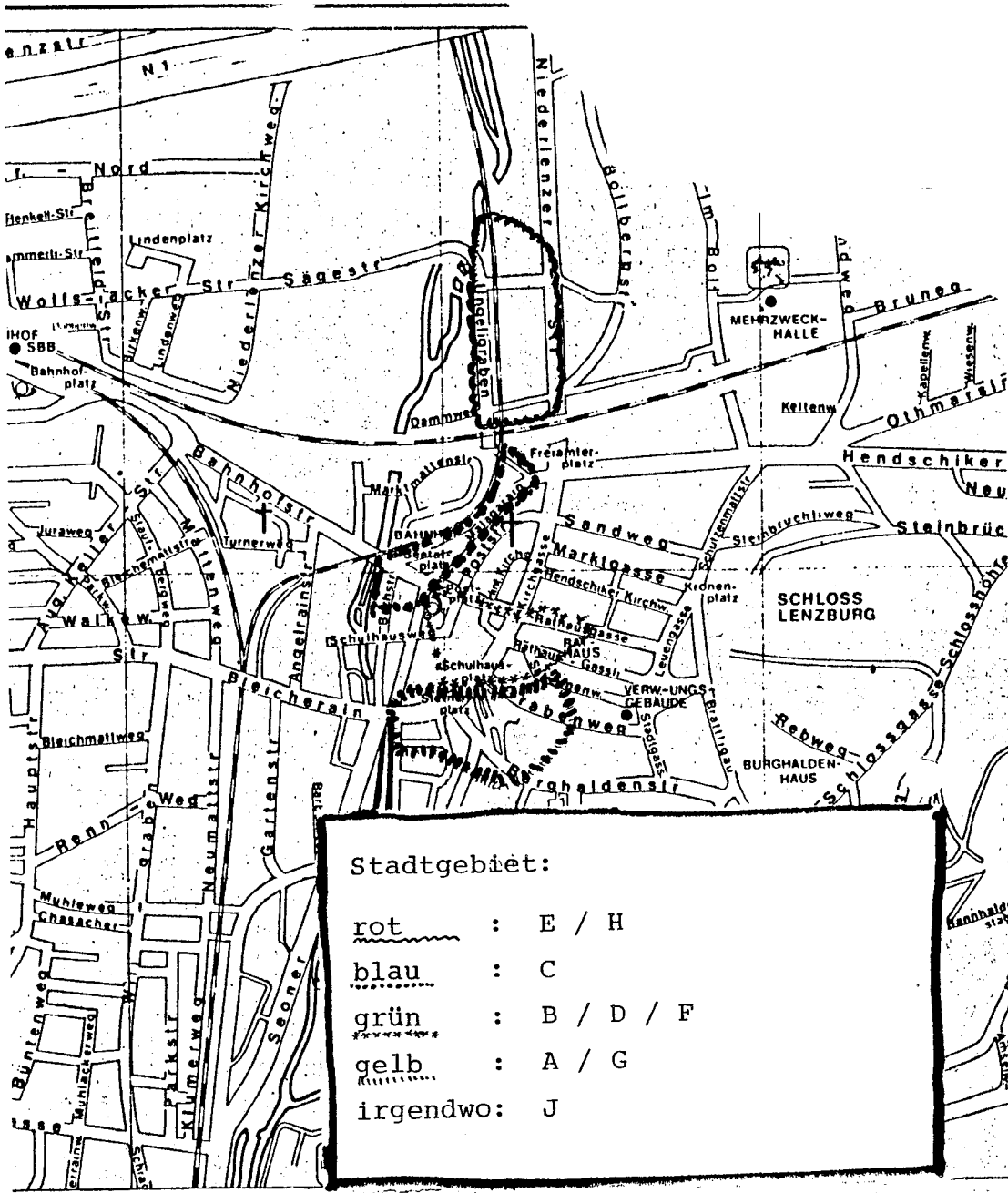
- Den Ort, wo die „Spielleitung“ sich aufhält, absperrn
- Die Gruppen vorsortieren (Vorhof und Verengung)
- Einbahn machen
- Ganzes Gelände mit Bändern markieren
- Keine Ausnahme gewähren (z.B. bei der Eisenbahn)

Das Gelände könnte wie folgt organisiert sein:



## Ideen für den Postenlauf

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| Baby                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tastsinn: Div. Gegenstände mit verbundenen Augen betasten und benennen</li> <li>• Geruchssinn: Div. Flüssigkeiten schmecken</li> <li>• Geräuschkulisse: Kassette mit verschied. Geräuschen</li> </ul> |
| Kindergarten                  | siehe Muster   |
| Schule                        | (grüne Karte)<br>Pause (Zvierli!!!!) – Überraschung  |
| Konfirmation                  |  |
| Freizeit                      | Kurze gute Gesellschaftsspiele machen. (Pauschalpunkte)  |
| Sport                         | Hindernislauf, J+S-Parcour   |
| Verliebt sein                 | Lied von Arno und Andreas „Ich such ein ganz normales Liebespaar“ <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiz zum Thema 1x1 des guten Tones</li> <li>• Zielschiessen auf Herz (siehe Muster)</li> </ul>                                      |
| Lehre                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nägel einschlagen</li> <li>• Verschiedene Wurf- und Treffspiele</li> </ul>  |
| Hindernisse / Schwierigkeiten | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minigolfspiel</li> <li>• Knäuel aus einem Seil machen</li> <li>• Gordischen Knoten lösen</li> </ul>   |
| Beruf                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Muster</li> </ul>   |
| Freunde                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Muster (Pauschalpunkte)</li> </ul>  |
| Ehe                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siehe Muster (Pauschalpunkte)</li> </ul>  |
| Gemeinschaft                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spieler unter dem Motto „gemeinsam“ (Pauschalpunkte)</li> </ul>   |
| Ferien                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf bequemen Stühlen sitzen und von Ferien träumen</li> <li>• Werbespots zum Thema „Ferien“ machen</li> <li>• Collage zum Thema „Ferien“</li> <li>• Aus Karton Sonnenbrillen basteln</li> </ul>       |
| Tod                           | Letzte Worte berühmter Männer (Traktat), sich anhören und „einordnen“  |
| Krankheit                     |  |
| Familie                       |  |
| Einsamkeit / Allein sein      |  |



"Lebenslauf"

# PASS



freiwillig

"Lebenslauf"



Beim Standort des Fotografen dieses Bildes, findest Du eine Botschaft, wo Du die Kleber ("Vignette") findest.

Diese Vignette klebst Du auf das Bewertungsblatt.

m.z. 07



-2-

nicht lösen

X Zuerst lösen

(Muster)



— 5



— 6

-12-



— 7



— 8



— 9

-3-

Gruppe:

- A. Name \_\_\_\_\_
- B. Adresse \_\_\_\_\_
- C. Ort \_\_\_\_\_
- D. Land \_\_\_\_\_
- E. Telefon \_\_\_\_\_
- F. Geb. Dat. \_\_\_\_\_
- G. Grösse \_\_\_\_\_
- H. Firma \_\_\_\_\_
- J. Wohnung \_\_\_\_\_
- J. Meter über Meer \_\_\_\_\_

(Muster)

Genehmigung:

# LEBENS LAUF

Gruppenname

PUNKTE

Namen der Teilnehmer

---



---



---



---



---



---



---

Fahrzeug

+

30 Pkte.

VIGNETTE (FREIWILLIG)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Pass

ABGEGEBEN

ERFÜLLT

Start/Ziel

UHR

START

UHR

ANKUNFT

ZEIT

Posten

|    |    |    |    |    |    |    |    |   |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|---|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |   |    |

**NOTIZEN**

Punkte + -16-  
Bestäti-  
gung

**NOTIZEN**

Punkte +  
Bestäti-  
gung

|                                |  |                  |  |
|--------------------------------|--|------------------|--|
| 1. Baby                        |  | 10. Allein sein  |  |
| 2. Kindergarten                |  | 11. Beruf        |  |
| 3. Schule                      |  | 12. Freunde      |  |
| 4. Konfirmation                |  | 13. Ehe          |  |
| 5. Freizeit                    |  | 14. Gemeinde     |  |
| 6. Sport                       |  | 15. Gemeinschaft |  |
| 7. Berufslehre                 |  | 16. Sucht        |  |
| 8. Verliebt                    |  | 17. Tod          |  |
| 9. Hindernisse/Schwierigkeiten |  | 18. -----        |  |

# Verliebt sein

---



7

1. Pfeilwerfen auf eine Zielscheibe mit Herzsubjekt.

2. Spez. für Burschen, Mädchen haben beratende Funktion: Möglichst viele Punkte aufzählen, die es zu beachten gibt in folgenden, Situationen, um als "Gentleman" zu gelten!

## Situationen:

1. Sie hat Geburtstag und bekommt einen Blumenstrauß.
2. Ein Besuch bei ihr zu Hause. (Sie lebt bei Ihren Eltern).
3. Gemeinsamer Besuch eines Restaurants.
4. Gemeinsames Einkaufen.
5. Gemeinsame Bahnfahrt.

# Kindergarten

②



3 Teilgruppen à 2-3 TC-ler bilden

## I. Fischen

In 5 Min. möglichst viele  
Fische aus Land ziehen

Pro Fisch  
1 Punkt

## II. Kartenturm

In 5 Minuten einen möglichst  
hohen Turm bauen.

Punktzahl je  
nach Höhe  
Max. 17 Pkt.

## III. Ringe werfen

6 Ringe auf verschiedene  
Distanzen werfen.

Max. 20 Pkt.

# Freunde

12



- Gruppenzeichnung: "Was macht ein guter Freund aus"

- Schreibe 15 Stichworte auf  
"Was bringt mir ein guter Freund(e)"  
Positiv - Negativ



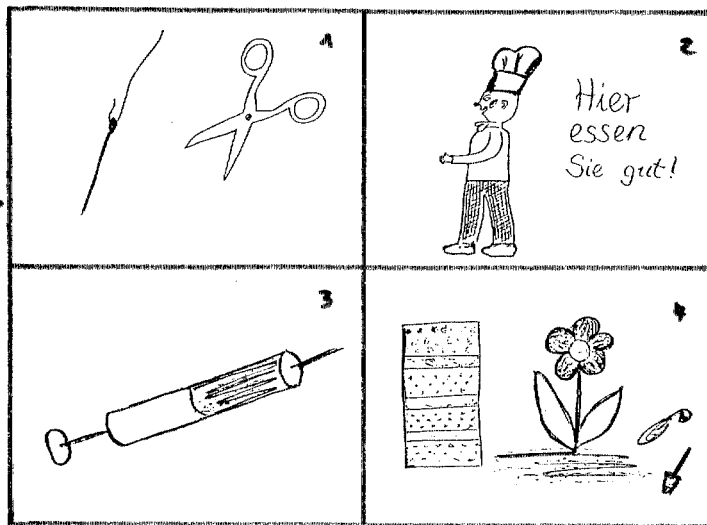
# Beruf

11

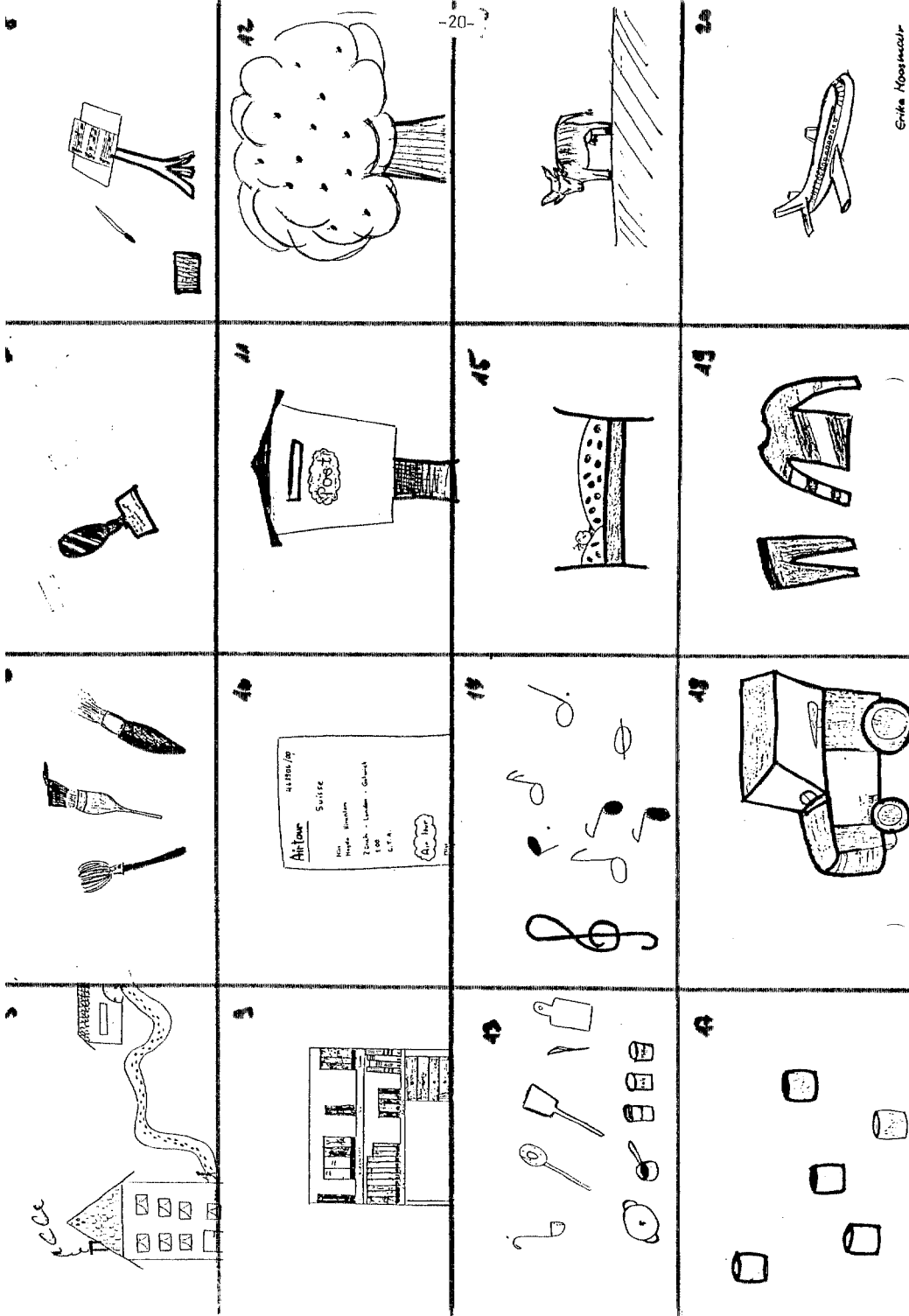


Du siehst hier an der Wand 20 Bilder aus dem Berufsleben. Immer 2 gehören zusammen! Welche?

Hier einige Beispiele  
Im Lebenslauf als  
Riesenplakate malen.







Erika Koopman



