

Geländespiel: Freitag wird gerettet - 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 Bänder abzugeben, damit diese wiederum nicht mehr zur Befreiung beitragen können.

Spielregeln

- Gruppen suchen „Freitag“, der irgendwo am Baum gefesselt ist. Aufgemalte Fußspuren zeigen den Weg. Er ist befreit, wenn ein TN ihn berührt.
- Jeder TN hat ein Bandel im Hosenbund, jede Gruppe hat eine andere Farbe.
- Gruppen starten auf Distanz (mind. ein Mitarbeiter pro Gruppe) und haben zunächst eine individuelle Fährte, die nachher zusammenführt.
- Gruppen können sich das Bandel gegenseitig abnehmen, wer sein Bandel verliert, ist raus. Das heißt, er kann Freitag nicht mehr befreien und keine Bänder mehr abnehmen.
- In der Nähe des gefesselten Freitags jagen Kannibalen (MA) den TN die Bänder ab. Sie sind am schwarzen Gesicht zu erkennen.

Punktesystem

Freitag befreien (20 Punkte)

Bänder gewinnen (3 Punkte)

Material

30 Fußspuren, mögl. laminiert

Bänder, Menge entspr. Gruppengröße, jede Gruppe eine Farbe
schwarze Farbe für Gesicht

Rumänien: Wenn das **Nachtgeländespiel** auf den 6. Tag gelegt wird (Thema Freitag), könnte man dieses Spiel zum Nachtgeländespiel umbauen. Freitag sitzt dann am Feuer in einem großen Topf. Die „Wilden“ tanzen ums Feuer, Trommeln, gespenstische Stimmung. Einige stehen Wache bzw. jagen die TN. Fußspuren? Leiten durch Trommeln im Abstand von einigen Minuten?

Orientierungslauf: Rettung Robinsons durch engl. Schiff - 6.Tag

Geschichte/Ziel

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.

Aufgaben

1. 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.
A: Eine Person (MA) sitzt mit zugebundenen Augen, TN sollen sich anschleichen und unbemerkt das Schlüsselbund, das vor der Person liegt, entfernen.
2. Als die Gefangenen unbewacht sind, befreit Robinson sie.
A: An Händen und Füßen gefesselte Person durch Lösen der Knoten befreien.
3. Die Gefangenen sind fast verhungert.
A: Wettessen mit trockenen Keksen oder Brot.
4. Gemeinsam überwältigen sie die anderen Männer.
A: Ringen, zwei Personen, wer tritt zuerst aus dem Kreis
5. Sie überlegen, wie sie das Schiff wieder in ihre Hand bekommen und rüsten zum Kampf.
A: Bogenschießen oder andere Schieß-/Wurfaufgabe
6. Von einem Baum aus spähen sie rüber zum Schiff.
A: Stange am Seilen gehalten, Hochklettern
7. Das Schiff wird befreit.
A: Zum Floß auf dem See schwimmen, dort gibt es eine Belohnung (Süßigkeiten).

Posten können noch erweitert werden... Postenzettel ausdrucken. Jede Gruppe bekommt eine Karte, auf der die Posten markiert sind.

Material

Seile zum Fesseln
Kekse oder Brot
Pfeil und Bogen o.ä.
Rundhölzer, Seile
Floß
Süßigkeiten

Postenzettel
Karte

Oder

Würfelspiel: Rettung Robinsons durch engl. Schiff

Geschichte/Ziel

Robinson hat von einem Hügel ein Schiff erblickt. Nun versucht er, zum Strand zu gelangen und die Aufmerksamkeit des Schiffes zu wecken bzw. zum Schiff zu gelangen.

Auf einem Spielfeldplan ist der Weg zum Schiff dargestellt, gespielt wird in Gruppen. Durch Würfeln und Aufgabenfelder gelangen die Spielgruppen zum Schiff.

Spielregeln

Großen Spielplan aufzeichnen, wenn möglich mit Kreide auf der Straße. Schiff als Ziel zeichnen. Gruppen treten gegeneinander an. Es gibt folgende Felder:

2+, 2-, Aufgaben, Wettkampf (für alle Gruppen), Joker, Barrieren

Spielfigur Robinson: Die Gruppen malen ein Gesicht auf ihren Spielstein.

Felder: Die Aufgaben sind nicht einzelnen Feldern zugeordnet. Barrieren müssen von der ersten Gruppe auch beim Überspringen ausgeführt werden. Wettkampfaufgaben werden von allen Gruppen durchgeführt.

Aufgabenkarten

(1) Feuer vergessen. Gehe 5 Felder zurück um das Feuer von der Hütte zu holen.

(2) Wettkampf: Du kletterst auf einen Baum, und versuchst dem Schiff Signal zu geben. [Stange am Seilen gehalten, Hochklettern als Wettkampf, wedeln mit weißem Tuch] – 5 Felder vor

(3) Morseaufgabe [Nachricht erkennen] – 3 Felder vor

(4) Morseaufgabe [Nachricht morsen] – 3 Felder vor

(5) Morseaufgabe [Bildnachricht lesen] – 3 Felder vor

(6) Wettkampf: so viel Feuerholz wie möglich in 2 min suchen (alle Gruppen) – Gewinner 5 Felder vor

(7) Robinson freut sich auf den Schiffzwieback, der auf dem Schiff auf ihn wartet. Jeder von euch bekommt einen Keks.

(8) Wenn das Schiff ihn aufnimmt, wird Robinson Küchendienst machen müssen. Eure Gruppe wird heute Abend für alle abtrocknen.

(9) Wettkampf: Robinson rennt den Berg hinunter. Drei aus jeder Gruppe treten gegeneinander an. Jeder Gewinn zählt einen Punkt.

(10) Robinson stolpert. Eine Runde aussetzen.

(11) Das Schiff kommt näher. Vor Freude rennt Robinson noch schneller. Nochmal würfeln.

(12) Denkt euch einen Hilfereim aus (zwei Zeilen) und übt ihn ein. 4 Felder vor.

(13) Robinson will zu dem Schiff und springt ins Wasser. Einer aus der Gruppe tut dies auch und die Gruppe darf 3 Felder vorrücken.

(14) Robinson kommt an dem Schiff vorbei, das er vor einigen Jahren gebaut hat. Damals hat er nicht daran gedacht, dass er dieses Schiff mitten auf der Insel gar nicht bis zum Wasser transportieren kann... Er ärgert sich über die Zeitverschwendung. 3 Punkte zurück

(15) „Und wenn es ein Piratenschiff ist?“ Robinson zögert. Eine Runde aussetzen.

(16) Wettkampf: Der Kapitän des Schiffes nimmt euch mit. Als Bezahlung möchte er eine Zahnbürste, eine Blume, eine Tasse, einen Schuh... - Welche Gruppe hat die Sachen am schnellsten zusammengesammelt?

(17) ...

Material

(großer) Würfel

Steine als Spielfiguren

Kreide

Aufgabenzettel

...

Hindernislauf: Gerätschaften vom Schiff holen - 2. Tag

Der Wettkampf wird in Form eines Hindernislaufes (Staffel) durchgeführt. Dabei werden Werkzeuge und Materialien aus dem Schiff (Kasten/Zelt o.ä.) geholt und zur Gruppe gebracht. Man läuft zu zweit, kann sich so helfen und muss auf die langsamere Person Rücksicht nehmen.

Parcours (geländeabhängig)

über Holzstamm balancieren, evtl. mit Schubkarre - unter gespannten Schnüren krabbeln – über Folie mit Seifenwasser laufen – unter einer Plane oder durch einen Tunnel aus Vierecksbahnen krabbeln – über Querbalken klettern – mit Strick(leiter) auf Baum und Glocke anschlagen – am Seil oder Leiter entlang hangeln (evtl. mit Reifen) – Floß auf dem See – Wurf Aufgabe mit Zeitguthaben – Slalom, dabei Ball kicken

Variante: Wasserparcours mit Luftmatratze

Material

Schubkarre

Schnur

Folie, Seife

Plane

Seil/Strickleiter, Glocke

LKW-Reifen

Ball

Baumstamm, Rundhölzer