

- Lagersport
 Lageraktivität

- übriges Lagerprogramm



| | | |
|------------------------|-------------------------------------|-----------------------|
| Aktivität / Nr. | Ach wie gut, dass niemand weiss...! | Thema: Märchen |
| Datum / Zeit: | Dauer: 2 Stunden | |
| Ort: | Draussen, im Dorf | |

| | | | |
|------------------|---|----------------------------|---|
| Leitung: | Je nach Leitungsteam-Grösse wird das Spiel angepasst (z.B. unbemannte Posten, pro Posten 2 Fragen => 2 Buchstaben,...) | Anzahl TN: | |
| Ziele: | Die TN können ihre Kartenkenntnisse praktisch umsetzen. Sie üben sich in Ausdauer und Schnelligkeit. Ihre Kompromissbereitschaft und Teamfähigkeit wird gefördert. (Bei den Antworten werden sich wohl nicht immer alle einig sein, es muss aber eine gemeinsame Entscheidung getroffen werden) | | |
| Methode: | Orientierungslauf | | |
| Material: | Ortskarten mit eingezeichneten & nummerierten Punkten, Fragen zur Kartenkunde / zum Märchen „Rumpelstilzchen“ mit 2 möglichen Antworten, Lösungsbuchstaben, 1 Blatt und Stift pro Gruppe | Sicherheitskonzept: | <ul style="list-style-type: none"> - Der Postenrundgang überquert keine stark befahrene Strasse. Wenn Strassenübergang, dann ist dort eine Leiterin platziert. - Sanibox beim Startpunkt - Jede Leiterin hat ein Natel bei sich & die Nummern der anderen. |

| Ablauf: kurze Programmbeschreibung | Verantwortlich / Bemerkungen: |
|--|---|
| Einstieg: „Kennsch dü scho z Rumpelstilzli?“ (statt „...Wurzelmaa?“) | |
| Hauptteil: Jede Gruppe erhält eine Ortskarte, auf der verschiedene Punkte eingezeichnet sind. Diese sind so platziert, dass sie ungefähr den gleichen Abstand vom Startpunkt haben, in einem Rundgang abgelaufen werden können & nicht in Sichtweite voneinander sind. Bei jeder Gruppe sind die Punkte anders nummeriert, so dass alle an einem anderen Ort starten. Bei jedem Punkt befindet sich ein Posten mit einer Leiterin. Diese stellt den Gruppen jeweils eine (nicht zu einfache) Frage zur Kartenkunde / zum Märchen „Rumpelstilzchen“. Es gibt 2 Antwortmöglichkeiten. Je nach Antwort gibt die Leiterin den richtigen / einen falschen Buchstaben. (Zur Vereinfachung kann sie auch noch verraten, an welche Stelle im Lösungswort er gehört.) Die Buchstaben werden nicht aufgeschrieben – die Kinder müssen sie sich merken. Nach dem Startsignal begeben sich alle Gruppen zu ihrem Anfangsposten. Dort beantworten sie die erste Frage, erhalten einen Buchstaben und gehen dann zum Punkt 2 auf ihrer Karte usw. Sollte es zu Staus bei den Posten kommen, muss die <i>später eingetroffene</i> Gruppe warten. (Überholen ist also erlaubt.) Sobald eine Gruppe alle Punkte gemacht hat, geht sie zurück zum Startpunkt. | Ortskarten Fragen Lösungsbuchstaben |
| Schluss: Wenn alle Gruppen wieder beim Startpunkt sind, erhalten sie ein Blatt und einen Stift. Nun schreiben sie alle Buchstaben, die sie sich gemerkt haben, auf und versuchen, das Lösungswort herauszufinden. Als Tipp erfahren sie: Es ist ein Märchen-Name (z.B. Rapunzel / Froschkoenig / Drosselbart / Sterntaler etc.) Je eher eine Gruppe das Lösungswort abgibt, desto besser. Die Auflösung wird (anschliessend / am Abend) ums Feuer gemacht: Eine Leiterin tanzt ums Feuer herum und singt: „Ach wie gut, dass niemand weiss, dass ich ...heiss!“ | Blätter & Stifte Lagerfeuer |