Einführung zu dem

Adventure-Geländespiel

Das Geländespiel ist aus folgender Arbeitshilfe entnommen:

***Abenteuer Gemeinde***

Arbeitshilfe für Jungscharfreizeiten

zu Apostelgeschichte Kap. 1 - 12

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

------------------------------------------------------------------------------------------------

Getestet habe ich eine vereinfachte Form dieses Geländespiel aus obiger Arbeitshilfe auf einem Jungschar-Zeltlager des CVJM - Liedolsheim 1995

in Waldleiningen mit 51 Kindern im Alter von 7 bis 14 Jahren und 11 Mitarbeitern (davon 5 Jäger).

Das Spiel ist wie ein Computer-Adventure-Spiel aufgebaut. Es müssen sieben Materialtüten im Wald gefunden werden (siehe in Dateien **Gege**nstände **1-3**).

Außerdem müssen noch 5 Waldbewohner gefunden werden, bei den die Gruppen bestimmte Gegenstände eintauschen können oder Informationen erhalten (siehe Datei **Auft**räge). Wichtig ist, daß nicht gemogelt wird, weil dadurch das ganze Spiel sabotiert wird (z.B. verschwinden lassen von Tüten).

Wir haben 12 Gruppen a 4-5 Kinder eingeteilt und am Beginn des Spiels immer 3 Gruppen in verschiedene Richtungen im Abstand von 5-10 Minuten losgeschickt. Wenn die Kinder älter sind kann man auch anstatt der Laufzettel (siehe Datei **Laufz**ettel) nur leere Blätter als Starthilfe mitgeben.

Material in Tüten: Whiskey, Mausefalle, Honig, Wasser, Büchse (einmal/Gruppe) Regenwürmer, Büchse Kräuter, 4mal je 1 Goldstück

Material (einmal/Gruppe):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Startkapital:** | **Material Waldbewohner:** | **sonst.: Material:** |
| Tüte | Auftrag | Verkleidungen MA |
| Stift (wasserfest) | Bibel | Armbinden Jäger |
| Ausweiß | Angelschnur | Schreibzeug MA |
| Laufzettel | Käse | Schild: „Schiff“ |
| Spielregeln | Wegbeschreibung | farbiger Zettel/Gruppe |
|  | Flasche Wein | Tütenlisten in Folie |
|  | Glocke | Gefängnisliste |
|  | Decke | Verpflegung |
|  | Losungswort | Hupe oder Pfeife |
|  | (Raucher-)Pfeife | Spielfeldbegrenzung |