

Von 0 auf 100

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Von 0 auf 100

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	
Ort	draußen
Autor*in	PfadfinderInnengruppe Baden
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
 Spielablauf
 Abschluss
Material
Downloads

Kurzbeschreibung

Wissen überprüfen, Koordination der Patroulle fördern

Material

Detailbeschreibung

Von 0 auf 100 ist eine Programmidee um das Wissen in einer Patroulle zu prüfen und ihre Koordination zu fördern.

Ziel

Wissen überprüfen, Koordination der Patroulle fördern

Beschreibung

Grundsätzliches zum Spiel

- Das Spiel kann mit mehreren Patroullen gespielt werden.
- Eine Mannschaft besteht aus einer Patroulle.
- Pro Patroulle wird einE PatroullenbetreuerIn und ein Würfel benötigt.
- Zusätzlich benötigt ihr noch eineN SpielleiterIn.

Aufgaben der PatroullenbetreuerInnen

- Kontrolle der Codewörter
- Fragen stellen und Kontrolle der Antworten
- Die Patroulle würfelt beim PB; Würfel bleibt beim PB;
- Tipp! Es empfiehlt sich als PB mitzuschreiben (was Patroulle würfelt und fährt) - man verliert schnell den Überblick!

Aufgaben der Spielleiterin/des Spielleiters

- Behält den Überblick
- Jede Patroulle hat einen Spielstein, die Spielleiterin/der Spielleiter wird durch zurufen der PB informiert wie viele Felder sie/er für die Patroulle ziehen soll.

Spielablauf

- Vor Beginn des Spiels müssen die Kärtchen durcheinander

aufgehängt werden (Spielfeld im Garten oder Haus – Größe des Spielfeldes ist ziemlich egal. Je größer das Spielfeld ist um so mehr laufen die Kids).

- Jede Patrouille hat eineN fixen PatrullenbetreuerIn, der sich immer am gleichen Platz befindet.
- Jede Patrouille beginnt bei 0!
- Sieger ist die Patrouille die zuerst bei 100 ist (100 muss nicht genau getroffen werden, also 100 oder mehr)!
- Patrouille würfelt – z.B. 5 – Patrouille sucht Kärtchen Nr. 5 – Patrouille merkt sich das Codewort auf Kärtchen Nr. 5 – läuft zum PB – nennt Codewort – PB kontrolliert Codewort – wenn das Codewort richtig ist stellt PB Frage Nr. 5 – Patrouille kann die Frage beantworten – PB meldet Spielleiter, dass die Spielfigur der Patrouille auf Nr. 5 vorrücken kann – Patrouille würfelt erneut – z.B. 3 – die Patrouille steht im Moment auf Feld 5 , d.h. $5 + 3 = 8$ → als nächstes sucht die Patrouille Kärtchen Nr. 8 - Patrouille merkt sich das Codewort auf Kärtchen Nr. 8 - - Patrouille kann die Frage beantworten – PB meldet Spielleiter, dass die Spielfigur der Patrouille auf Nr. 8 vorrücken kann (also 3 weiter)
- Sollte die Patrouille die Frage nicht beantworten können bleibt sie einfach stehen und würfelt noch mal (kann Frage Nr. 8 nicht beantworten – bleibt auf 5 stehen – und würfelt noch mal). Die Patrouille würfelt auch noch einmal wenn sie ein falsches Codewort nennt.

Weitere Regeln

- Die Patrullen dürfen jederzeit den Joker zu Hilfe nehmen.
- Die Patrullen müssen immer vollständig beim PB sein.

Strategien der Patrullen um schneller das Ziel zu erreichen sind erlaubt. Bitte gebt ihnen diesbezüglich keine Tipps! Entweder die Patrouille kommt selbst drauf oder nicht (mögliche Strategien, z.B.: Sie notieren sich die Codewörter, Nennen falscher Codewörter, so lange würfeln bis eine Zahl kommt von der man das Codewort kennt...).

Abschluss

Gewonnen hat natürlich wer zuerst auf 100 ist! Ob man die anderen Patrullen fertig spielen lässt, ist eine Frage der Zeit und Abstände (warten kann öde sein, ein Spielabbruch frustig!). Falls weiter gespielt wird, wird die Aufgabe am Kärtchen „100“ danach abgewandelt: 1.

Patrulle - „Gratulation! Ihr seid die ersten, tanzt einen Siegestanz!“ 2.
Patrulle - „Gratulation! Ihr seid die zweiten, tanzt einen Freudestanz!“...

Material

- 1 Spielbrett
- Kärtchen mit Zahlen und Codes
- 1 Würfel/Patrulle
- 1 Spielstein/Patrulle
- 1 Joker/Patrulle
- evtl. Preise

Downloads

- Allgemeine Fragen (xls)
- Zettel mit Nummern und Codewort (doc)

Wissen überprüfen, Koordination der Patrulle fördern

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:44 Uhr bearbeitet.