

Das grosse Krabbeln

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.

Das grosse Krabbeln

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Rahmengeschichte
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	90 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Spielgeschichte / Einstieg

Spielregeln

Stationen

Abschluss / Ausstieg

Kurzbeschreibung

Kennenlernen der acht Schwerpunkte im Rahmen eines Abenteuers

Material

Hängt von den ausgewählten Aufgaben ab, auf jeden Fall aber viele Ameiseneier (zb.: gelbe Überraschungsei-Plastikeier)!

Detailbeschreibung

Das große Krabbeln ist ein Abenteuer mit einer Rahmengeschichte im Reich der Ameisen. Die Patrouille muss dabei Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten lösen.

Beschreibung

Das Spiel bietet eine Rahmengeschichte, in der die Erledigung von Aufgaben aus allen acht Schwerpunkten möglich ist. Die Aufgaben, können je nach Wissen der Kinder gestaltet werden. Der Einzelne ist gefordert, Aufgaben müssen aber von der ganzen Patrouille erledigt werden.

Spielgeschichte / Einstieg

Ihr seid ab nun Ameisen! Ihr alle lebt in einem wunderschönen Ameisenhaufen, bis eines Tages durch anthropogene Einflüssen (ein Mensch steigt mit seinen Füßen in Eueren Ameisenhaufen) Euer Lebensraum zerstört wird. Nun seid Ihr gezwungen den Ameisenhaufen zu verlegen. Aus taktischen Gründen teilt die Ameisenkönigin den gesamten Ameisenstaat in mehrere Gruppen auf (Patrullen!). Der neue Haufen soll schöner und technisch viel ausgereifter sein als der Alte. Eure Aufgabe ist es daher nicht nur Eier vom alten zum neuen Ameisenhaufen zu befördern, sondern auch einige Aufgaben zu erledigen. Zum Ansporn ließ die Königin verlauten, dass die beste Gruppe im neuen Ameisenhaufen das Zimmer neben der Königin erhalten dürfen (Ameisenkenner wissen, welch eine Ehre dies ist!). Der Weg ist sehr beschwerlich, daher kann jede Ameise nur genau ein Ei tragen. Ihr solltet sehr vorsichtig sein, denn die anderen Gruppen und die gefährlichen Ameisenbären sind scharf auf Eure Eier. Ameisen dürfen zwar alleine Eier transportieren, die Aufgaben aber müssen sie gemeinsam mit der ganzen Ameisenpatrouille erfüllen.

Spielregeln

1. Eier sind neutral, gehören also niemanden.
2. Jede Ameise kann genau nur ein Ei tragen.

3. Jede Ameise kann beliebig viele Eier bewachen. Eier gelten als bewacht, wenn sie neben der Ameise, innerhalb eines am Boden liegenden Halstuches sind.
4. Aufgaben erhält eine Patrouille, die vollständig ist, und beim Stationsleiter je Patrouillenmitglied 2 Eier vorweisen kann.
5. Ameisenbären sind berechtigt jederzeit jede Menge von Eiern zu fressen. Sie können durch abtrennen des Lebensfaden Ameisen verletzen.
6. Verletzte Ameisen sind unverzüglich zur Heilung in die Sanität zu tragen (fachgerecht!).

Stationen

(es müssen alle Stationen von allen Patrouillen erledigt werden) die genauen Aufgaben muss jeder Leiter für seine GuSp auswählen, empfehlenswert ist die Auswahl unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, vor allem bei gleichaltrigen Patrouillen.

- Bau einer Trage (Einfaches und naturverbundenes Leben)
- Labyrinth der Spinne (Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft)
- Ameisenkirche (Leben aus dem Glauben)
- Literatur (Weltweite Verbundenheit)
- Eierstaffel (Körperliche Leistungsfähigkeit)
- Umwelt (Kritisches Auseinandersetzen mit sich und der Umwelt)
- Sanität (Bereitschaft zum Abenteuer)
- Geschenk für die Königin (Schöpferische Tun)

Abschluss / Ausstieg

Das Eintreffen der Königin im neuen Bau wird durch Pfiff bekannt gegeben. Danach haben die Gruppen 10 Minuten Zeit, die Eier in den neuen Bau zu transportieren. Je Ei gibt es einen Punkt.

Auflockerungsspiel. Katze und Maus spielen Fangen, in einem sich ändernden Labyrinth.