

Der Brettspielbasar

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.

Der Brettspielbasar

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Weltweite Verbundenheit
Schlagwörter	Spielleitung, Kreativität, Dritte Welt, Brettspiel
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	180 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Ludwig Ebner (freelife 2003)
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

 Einstieg

 Hauptteil

 Ausstieg

Kurzbeschreibung

Kreativität in der Patroulle (Teamwork) umsetzen - jeder bringt seine Ideen ein, Kennenlernen aller Kontinente, Auswahlentscheidungen unter gr. Angebot an Informationen treffen - Heraussuchen von

Themen, die den GuSp/der Patroulle wichtig sind, Gestalten der Photocollage - sich kreativ mit dem Thema "Dritte Welt"/im besonderen Afrika auseinandersetzen;

Material

- Ölkreiden- Filzstifte- Buntstifte- Uhu- Tixo- Plakate/ Papierrolle- Baustellenband und ca.50 Erdnägeln (Kontinente abstecken)- 10x Rundlinge (l=2m) und Schwartlinge für Plakatwand bzw. Infopoints- Photos/ Material zu Kontinenten, z.B. auch Gegenstände wie Boomerang, Stäbchen, Musikinstrumente, Kleidung etc...- einen (Schul-)atlas- Schuhschachtel als Verpackung für Spiel;- Karton als Spielbrett

Detailbeschreibung

Der Brettspielbasar ist ein Abenteuer zum Thema Kreativität. Es setzt sich dabei mit anderen Ländern, insbesondere mit der Dritten Welt (Schwerpunkt Afrika) und den dort herrschenden Problemen, auseinander.

Ziel

Kreativität in der Patroulle (Teamwork) umsetzen - jeder bringt seine Ideen ein, Kennenlernen aller Kontinente, Auswahlentscheidungen unter gr. Angebot an Informationen treffen - Heraussuchen von Themen, die den GuSp/der Patroulle wichtig sind, Gestalten der Photocollage - sich kreativ mit dem Thema "Dritte Welt"/im besonderen Afrika auseinandersetzen;

Beschreibung

Dieses Abenteuer entstand für das freilife-Jamboree 2003 und verbindet die beiden Herausforderungen "Gestalte eine Photocollage zum Thema "Dritte Welt" und rede über die Problematik" sowie "Erfinde und spiele ein phantasievolles Brettspiel, in dem alle Kontinente vorkommen." (aus dem Schwerpunkt Weltweite Verbundenheit).

Einstieg

Einführung in die Geschichte: "Der Brettspielbasar": Ein/e als Händler/in (aus dem arabischen Raum) verkleidete/r Leiter/in begrüßt die GuSp

und spricht dabei mit "arabischem" Akzent: "Ich bin so froh, dass ihr alle da seid, in meinem Bazar (-> kleiner Unterstand/ Hauszelt, der nachher auch für den Infopoint "Spiele und Konzepte" benutzt wird) ... es gibt keine Ideen für neue Spiele mehr ... wir brauchen aber neue Spiele, welche die Menschen auf der ganzen Welt interessieren könnten ... die Nachfrage ist groß ... der Mensch ist nämlich eine verspielte Spezies..." usw. "Wenn ihr mir helft, werde ich mich dankbar zeigen, und ihr bekommt ein Andenken an die Arbeit in diesem Bazar..." Erklärung zu den Infopoints und Spezialpoint "Afrika" (insgesamt 6 Points - 5 Kontinente, 1 Infopoint "Spiele und Konzepte") durch den Händler/die Händlerin: Es gibt zu jedem Kontinent einen Infopoint, ein großes Plakat mit Facts und Bildern zum jeweiligen Kontinent. Die GuSp sollen Eindrücke und Ideen sammeln (zum Beispiel: (Quiz-)Fragen finden, Ideen für das Layout des Spielbretts, das Design der Figuren finden, Aufgaben für das Spiel ausdenken). Außerdem sollen sie beim Spezialpoint "Afrika" eine gemeinschaftliche Collage gestalten. Beim Infopoint "Spiele und Konzepte" können die Kids Einblick in vorhandene Spiele nehmen, um sich Spielkonzepte näher anzuschauen. Es sollte nach Möglichkeit bei jedem Infopoint ein/e Leiter/in sein.

Hauptteil

Kids werden losgeschickt, bekommen beim Bazar (vom Händler und Gehilfen) Schreibzeug und Papier; Hinweis: "Wenn ihr euch alle Kontinente angesehen habt, werdet ihr das Material für euer Spiel bekommen..." Infopoints besuchen, Material/ Informationen und Kontinente sammeln, ... Spezialpoint "Afrika": kl. Quiz (Fragen zum Kontinent: zum Beispiel: Wie viele Leute leben auf diesem Kontinent...?) gr. Photocollage (vom ganzen FreeAc gemeinsam) mitgestalten ... Infopoint: "Spiele und Konzepte": Spielkonzepte kennen lernen, evtl. kurz anspielen, sich für ein Konzept entscheiden bzw. ein eigenes erfinden, ... Material für das Spiel beim Bazar ausfassen (Ölkreiden, Filz- und Buntstifte) Spiel herstellen, so, dass es jemand anderer spielen kann ... dabei sollte - wenn notwendig - Hilfe von den Begleitern kommen... Anspielen des eigenen Spieles, evtl. sich eine Verpackung überlegen (zum Beispiel Schuhschachtel), damit sie ihr Spiel leichter mitnehmen können.

Ausstieg

Zusammenrufen aller Patrullen, gemeinsames Betrachten der "Afrika"-Collage Der Händler bedankt sich ganz herzlich für die Arbeit der GuSp und schenkt Ihnen das Bazar-Abzeichen. "Ihr seid eine große Bereicherung für diesen bunten Bazar, und wie wäre es, wenn ihr eine andere Patrouille zu euch einlädt, ein bisschen Tee trinkt und euer

neustes Spiel spielt ? .."

Bis zum Ende der Heimstunde hat jede Patroulle sechs Stationen absolviert bei denen ihr Teamwork gefördert wurde.

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen 10 und 13 Jahren heißen Guides (Mädchen) und Späher (Buben)

Kreativität in der Patroulle (Teamwork) umsetzen - jeder bringt seine Ideen ein, Kennenlernen aller Kontinente, Auswahlentscheidungen unter gr. Angebot an Informationen treffen - Heraussuchen von Themen, die den GuSp/der Patroulle wichtig sind, Gestalten der Photocollage - sich kreativ mit dem Thema "Dritte Welt"/im besonderen Afrika auseinandersetzen;

Kennenlernen des Handels