Die Urlaubinsel Tropico

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.

Die Urlaubinsel Tropico

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Inselbewohner, Lager, Praxisarbeiten NÖ
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	90 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von Gerald.
Export	PDF

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Material

Zeitplan

Geschichte

Einstieg - ca. 10 Min

Hauptteil - ca. 65 Min

Abschluss - ca. 15 Min.

Kurzbeschreibung

Die GuSp haben erlebt, wie es in ärmeren Ländern zugeht, unter

welchen Umständen manche Menschen leben müssen und dass oft eine Ausbeutung der Ärmeren durch Reiche stattfindet. Nach dem Abenteuer sollen sich die GuSp bewusst sein, wie unterschiedlich die Verhältnisse auf unserer Welt sind und dass es nötig ist zu helfen.

Inhalte

Weltweite Verbundenheit, Gemeinschaft, Freundschaft, Mitbestimmung

Material

siehe Liste

Detailbeschreibung

Material

- Verkleidung für Leiter (Hawaii Hemd, Sonnenhut, Aufseher, alter Mann)
- Bananen
- Schriftstücke (Wegbeschreibung Keilschrift, zerteilter Plan) siehe Hauptteil - Story Teil 1
- Plan vom Palast - siehe Story Teil 2
- Rätsel, Güter Kärtchen - siehe Story Teil 3
- Belohnung

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Einstieg 10 Min
- Hauptteil 65 Min
- Schluss 15 Min

Geschichte

Einstieg - ca. 10 Min

Ein Leiter kommt zu den GuSp und überbringt ihnen die tolle Nachricht,

dass sie nach der harten Arbeit nun einen verdienten Urlaub auf der Insel Tropicco machen dürfen und die Abreise kurz bevorsteht. Nachdem sich die GuSp mit gepackten Rucksäcken zusammengefunden haben und der Leiter mit Hawaii-Hemd und Sonnenhut bereitsteht, geht die Reise zum naheliegenden Wald los. (kurzer Weg) Dort angekommen wird die Gruppe überfallen, der Leiter wird gekidnappt und die GuSp werden zusammengetrieben. Die zwei Bösen stellen sich als Aufseher einer Bananenplantage vor und verdonnern die Kinder zum Arbeiten auf dieser Plantage, um genug Geld zu verdienen, damit sie gemeinsam mit dem Leiter wieder nach Hause kommen.

Hauptteil - ca. 65 Min

Spiel 1 (20 Min.)

Die GuSp werden in zwei Arbeitskollektive (Patrullen) aufgeteilt. Die Kinder müssen nun Bananen in der Umgebung suchen und zu den Aufsehern bringen. Je nachdem, wieviele Bananen in einer gewissen Zeit gefunden werden, wird ihnen eine dementsprechende Bezahlung versprochen. Bananen sind auf Bäumen, unter Brücken, im Boden, im Bach, im Gebüsch, etc. versteckt. Das Spielgelände wird den GuSp durch optische Grenzen, wie Wege erkennbar gemacht. Einige Bananen können nur mit Hilfe von Teamarbeit der Patrulle erreicht werden. Nach Ablauf der 20 Minuten werden alle zurückgerufen, die Bananen gezählt und die Aufseher lachen und sagen den Kindern, dass sie gar keine Bezahlung bekommen.

Story Teil 1 (10 Min.)

Die GuSp dürfen sich laut Aufsehern kurz ausruhen. In dieser Zeit kommt ein junger Aufseher (Leiter) zu ihnen, stellt sich als Tony vor und erzählt ihnen von der Legende eines alten, ehemaligen Arbeiters, der es geschafft hat zu entkommen und der ihnen vielleicht helfen könnte. Tony meint er habe ein Schriftstück gefunden, welches angeblich Informationen zu dem Alten enthalten soll, aber er kann es leider nicht lesen und braucht jetzt ihre Hilfe. Es besteht aus 2 Teilen, deswegen schlägt er vor, die Teile pro Arbeitskollektiv zu lösen, um schneller fertig zu sein.

Schriftstück 1: Text in Keilschrift, der eine Wegbeschreibung in Textform darstellt. Schriftstück 2: Plan, der in mehrere Teile zerstückelt wurde und nun wieder zusammengesetzt werden muss.

Story Teil 2 (10 Min.)

Nachdem beide Schriftstücke gelöst wurden, brechen die GuSp

gemeinsam mit Tony auf. Die Informationen zusammen ergeben sowohl einen Plan als auch eine zusätzliche Beschreibung, wie sie zu dem Versteck des alten Arbeiters kommen. Gemeinsam bewältigen sie den Weg, während immer wieder Aufseher vorbeigehen, vor denen sie sich verstecken bzw. an denen sie sich vorbeischieben müssen. Schlussendlich finden sie den alten Arbeiter (Leiter), der sich als Ben vorstellt und ihnen alles vom bösen Bananenkönig Banana Joe auf Tropicco erzählt. Er herrscht über alle Arbeiter auf seinen Plantagen und nimmt sie aus. Der König ist sehr reich und versteckt seinen ganzen Reichtum in einem Tresor in seinem Palast. Ben erzählt den Kindern auch von einem Verlies, welches sich im Palast befindet, in dem wahrscheinlich ihr Leiter gefangen gehalten wird. Er schlägt vor, dass sie zum Palast gehen, um den Leiter zu befreien. Die Arbeiter (Ben und Tony) haben aber beide zu viel Angst davor erkannt zu werden und schicken deswegen die GuSp mit einem Plan vom Palast alleine los. Er sagt noch einmal dazu, dass sie unbedingt in einer Gruppe zusammenbleiben müssen, weil sie so viel stärker sind und sie unbedingt mit dem Leiter wieder zu ihm zurückkehren sollen.

Spiel 2 (10 Min.)

Nun folgt ein Anschlagsspiel. Das Verlies hinter dem Palast wird durch mehrere Aufseher bewacht. Die Aufseher sind Einheimische von Tropicco, die eine besondere Eigenschaft haben, nämlich, dass sie nur Bewegungen als Gefahr erkennen. Sofern sich nichts bewegt, wittern sie auch keine Gefahr. Die Kinder müssen sich also so leise wie möglich an ihnen vorbeischieben und immer versteuern, sobald ein Aufseher hinsieht.

Story Teil 3 (15 Min)

Beim Verlies angelangt, müssen die GuSp noch einem im Sitzen schlafenden Aufseher die Verlies-Schlüssel abnehmen und finden dann ihren Leiter, der ihnen gleich erzählt, dass er gesehen hat, wie der König in seinen Tresor gegangen ist, der gleich nebenan ist. Er meint, die Tür ist mit vier Rätseln gesichert, die man einem blinden Bewacher beantworten muss. Er hat leider nur die Fragstellungen und nicht die Antworten gehört.

Rätsel 1: Dem Reichen bin ich nie, dem Armen oft beschieden, doch weiß kein Sterblicher mir Dank. Wenn du mich hast, so bist du unzufrieden; hast du mich nicht, so bist du krank. (Lösung = Hunger)

Rätsel 2: Von Wild lebe ich und gehe nicht in den Wald. Netze stelle ich auf und bin doch kein Fischer. Bei den Armen lebe ich und leide nicht Armut. Mit kleinen Dingen fülle ich meinen Bauch. (Lösung = Spinne)

Rätsel 3: Will man vieles von mir haben, muss man mich zuerst begraben. (Lösung = Samen)

Rätsel 4: Je mehr du wegnimmst, desto größer werde ich. Je mehr du hinzutust, desto kleiner werde ich. (Lösung = Loch)

Die GuSp kommen in den Tresor, in dem eine große Kiste steht, wo verschiedene Güter drin sind (auf Kärtchen aufgeschrieben). Zum Beispiel: Lehrbücher, Saatgut, Wasser, Werkzeug, Kleidung, etc. Nun schleichen sie damit zurück zum ausgemachten Treffpunkt.

Abschluss - ca. 15 Min.

Die GuSp zeigen Ben die Güter. Der junge und alte Arbeiter beschließen gemeinsam um die Welt zu reisen und diese Güter dorthin zu bringen, wo sie am meisten gebraucht werden. Sie haben eine Weltkarte und bitten nun die Kinder, ihnen zu helfen die Güter zu den Ländern bzw. Gegenden zuzuordnen und gerecht zu verteilen. Ben gibt dabei zwischendurch Informationen über die Länder, die ihnen dabei helfen die Aufgabe zu lösen. Die Güter werden auf beide Patrullen aufgeteilt und jede Patrouille überlegt für sich. Dann brechen sie auf, um gemeinsam wieder nach Hause zu reisen und am halben Weg verabschieden sich Ben und Tony schließlich und gehen in eine andere Richtung weiter.