

Expedition gegen die Großkonzerne

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.

Expedition gegen die Großkonzerne

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Praxisarbeiten NÖ, Acht Schwerpunkte, Stationenlauf
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	120 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Material

Zeitplan

Motto

Programm

Einstieg (20 Minuten)

Hauptteil (80 Minuten)

Abschluss & Reflexion (20 Minuten)

Kurzbeschreibung

Jedes Kind ist in eine neue Rolle geschlüpft und hat der eigenen Patroulle dabei geholfen, eine der Stationen zu lösen und sich dabei mit den acht Schwerpunkten auseinander gesetzt.

Material

siehe Liste links

Detailbeschreibung

Expedition gegen die Großkonzerne ist ein Abenteuer, das in einer Heimstunde (in 120 Minuten) durchgeführt werden kann.

Material

- 5 Rollenkarten (Karten mit Beschreibungen der einzelnen Rollen)
- Verkleidungen für Leiter
- 5 Bandanas
- 5 Krawatten
- 5 Sportshirts
- 5 bunte T-Shirts
- 5 Hüte
- 5 Schilder „Rettet die Wale“
- 5 Ponchos
- 5 Karten mit eingezeichneten Stationen
- Seile
- Rundlinge
- Löffel
- Ei
- Weiteres Material für Hindernislauf
- Stoppuhr
- Lavoir
- Gatschwasser
- Laminierte Fotos von „Nachhaltigen Produkte“

- Fernsehbildschirm aus Karton
- Bastelmaterial
- Filzstifte
- Kleber
- Schere
- Stifte
- Scheren
- Globus
- Landkarte
- Holz
- Feuerzeug
- Zeitungspapier
- Zunder
- Zettel mit Impulswörtern für Rede des Politikers
- Kamera

Zeitplan

Geplant für 2 Stunden

- Einführung: 20 Min
- Hauptteil: Stationen 80 Min
- Schluss: 20 Min Ausstieg & Reflexion

Motto

Leiter möchte mithilfe der GuSp den Großkonzernen, die im Jahre 2100 die Regierung unterdrücken und die Wirtschaft kontrollieren, ihre wichtigste Produktionsressource stehlen, damit die Konzerne nichts mehr produzieren und damit keine Umweltverschmutzung mehr anrichten können. Da die Mitglieder vom Leiterteam aber von den Großkonzernen gesucht werden, müssen die Kinder in ihren Patrullen Expeditionsteams bilden und sich auf diese wichtige Mission begeben.

Programm

Einstieg (20 Minuten)

Die Patrullen sollen sich für diese Mission als Expeditionsteam tarnen, damit sie als Pfadfinder nicht auffallen. Jedes Kind bekommt eine Rolle, die durch eine extra Verkleidung/Schminke und durch Eigenschaften gekennzeichnet wird. Rollen: *Jede Rolle verkörpert einen der sieben Schwerpunkte (Leben aus dem Glauben wurde weggelassen) und übernimmt mit dieser Rolle gewisse Eigenschaften. Die Kinder sollen sich demokratisch darauf einigen, welches Kind, welche Rolle übernimmt.* Rolle: Expeditionsleiter Schwerpunkt: Verantwortungsbewusstes Leben in der Gemeinschaft Eigenschaften: Als Expeditionsleiter bist du sehr verantwortungsvoll und sorgst dafür, dass es allen Expeditionsmitgliedern gut geht. Du achtest auf die Einhaltung der Gesprächsregeln und übernimmst die Leitung der Patrouille. Du hast die Karte in der Hand und weißt, wo Patrouille als nächstes hin muss. Verkleidung: Bandana Rolle: Politiker Schwerpunkt: Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt Eigenschaften: Du hilfst dem Expeditionsleiter bei seiner Aufgabe. Du denkst nach, bevor du etwas tust und schlichtest Streit in der Patrouille. Du redest gerne und viel und hast zu vielen Punkten eine eigene Meinung und vertrittst gerne deinen Standpunkt Verkleidung: Krawatte Rolle: Künstler Schwerpunkt: Schöpferisches Tun Eigenschaften: Du bist sehr kreativ und zeichnest, bastelst oder malst sehr gerne. Du schaust gerne Filme, spielst gerne Spiele oder schauspielerst gerne. Verkleidung: Farbbekleckertes T-Shirt Rolle: Leistungssportler Schwerpunkt: Körperbewusstsein und gesundes Leben Eigenschaften: Du bist sportlich und bewegst dich sehr gerne und viel. Du kannst schnell laufen und fühlst dich fit und körperlich gesund. Verkleidung: Sportshirt Rolle: Reiseleiter Schwerpunkt: Weltweite Verbundenheit Eigenschaften: Du reist sehr gerne und interessierst dich für andere Länder. Du bist weltoffen und kennst dich mit unterschiedlichsten Ländern und Geographie aus. Verkleidung: Sonnenhut Rolle: Umweltschützer Schwerpunkt: Einfaches und naturverbundenes Leben Eigenschaften: Du bist naturverbunden, kennst Dich mit Tieren und Pflanzen aus und beobachtest gerne die Natur. Dir ist Umweltschutz sehr wichtig und du versuchst, ein umweltfreundliches Leben zu führen. Verkleidung: Schild: „Rettet die Wale“ Rolle: Forscher Schwerpunkt: Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens Eigenschaften: Du bist neugierig, mutig und furchtlos. Du bist stets gut ausgerüstet, bist gerne in der Natur unterwegs und kannst gut Feuer machen. Verkleidung: Regenponcho Rolle: Buddhistischer Mönch Schwerpunkt: Spirituelles Leben Eigenschaften: Du bist großzügig, geduldig, und weise. Du versuchst anderen bei allen Taten so gut zu helfen, wie du kannst Verkleidung: Mönchskutte

Hauptteil (80 Minuten)

Nachdem sich die Kinder für eine Rolle entschieden und ihre Verkleidung bekommen haben, beginnen sie mit dem Stationenlauf. Sie bekommen eine Karte mit markierten Stationen und müssen diese in einer gewissen Reihenfolge ablaufen. Bei jeder Station treffen sie auf ein Mitglied vom Leiterteam, das ihnen erklärt, was bei dieser Station zu tun ist. Bei jeder Station ist die Rolle eines anderen Kindes wichtig. Der Buddhist hat keine eigene Station, ist aber die einzige Person, die den anderen während ihren Aufgaben zur Hilfe kommen darf. Das bedeutet, dass, wenn ein Kind Schwierigkeiten hat, eine Station zu bewältigen, nur der Buddhist mithelfen darf. *Konzern: Nestle Schwerpunkt: Körperbewusstsein und gesundes Leben Ressource: Zucker Rolle: Leistungssportler Story: Nestle hebt ihre Zuckerquelle gut in einem sicheren Versteck auf, das nur über einen schweren Hindernislauf erreichbar ist. Aufgabe Der Leistungssportler muss den Hindernislauf absolvieren. Dies muss er außerdem in einer gewissen Zeit tun, da sonst der Alarm angeht und die Nestle-Wachen alarmiert werden. Konzern: General Motors Schwerpunkt: Einfaches und Naturverbundenes Leben Ressource: Öl, Treibstoff Rolle: Umweltschützer Story: General Motors hat alle Seen und Flüsse mit ihrem Öl verpestet. Der Umweltschützer muss in den öligen Gewässern nach umweltfreundlichen Möglichkeiten suchen, damit keine Gewässer mehr verpestet werden. Aufgabe Der Forscher sucht in einem Dreckwasser nach nachhaltigem Shampoo, Duschgel, einem Elektrofahrrad etc. Wenn alles draußen ist, darf er das Becken ausleeren und frisches Wasser hineinfüllen. Konzern: Vivendis Schwerpunkt: Schöpferisches Tun Ressource: Fernseher/Bildschirm Rolle: Künstler Story: Vivendis ist dafür verantwortlich, was die Menschen im Fernsehen sehen und denken. Der Künstler muss das Fernsehprogramm „umgestalten“, damit die Menschen wieder sehen können, was wahre Kreativität ist. Aufgabe Der Künstler muss ein Bild malen, gestalten oder basteln, das er dann in den Fernseher klebt. Konzern: China State Construction Engineering Schwerpunkt: Weltweite Verbundenheit Ressource: Billige Arbeitskräfte Rolle: Botschafter aus China Story: China State Construction Engineering kann nur deswegen so viel bauen, weil die Arbeitskräfte so billig sind. Der Botschafter aus China muss nach China reisen und den Arbeitskräften sagen, dass sie sich dort nicht ausbeuten lassen sollen. Da die Fluglinien nicht direkt nach China fliegen, muss er über Umwege dorthin reisen. Aufgabe Der chinesische Botschafter muss sich in ein Cockpit schleichen und auf einem Globus die Länder finden, die ihm angesagt werden.*

Konzern: Allianz Schwerpunkt: Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens Ressource: Menschen Rolle: Forscher Story: Die Menschen haben Angst davor, dass ihnen etwas passiert. Sie wissen nicht, wie man in der Wildnis alleine überlebt. Aus Angst, dass sie sich verletzen können,

haben sie alle eine Versicherung bei Allianz abgeschlossen, die sie aber von oben bis unten ausbeutet. Der Forscher muss die Menschen davon überzeugen, dass das Leben in der Natur sicher ist und man mit den richtigen Skills gut überleben kann. Aufgabe Der Forscher muss ein schönes Blockhaus bauen und dieses anzünden, damit die Menschen sehen, dass sie mit diesem Feuer in der Wildnis überleben können und auch darauf kochen können. *Konzern:* Regierung *Schwerpunkt:* Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt *Ressource:* Angst *Rolle:* Politiker *Story:* Die Regierung hat Angst, dass ohne die Großkonzerne die gesamte Welt zusammenbricht. Der Politiker hat die Aufgabe eine Rede zu halten, die alle Politiker davon überzeugt, dass sie auch ohne das Geld der Konzerne das Land sicher regieren können. Aufgabe Der Politiker beginnt mit der Rede und bekommt willkürlich Wörter vorgehalten, die er in seine Rede einbauen muss. Die restlichen Patrullenmitglieder haben die Aufgabe jedes Mal zu jubeln, wenn der Politiker ins stottern gerät, damit der Regierung nicht auffällt, dass er zögert.

Abschluss & Reflexion (20 Minuten)

Wenn die Kinder jede Station absolviert haben, treffen sich alle mit dem Leiter und der Regierung wieder. Die Regierung bedankt sich, dass sie ihnen die Augen geöffnet haben und Leiter bedankt sich, dass sie nun nicht mehr als Terroristen gelten. Die Expedition wird offiziell beendet, die Kinder geben ihre Verkleidungen zurück und sind wieder ‚GuSp‘ und nicht mehr die Expeditionsgruppe. *Reflexionsmethode* Den Kinder werden Fragen gestellt und sie sollen sich, je nach Antwort, an eine gewisse Stelle im Raum stellen:

- Ich habe mich in meiner Rolle wohl gefühlt
- Ich hatte das Gefühl, meine Aufgabe erfolgreich gelöst zu haben
- Ich habe erkannt, dass ich in meiner Patrouille eine wichtige Rolle gespielt habe
- Ich hatte heute Spaß
- Ich habe mich in meiner Patrouille wohl gefühlt

Jedes Kind ist in eine neue Rolle geschlüpft und hat der eigenen Patrouille dabei geholfen, eine der Stationen zu lösen und sich dabei mit den acht Schwerpunkten auseinander gesetzt.

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

Diese Seite wurde zuletzt am 4. Oktober 2022 um 14:16 Uhr bearbeitet.