

Geländespiel erfinden

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.

Geländespiel erfinden

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Geländespiel, Spielleitung, Kreativität, Patrullenaktion
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	40 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Ändy Saler
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Bemerkungen

Kurzbeschreibung

Jede Patroulle erfindet ein Geländespiel.

Material

Papierein WürfelBleistift

Detailbeschreibung

Geländespiel erfinden ist eine Programmidee, um die Patrollen dazu anzuregen, selber ein Geländespiel zu planen.

Beschreibung

Jede Patrouille soll ein Geländespiel erfinden. Dazu sollten die GuSp schon ein paar Geländespiele erlebt haben um schon eine gewisse Vorstellung zu haben. Damit die GuSp schon einen Anhaltspunkt bekommen werden die Eckpunkte des Geländespiels mit einem Spiel festgelegt: Auf dem Zettel werden 4 Spalten gezeichnet: Umgebung (1-Wald, 2-hinterm Heim, 3-im Heim, 4-auf der Wiese, 5-in der Nacht...), Zeit/Ort (1-bei den Rittern, 2-in der Zukunft, 3-im All, 4-in Italien...), der Bösewicht (1-Maffia, 2-Mörder, 3-Drache, 4-Schmuggler, 5-Entführer...), die Guten sind immer zu (1-zweit, 2-als Patrouille unterwegs, 3-zwei Gruppen...). Zu jeder Überschrift könnt ihr schon ein paar Vorschläge aufschreiben und durchnummerieren. Die GuSp können danach die Vorschläge ergänzen. Jede Patrouille kann jetzt pro Überschrift einmal würfeln. Die erwürfelte Zahl ergibt dann eine Eckpunkt für ihr Geländespiel. (Zum Beispiel wird für die Umgebung eine drei gewürfelt. So muss das Geländespiel "im Heim" stattfinden.) - Gibt's für die Zahl keinen Vorschlag so muss man nochmals würfeln. Gibt's mehr als sechs Vorschläge wird zwei mal gewürfelt. Zu diesen Eckpunkten erfinden die GuSp anschließend ihr Geländespiel. Dies ist nun wesentlich einfacher da schon einiges vorgegeben ist. Die GuSp müssen sich einfach noch eine gute Geschichte und den Spielverlauf ausdenken. Die langen Diskussionen um die Rahmenbedingungen entfallen.

Bemerkungen

Das Geländespiel müsst ihr natürlich in der nächsten Heimstunde spielen.

Jede Patrouille erfindet ein Geländespiel.