

Helikopter Teil2

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.

Helikopter Teil2

Art der Methode Abenteuer

Stufe GuSp

Schwerpunkt

Schlagwörter

Gruppengröße Kleingruppe, mehrere Kleingruppen

Vorbereitungsaufwand

Dauer 60 Minuten

Ort drinnen

Autor*in

Status Entwurf

Letzte Änderung am 4. 10. 2022 von GeraldS.

Export PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Materialliste

Zeitplan

Beschreibung

Durchführung

Kurzbeschreibung

spannende Heimstunde, Morsen und Navigieren verbessern

Inhalte

Patrullen stürzen mit ihrem Helikopter ab

Material

Siehe Materialliste

Detailbeschreibung

Helikopter Absturz-Teil 2 ist Abenteuer, das in einer Heimstunde (in 90 Minuten) durchgeführt werden kann.

Ziel

Ziel dieser Methode ist es, den Kindern eine spannende Heimstunde zu bieten. Mit Hilfe des Abenteuer sollen die Kinder in ihrer Rolle wachsen, Knoten, Zusammenarbeit.

Materialliste

- Warnwesten (Fallschirm) für jeden Passagier
- 4x Rundhölzer/ pro Patrouille
- Lautsprecher
- 1xSeile/ pro Patrouille
- Schnüre
- Erste Hilfe Set/ pro Patrouille
- Schatzkarte
- Hinweise/Brief/Notizbuch vom Direktor
- Charakterkarten (Hier werden diverse Aufgaben, des jeweiligen Charakters beschrieben)

```
|-----|
| *PilotInn: Du bist für dein Team verantwortlich, ihr müsst |
| zusammenarbeiten!Du bist die Kontaktperson zur Funkzentrale, hörst aufmerksam |
| zu und versuchst gemeinsam mit deinem Team die Herausforderungen zu meistern! |
| Verwende das Walki Talki |
| *Person1: Du hast dich beim Absprung aus dem Helikopter verletzt.-->Du |
| blutest am Kopf, dir ist schwindelig und du bist erschöpft. |
| --> Du hast dir dein Bein gebrochen, dir ist schwindelig und du |
| bist erschöpft |
| *Person2: Du bist Doktor/Doktorin und leistest Erste Hilfe! |
| *Person3: Du hast den Absprung nicht geschafft, du bist leider nicht auf |
| der Insel gelandet, sondern treibst im offenen Meer herum! Wenn alle Kinder |
| hinausgeschickt werden, bleib bitte heimlich hier! (Geht aufs Klo, holt euch |
|
```

| was zum Trinken oder sagt das du etwas aus dem großen Raum braucht.) □ Weitere |
Anweisungen kommen nachdem die anderen draußen im Garten sind.

Weitere Personen können auf Wunsch hinzugefügt werden

Zeitplan

Geplant für 1,5 Stunden

- Anfangsspiel:10 min
- Anmeldung: 5 min
- Einstieg: 10 min
- Hauptteil:50 min
- Schluss:10 min

Beschreibung

Die Geschichte wird als kleine Serie durchgeführt, nach der ersten Folge(Heimstunde) wird zu Beginn „Was zuvor geschah“ und am Ende eine Abspannmelodie eingespielt. Die Kinder bekommen kleine Charakterkarten und wissen was sie spielen sollen bzw. was ihre Charakter für Aufgaben hat. Das Abenteuer streckt sich in unserem Fall über 3 Heimstunden, kann natürlich auch gekürzt und nur für eine Heimstunde verwendet werden!

Durchführung

Einstieg in die Geschichte (10 Min)-- „Was zuvor geschah“
Abspannmusik: „Was zuvor geschah...Falken, Füchse und Wölfe haben sich bereiterklärt unseren Direktor zu suchen. Auf ihrem Weg zum Indischen Ozean kamen sie in einen heftiges Unwetter. Laut den letzten Aufzeichnungen, sind die Agenten abgesprungen und seither spurlos verschwunden!...“ Charakterkarten austeilen **Hauptteil** (45 Min) Die Partullen befinden sich alle, bis auf jeweils eine/n aus der Patulle, auf einer kleinen Insel. 1.Aufgabe: Insel durchsuchen, gibt es Hinweise vom Direktor ->Notizbuch -> Schatzkarte

Datei:Tagebuch Tag 3.jpg Datei:Tagebuch Tag 15.jpg Datei:Tagebuch Tag 21.jpg Datei:Tagebuch Tag 22.jpg Datei:Schatzkarte.jpg 2.Aufgabe: Es gibt jeweils eine Verletzte Person --> Doktor soll Erste Hilfe leisten 3.Aufgabe: Aus jeder Patulle „treibt“ eine Person im Meer herum □ Rettungsschlinge aus herumliegenden Lianen (Seile) machen und zur verschollenen Person werfen und retten. Wenn alle Personen gerettet

und versorgt sind, müssen sie einen Weg finden, zusammen zur Hauptinsel zu gelangen.

4.Aufgabe: Da es Hinweise gibt, dass der Direktor sich auf der nächsten Hauptinsel befindet, muss sich jede Patrouille ein Floß bauen (Rahmen aus Rundlingen)

Datei:Floß bauen.jpg

Spiel: Sie müssen auf dem Weg zum Holz einen Sumpf mit ein paar Hilfsdingern zum Draufsteigen überqueren. (Sumpfhüpfen)

Datei:Sumpfhüpfen.jpg

Schluss (5 Min) 19:15 kommt die Flut bis dahin müssen alle Agenten die Hauptinsel erreicht haben! (Diese Info stammt aus einer Nachricht vom Direktor)

Datei:Flucht vor der Flut.jpg

Datei:Flucht vor Flut.jpg

„Abspannmusik... Nächste Woche geht's weiter“ **Reflexion (5 Min)**
Stimmungsbarometer: Alle Kinder schließen die Augen und zeigen mit ihrem Daumen, ob ihnen der heutige Heimabend gefallen hat oder nicht.