

Marathonspiel

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.

Marathonspiel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Lager, Material
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	120 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	Anni Haderer
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 4. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Spielfeld

Variation

Bemerkungen

Bemerkungen zum Ort

Kurzbeschreibung

Die Patrouille weiß welches Material sie als Patrouille am SOLA brauchen und welches nicht; Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist; Die

Patrulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus

Material

Kärtchen mit Lagermaterial (Nötiges: Zelt, Küchenplane, Axt, Gummihammer, ... Unnötiges: Kassettenrekorder, Playstation, Handy,...), Spielfeld für "Marathonspiel", Spielfigurenhäferl (gekennzeichnet oder erkenntlich für die Patrulle als eigenes), Spielwürfel, Fragen und Antworten zur Aufbewahrung und Säuberung des Lagermaterials (Wie verwahrt man eine Axt,...), Patrullenmaterial am üblichen Aufbewahrungsort, Plakate mit Mistkübel und Patrullenkiste aufgezeichnet (1 pro Patrulle)

Detailbeschreibung

Marathonspiel ist eine Programmidee zum Beschäftigen mit dem Material für ein Sommerlager.

Ziel

- Die Patrulle weiß welches Material sie als Patrulle am Sommerlager brauchen und welches nicht
- Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist
- Die Patrulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus

Beschreibung

Einstieg

Spielfeld (z.B.: auf Leintuch gemalt, ca. 1-2m Durchmesser zur besseren Übersicht): Kreis mit 12 Tortenecken, jedes 2. ist einfärbig (nach Marathon rennen), 1 Feld mit Sonnensymbol (Ausruhen= 1 Runde aussetzen), 1 Feld mit Pfeil in Richtung Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Pfeil in Richtung gegen des Uhrzeigersinn weiter (1 Kärtchen an nächstes Häferl in diese Richtung abgeben), 1 Feld mit Kleeblatt (Glücksspiel= Schere, Stein, Papier spielen, wenn gewonnen, bekommt man ein Kärtchen) 1 Feld mit Fragezeichen (Wissensfrage über Aufbewahrung und Säuberung von Lagermaterial, wenn richtig

beantwortet bekommt man ein Kärtchen), 1 Feld mit Herz (soll andersgeschlechtlichen/s GuSp umarmen, bekommt dafür ein Kärtchen) Spielleiter steht am Spielfeld und überwacht das Geschehen, Patrullen stehen an Ecken des Spielfeldes, erster in der Reihe beginnt zu würfeln und zu fahren (mit Spielfigurenhäferl, darin werden auch die Kärtchen gesammelt), gleich nach würfeln kommt immer gleich die nächste Patroulle zum würfeln dran, bei Marathonfeld, muss GuSp nach Marathon rennen (kann weitere Strecke sein, ev. in Garten hinaus, dort sind Kärtchen verteilt mit Nötigen und Unnötigen Lagermaterial, einfach eines pflücken und wieder zurück rennen), die Herzstation, die Abgabe von Kärtchen und Aussetzen kann gleich bei Spielfeld erledigt werden, zur Glücksstation und dem Fragefeld muss ein Leiter weiter vom Spielfeld entfernt (ev. in einem anderen Raum) bereit stehen Spiel läuft für eine bestimmte Zeit (ca. 25 min, kommt auch auf Anzahl der Kinder an), sollte den Kindern bekannt sein (erhöht die Spannung wenn Spielleiter immer wieder auf die Zeit hinweist), Ziel des Spieles ist möglichst viele Kärtchen mit Lagermaterial zu erlangen

Hauptteil

Patrullen begeben sich mit Kärtchen an ihren Patrullentisch, sollen sich einigen, welches Material unnötig und welches nötig ist, kleben die Kärtchen aufs Plakat zum Mistkübel oder zur Patrullenkiste, der Begleitleiter wird nach Beendigung dazugeholt und Ergebnis präsentiert (Kann auch in der Großgruppe präsentiert werden), =>ca. 15min Patrullenbetreuer geht mit Patroulle zur Materialaufbewahrung, zeigt dort das Lagermaterial und erklärt den GuSp warum es so aufbewahrt wird =>ca. 20min Gusp bekommen eine Liste mit ihrem Patrullenmaterial und sollen ihre Patrullenkiste fürs Sola packen (kann ev. gleich fürs Sola verwendet werden), Kinder sollen von selber kommen wenn sie Hilfe brauchen =>ca. 30 min

Abschluss

Patrullenbetreuer kontrolliert mit GuSp die Kiste ob auch alles vorhanden ist und ob man ev. noch platzsparender Packen kann =>ca. 15min

Spielfeld

|-----|
| Datei:Marathonspiel skizze abza5 1 1.jpg|Skizze des Spielfeldes |
|-----|

Variation

Programm auf mehrere Heimstunden aufteilen Das Spiel ist auf alle möglichen Themen umwandelbar und ist auch in der Spielekartei Der kleine Kubalek zu finden!

Bemerkungen

Heimstunde ist gut als Vorbereitung fürs Lager, eventuell kurz vor dem Lager durchführen, da Patrullenmaterial dabei gleich gepackt werden kann

Bemerkungen zum Ort

auch draußen, aber in der Nähe des Lagermaterials

Die Patroulle weiß welches Material sie als Patroulle am SOLA brauchen und welches nicht; Sie weiß wie dieses platzsparend zu packen ist; Die Patroulle weiß das Material nach dem Lager zu verwahren und kennt sich mit dessen Säuberung aus