

# Streit im Dorf

---

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.

Streit im Dorf

Art der Methode            Programmidee

Stufe                        GuSp

Schwerpunkt

Schlagwörter            Asterix, Lager

Gruppengröße

Vorbereitungsaufwand

Dauer                      120 Minuten

Ort                          draußen

Autor\*in                PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha

Status                     Entwurf

Letzte Änderung        am 3. 10. 2022 von GeraldS.

Export                    PDF



## Inhaltsverzeichnis

---

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

## Kurzbeschreibung

---

Vorbereitung auf das Sommerlager

## Material

---

Zutaten für den Zaubertrank, Becher, Karte, Kompass, Schreibzeug,

Verkleidungen

## **Detailbeschreibung**

---

**Streit im Dorf** ist ein Abenteuer zur Vorbereitung auf das Sommerlager. Als Motto wird "Asterix und Obelix" verwendet.

## **Ziel**

---

Vorbereitung auf das Sommerlager

## **Beschreibung**

---

Wiedereinmal ist das Dorf in Gallien in großer Gefahr ! Dem Druiden Miraculix ist der Zaubertrank ausgegangen, und er hat auch nicht die nötigen Zutaten, um einen neuen zuzubereiten. Wie so oft schon bittet der Häuptling des Dorfes Majestix, seine tapfersten Krieger Asterix und Obelix dem Dorf zu helfen. Miraculix gibt ihnen eine Liste mit den Zutaten, die er benötigt und meint noch, dass sie wahrscheinlich einige schwierige Aufgaben zu lösen hätten, um die Zutaten zu bekommen. Ausgestattet mit diesem Wissen, großer Zuversicht und Tatendrang machen sich die beiden Freunde auf den Weg das Dorf zu retten. Am Beginn ihrer Odyssee finden sich unsere beiden Helden mitten in der Wildnis wieder und haben vorerst keine Ahnung, wo sie sich befinden könnten, doch mit Karte und Kompass haben sie in kurzer Zeit nicht nur ihren Standort bestimmt, sondern somit auch die ersten Zutaten für den Zaubertrank erhalten. Für Unterwegs haben die Gallier folgende Aufgaben bekommen:

1. Haltet Ausschau nach Tieren. Für je 5 richtig erkannte Tiere bekommt ihr einen zusätzlichen Teil für den Zaubertrank.
2. Sammelt Blätter von Bäumen, Sträuchern und Gräsern und Blumen, die ihr kennt, und bringt diese mit in Euer Dorf.

Bei der mit X gekennzeichneten Stelle machen die beiden eine kleine Rast. Von einem Mann der am Wegrand sitzt, bekommen sie einige Zutaten, nachdem sie ihm ein paar Fragen beantworten konnten. Bei dieser Gelegenheit bestimmen Asterix und Obelix vom Ort ihrer Mittagspause aus, die Marschzahlen und Entfernungen zu folgenden Orten:

- Bruck/Leitha
- Hainburg

- Neusiedl/See

und bekommen dafür weitere Zutaten. Um für das weitere Leben im Dorf gerüstet zu sein, müssen unsere beiden Freunde folgende Dinge mitbringen (natürlich bekommen sie dafür auch einige Zutaten):

1. Überlegt Euch einen Namen für die Patrouille am Lager (folgende Wimpeln sind vorhanden : Falken, Adler, Wiesel, Fuchsen, Bulldoggen, Bären, Eichhörnchen...)
2. Überlegt Euch für das nächste Jahr einige Dinge die Ihr unbedingt in den Heimstunden oder an den Wochenenden bei den Spähern machen wollt).

Asterix und Obelix treffen auf einen Wanderer, der sehr betrübt und traurig ist. Die beiden versuchen ihn mit einigen Witzen aufzuheitern, und bekommen dafür als Dank neue Zutaten (Treffpunkt mit dem Wanderer um Uhr beim 1 auf der Karte). Am Ende ihrer langen Odyssee kommen Asterix und Obelix erschöpft aber glücklich in ihrem Dorf an. Bevor es aber zum üblichen Festmahl kommt, müssen sie aber noch eine Probe besonderer Art bestehen. Miraculix hat nun, dank eurer Hilfe, alle Zutaten für den Zaubertrank. Alle? Nein, nicht ganz! Die wichtigste fehlt ihm noch, nämlich Wasser. Und da die Römer den Bach, der ansonsten das Dorf mit Wasser versorgt, umgeleitet haben, haben sich die Gallier einen Plan überlegt, um den Kessel von Miraculix mit Wasser zu füllen. Die Gallier wollen mit ihren Bechern, aus einer Quelle nahe dem Römerlager (siehe Karte) Wasser holen, dieses in ihren Bechern durch den Wald transportieren, und in den Kessel von Miraculix gießen. Aber sie müssen vorsichtig sein, und sich ganz leise im Wald verhalten, denn dieser wimmelt nur so von römischen Patrullen, die nichts anderes zu tun haben, als die Gallier von ihrem Vorhaben abzuhalten. Auch die Zeit drängt, denn die Gallier haben nur 30 Minuten Zeit, um den Kessel von Miraculix mit Wasser zu füllen. Zutaten für den Zaubertrank:

- Schlangengift, Eidechsenchwänze, Myxemysetes, Katzenblutextrakt, Schizosaccaromyces, Hexenzunge, Aspergillus, Nierensteine, Flavone, Epithelien, Pferdegülle, Steinöl, Gallenblasenhäute, Stroptokokken, Japonicus

Vorbereitung auf das Sommerlager