

Laufblatt Hausparcours



Gruppenname: _____

Namen der Teilnehmenden:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

		Punkte	Rang
Posten 1	10 Esswaren	_____	_____
Posten 2	Geschichte, keine Punkte	_____	_____
Posten 3	Kartenhaus	_____	_____
Posten 4	Zeitungsschlange _____ cm	_____	_____
Posten 5	Hindernisparcours	_____	_____
Posten 6	Liegestütze	_____	_____
Posten 7	Wetttrinken _____ Zeit	_____	_____
Posten 8	Zeitungslaufen _____ cm	_____	_____
Posten 9	Gruppenbild	_____	_____
Posten 10	Tiernamen	_____	_____
Posten 11	Wörterschlange	_____	_____
Total			_____
Rang			_____

Scrabble

Material:

Grossen Papierbogen (2 Flipchart -Blätter zusammenkleben)
dicke Filzstifte
pro Gruppe ein Briefumschlag
Gruppenblatt, siehe Vorlage
Briefumschlag mit Buchstaben für die Postenleiter
viele Buchstaben, siehe Vorlage zum Kopieren und ausschneiden
Material für die Posten um Buchstaben zu verdienen

Spielzeit: 1 – 2 Stunden, eignet sich für einen Regentag

Gruppe Name _____		Punkte
Wort 1	_____	_____
Wort 2	_____	_____
Wort 3	_____	_____
Wort 4	_____	_____
Wort 5	_____	_____
Wort 6	_____	_____
Wort 7	_____	_____
Wort 8	_____	_____
Wort 9	_____	_____
Wort 10	_____	_____
Total Punkte		_____
Rang		_____

A ₁	B ₃	C ₄	D ₁	E ₁	F ₄	G ₂	H ₂	I ₁
J ₂	K ₄	L ₂	M ₃	N ₁	O ₂	P ₄	Q ₁₀	R ₁
S ₁	T ₁	U ₁	V ₆	W ₃	X ₈	Y ₁₀	Z ₃	Joker

Spielverlauf

Die gesuchten Wörter sollen zum Thema passen, also im weitesten Sinn etwas mit Mut zu tun haben. Die Spielleiter bestimmen, ob ein Wort angenommen wird oder nicht. Man könnte es noch etwas erweitern: Alle sinnvollen Wörter (ausser Namen) sind erlaubt, aber jene, die mit dem Thema zu tun haben, zählen doppelt.

2 Spielleiter schreiben am grossen Papierbogen die Wörter auf. Dort ist senkrecht ein langes Wort aufgeschrieben, z.B. Muttheateraufführungskleider, Mutlosigkeitsoptionskomitee. Die Wörter der Gruppen werden an diesem Wort angesetzt. Event. können die Wörter für jede Gruppe mit einer separaten Farbe eingetragen werden.

Ein Leiter versteckt laufend Buchstaben. Er holt sie bei den Spielleitern ab.

Mehrere Leiter besetzen Posten, bei denen die Kinder Buchstaben verdienen können, wie bei einem Postenlauf:

- Jedes Kind in der Gruppe bekommt 10 Joghurtbecher. Damit werden Türme gebaut.
- In einer Reihe von Joghurtbechern ist ein Buchstabe versteckt.
- Die Kinder halten sich an den Händen und springen so eine bestimmte Strecke.
- In der Küche werden Rüebl geschält.
- Tannzapfen, Holz sammeln für das Feuer.
- Steinmännchen bauen.
- WC - Rollen bemalen für die Dekoration

Die Kinder werden in altersdurchmischte Gruppen von 4 – 6 Kindern eingeteilt. Jede Gruppe bekommt ein Briefumschlag. Darin versorgen sie die gesammelten Buchstaben. Die Gruppenmitglieder müssen immer beisammen bleiben. Darauf sollte man gut achten. Sonst gibt es Abzug.

Buchstaben sind im Haus versteckt oder sie müssen sie verdienen an den Posten. Wenn sie ein Wort zusammengesetzt haben, melden sie sich bei den Spielleitern. Dort geben sie die Buchstaben ab. Das Wort wird auf dem grossen Papierbogen eingetragen. Sie schreiben das Wort auch auf dem Laufblatt und die Punkte werden zusammengezählt. Gewonnen hat die Gruppe, welche am meisten Punkte erreicht hat.

Knappenausbildung und Ritterschlag

Bezeichnung	Beschreibung	Punkte	Material
Einführung	Alle Kämpfer versammeln sich und singen die Lagerhymne. Dann werden die Spiele bekannt gegeben als Kriegertraining und Wettbewerb,		
Blindschlag	Eie Kämpfer dreschen blind während ca. 1min. kräftig auf einen aufgehängten Sack, der an einem Baum hängt.	1Punkt pro Treffer, 10 P kaputter Sack	3.4 stabile Säcke 3-4 Seile 3-4Augenbinden
Zielübung I	Tannzapfen werden auf Büchsen geworfen.	1P pro Büchse 10 P wenn alle getroffen	30 Büchsen Tannzapfen
Zielübung II	Mit einem Pfeil und Bogen, oder nur mit Pfeilen wird auf eine Zielscheibe gezielt.	1 P Treffer 5 P für Mitte	Pfeil und Bogen Zielscheibe
Transport I	Während 2 Min. müssen 3 Träger einen vierten zum Ziel tragen, wo dieser mit dem Schwert gegen ein Ziel schlägt. Alle rennen wieder zurück.	1 P pro Transport	4 Hüte im Ziel
Transport II	Alle Waffen müssen von A nach B transportiert werden, aber jeder darf nur ein Stück in der Hand halten, zeit 1min 30s. Bedingung: Alle Gruppen haben gleich viele Waffen.	1 P pro transportierte Waffe	alle Waffen
Kampftechnik	Ein Hauptmann wirft Tannzapfen auf den Krieger. Dieser muss die Tannzapfen abwehren oder schlagen. Minuspunkte gibt es, wenn der Körper getroffen wird.	1P blocken 2P Trefferschlag 1 minus P Körpertreffer	Tannzapfen, oder weiche Bälle, Waffen

Fallübung	Übung für Zwischendrin: Die Kämpfer üben das gekonnte Fallen und Abrollen auf dem Boden, nach vorne, nach hinten, seitwärts.		
Schwingen	Aus jeder Gruppe tritt jeder gegen einen Gleichstarken einer anderen Gruppe an. Verloren hat, wer mit dem grössten teil der Rückenfläche am Boden liegt.	2 P Gewinn	4 Schwingerhosen 2 Kampfplätze
Ritterschlag Auswertung der Spiele	Alle Kämpfer werden von den Leitern in den Ritterstatus erhoben. Zeremonie: Schwertschlag auf linke und rechte Schulter und Treueschwur: Auf den Hauptmann und auf Gott Übergabe Abzeichen (Kleber als Markenzeichen) Evt. Backenstreich als Bekräftigung des Schwurs Gewinnergruppe erhält eine Ehreenauszeichnung Rittergetränk		Waffen Abzeichen Ehreenauszeichnung Getränk
Männer- Frauen	2 Gruppen: Kleine bis 5. KL., Grosse: Zettel zum Thema Typische männlich – typisch weiblich werden ausgefüllt und diskutiert (Was ich vom anderen Geschlecht schon immer wissen wollte.)		
Frauensuche	Die Jungs erhalten eine Schatzkarte, auf der das Plünderungsgebiet eingezeichnet ist. Die Mädchen/Frauen werden aus dem Haus entführt zum Ort des Schatzes. Dort haben die Mädchen		

	das Dessert (Schatz) versteckt. Achtung Spielregeln: Die Mädchen dürfen nicht hart angepackt werden.		
Desserthatz	Das Dessert ist auf versch. Personen verteilt. Wer etwas möchte muss diesen erwischen.		
Auswertung	Mädchen/Frauen teilen ihre Erfahrungen und Erkenntnisse den Knaben/Männern mit und umgekehrt. Zu jeder 4erGruppe werden 4 Mädchen zugeteilt und ein Leiter/in.		