LAGERPLANGAME

Nachmittagsprogramm/Geländegame um Werbung zu machen für die Reformationskollekte und das conveniat27. Zeitbedarf ca. 2h.

PROGRAMM

Beispielzeit Start um 14:00 Uhr

14:00	Die Lagerleitung taucht auf und braucht Hilfe von der Abteilung, da bald das conveniat27 ansteht und noch enorm viele Aufgaben anstehen. Die Lagerleitung ist allein überfordert und kann das Lager nicht mehr selbst organisieren.
14:05	Nach einem kurzen Aufwärmspiel, welches die Kinder wieder in das Lagerfeeling zurückversetzt geht das Programm richtig los. Das Aufwärmspiel soll ein Abteilungstypisches kleines Spiel sein. Als Alternative kann auch ein Theater oder Druidenkino gemacht werden und eine Lagersituation nachgespielt werden mit den TNs. Die Gruppe macht sich auf den Weg zum Lagerplatz.
14:15	Der Lagerplatz besteht aus 7 Posten (Zelten) + 1 abgesperrtes Feld. Die Posten sind alle von einer Postenverantwortlichen Person besetzt und diese führen die Kinder jeweils durch die Aufgabe. Die Lagerleitung erklärt das Spiel: • Es gibt 7 Posten (Lagerleitung, Küche, Sanitätsposten, Matchef, Programm, Finanzen, Händler) • Zusätzlich gibt es ein Feld mit Geld (Biellas, Spielgeld, …). • Die TNs, können die Posten selbstständig anlaufen und werden dort von der verantwortlichen Person nochmals eingeführt. • Je nach Anzahl TN's dürfen diese allein Unterwegs sein und alle Posten erledigen oder werden in Gruppen eingeteilt, in welchen sie die Posten besuchen. - **Posten Händler:** An den Posten Programm, Lagerleitung, Sanität und Matchef kann Geld verdient werden, welches beim Händler benutzt werden muss, um Zvieri und Material für den Matchef zu kaufen. - **Feld mit Geld:** Im Feld können die TNs zusätzlich Geld sammeln, es gibt jedoch nur einen Eingang auf das Feld und es gibt Wächter, welche das Feld bewachen – Bändelikampf. Sollten die TNs ihr Bändeli verlieren müssen sie ALLES abgeben, was sie dabeihaben (Geld sowie Gegenstände von anderen Posten) Die Wächter können jedoch nur im Feld kämpfen und bekämpft

	werden. - **Posten Lagerleitung:** Eine Lagerleitung muss immer den Überblick behalten, dafür gibt es ein Konzentrationsspiel. Auf einer Blache werden verschiedene Gegenstände ausgelegt. Die TNs haben ca. 30 Sekunden Zeit sich die Gegenstände zu merken, danach werden die Gegenstände abgedeckt und aufgezählt. (Für eine mehrfache Durchführung verschiedene Gegenstände nutzen und regelmässig austauschen). - **Posten Küche:** Die Küche ist fürs Zvieri verantwortlich, die TNs helfen der Küche Früchte zu schneiden, Feuer zu machen (Das Zvieri kann die Abteilung selbst entscheiden) - **Posten Sanität:** Am Posten Sanität lernen die TNs verschiedene Erste-Hilfe-Gegenstände richtig zu zuordnen/zu benennen in einem Notfallpäckli. Sie müssen die Notfallnummern aufsagen und in kleinen Rollenspielen ihrem Gegenüber helfen (z.B. reaktiv - Verstauchung an Fuss oder Hand, Bienenstich, Sonnenbrand, Sonnenstich und proaktiv – Sonneneinstrahlung, Schnitzen mit Sackmesser). (Schwierigkeit kann variieren) - **Posten Matchef:** Am diesem Posten sollen die TNs lernen Zelte aufzubauen, Knoten machen, Material benennen. - **Posten Finanzen:** An diesem Posten sollen die Kinder lernen wie viel Geld es wirklich ist und ein Gefühl für Geld bekommen. Darum spielen sie ein Ratespiel «Wie teuer ist was?», in diesem Spiel werden verschiedene Gegenstände oder Bilder von Gegenständen gezeigt und die TNs erraten den Preis. Zur Veranschaulichung sollen mit Strichen oder Steinen die Menge aufgezeigt werden. - **Posten Programm:** An diesem Posten steht die Bewegung im Vordergrund, diese kann in einer Stafette, in einem Hindernisparcours und sonstigen Games durchgeführt werden. (Die Spiele sollten nicht zu lange dauern oder einen Spielerwechsel ermöglichen, damit die TNs nicht zu lange am Posten sind. Sie können jedoch auch als Event inmitten des Geländespiels als Grossevent genutzt werden und z.B. eine längere Runde Waldfuss-ball.)
14:30	Das Programm startet und wird von der Lagerleitung etwas überwacht, falls nötig nimmt die Lagerleitung Einfluss und fordert TNs auf einen Posten zu machen welcher mehr Leute benötigt, z.B. Küche.

16:00	Nach einem erfolgreichen Spiel werden die TNs zusammengenommen und alle begeben sich gemeinsam zur Küche. Dort geniessen sie ihr gemeinsames Zvieri, welches die TNs selbst zubereitet haben.

Ideen für nach dem Zvieri

- Lagerlieder singen
- In Altersgruppen spiele spielen
- Geschichte erzählen

Abschluss

Die Gruppe macht sich auf den Rückweg und findet einen gemeinsamen Abschluss. Ihnen wird nochmals Werbung für das conveniat27, den Reformationssonntag (Kollekte) gemacht und Flyer verteilt.

Verabschiedung der TN’s