

Strategum 2016 Fachtagung

- Material (in Spielkarrre)
 - Kostüme Bodel-Model (Hüte), Wolf (schwarzer Kaftan, Kappe)
 - dicke Glocke, 3 Vuvuzelen, sehr lautes großes Signal
 - Spielkarten auf Papier in 2 Farben (rot Bodel, grün Model) mit TierBildern und groß lesbarer Zahl
 - Schätze und Schatzrätsel
 - ein Set Schatzteile mit Hinweisen zum Verstecken
 - ein zweites Set goldene Schatzteile zum Austauschen
 - ein zweites Set Hinweiszettel für den Notfall
 - 3 Inselkarten (eine in der Zentrale)
 - 2 Fahnen mit Stöcken
 - Bunte Armbändchen
 - 3 Bannkreis-Seile
 - 1-Hilfe-Kiste
 - Wasser & Becher

Schatzsuche

- erster Tipp wird vorgelesen und an jedes Team ausgegeben; zusammen mit einer Karte
- Tipp 2 an Schatz 1 etc.
- Orte: Piratenschiff (Auge) / Zauberwald (Auge) / Baumstammlokal (Auge) / Rutsche (Mund) / Ausgrabungsstelle beim *Puh* (Nase)

3,14... + versuchen, ohne genaue Kenntnisse die richtige Antwort auf eine Frage zu finden + Ffisch im Rückwärtsgang
(Drück mal n Bullauge zu!!)
[grobe Kartenorientierung +/- 3 → 44]

WENN DU NICHT WEIßT, WAS DAS HIER SOLL, DANN LASS ES BITTE HÄNGEN!

Tipp für Schatz No2:

...du siehst den Strich vor lauter Streifen nicht...

(ein Zebra würde Auge machen)

[grobe Kartenorientierung +/- 3 → 5]

WENN DU NICHT WEIßT, WAS DAS HIER SOLL, DANN LASS ES BITTE HÄNGEN!

Tipp für Schatz No3:

Das Auge isst auch mit!

[grobe Kartenorientierung +/- 3 → 41]

WENN DU NICHT WEIßT, WAS DAS HIER SOLL, DANN LASS ES BITTE HÄNGEN!

Tipp für Schatz No4:

manch' Großmaul rutscht hier das Herz in den Keller...

[grobe Kartenorientierung +/- 3 → 13]

WENN DU NICHT WEIßT, WAS DAS HIER SOLL, DANN LASS ES BITTE HÄNGEN!

Tipp für Schatz No5:

wer den Kopf in den Sand steckt, dem raten wir:

immer der Nase nach!

[grobe Kartenorientierung +/- 3 → 17]

Einkleidung:

[Es ist das Finale der Trollympischen Sommerspiele im Jahre 1016 nT. Bodelmutz tritt an gegen Modelpfutz in einer legendären Schatzsuche, die man nur mithilfe der Tiere des Waldes gewinnen kann...]

*„Kinder, Kindsköpfe, Turiseder! Kurz will ich mich vorstellen, für alle, die mich nicht kennen – ich bin Bumara, der Wolf, oberster Schiedsrichter der Trollympischen Sommerspiele in diesem Jahre 1016 nT. Es treten an: mit einem Kampfgewicht von (...) Mooooooooodelpfutz und (...) Boooooooooodelmutz! Wollt **ihr** den beiden zum Sieg verhelfen? Also, einem vom Ihnen? DANN ANTWORTET MIR MIT EINEM BEGEISTERT GEMURMELTEN „na okay vielleicht...“ Also - Obacht!*

Der alte Waldgeist hier [zeig Baum, ein Auge hängt] hat seine Augen und Ohren überall... aber er weiß nicht mehr, wo! Ich werde euch nun gleich in die Tiere des Waldes verwandeln und einem der beiden Teams zuweisen – und dann wird es eure Aufgabe sein, den alten Knaben wieder herzustellen und so den Sieg zu erringen...

Der Wettkampf an sich ist hochkomplex, das alte Regelwerk mehrere hundert Seiten lang. Also, setzt euch!“

- Rollen:
 - Bodelmutz (rot) und Modelpfutz (grün) als Teamleiter
 - der weise Streitschlichter-Wolf als fußlahmer Spielleiter in der Hauptzentrale
 - Maus (1) / Eule (2) / Fuchs (3) / Bär (4) / WaldElefant (5)
- im sitzenden Kreis wird das Spiel in aller Ruhe erklärt (Hinweis: es ist knifflig – aber ich weiß, ihr seid geduldig und sehr pfiffig! / beim Treffen nach dem Nestbezug Beispiele stellen / noch mal jemanden erklären lassen und die anderen ergänzen, was sie noch wissen)
 - die Kinder sollen vor Spielbeginn noch ihre Taschen leeren von Handys, iPods, Trollophonen
- dann machen alle die Augen zu; die Spielleiter teilen die Teams ein, binden ihnen ein Farbbändchen um und drücken jedem Kind eine Spielkarte in die Hand
- dann werden alle verwandelt in die Tiere des Waldes; Augen auf! Jubelschrei! Abmarsch der Teams

SPIELABLAUF

Fünf Schätze sind versteckt – die müsst ihr finden und sammeln und sollt sie euch nicht von der gegnerischen Mannschaft wieder stibitzen lassen. Oberstes Ziel ist es, als erster den Hauptschatz Nummer 5 (die Nase des Waldgeistes) zum Wolf zu bringen – dann endet das Spiel. Für den Hauptschatz gibt es 2 Punkte, für jeden weiteren Schatz 1 Punkt (sofern er bei Spielende im Lager der Mannschaft liegt und nicht am Leib getragen wird)

- Beide Mannschaften ziehen getrennt los. Es gibt 15 Minuten Zeit, um ein Nest anzulegen: die eigene Fahne muss an einem geeigneten (geheimen, versteckten und gut verteidigbaren) Ort in den Boden gerammt werden (oder hingelegt), darum wird der Bannkreis abgespannt. Außerdem soll eine Taktik besprochen werden: Wer ist stark, wer ist schwach? Wer bewacht das Nest, wer geht auf Schatzsuche, wer findet heraus, wo sich die anderen verstecken und klaut denen ihre Schätze?
 - Die Gruppe macht ein geheimes Vuvu-Signal aus, mit der der Teamleiter (der am Bannkreis bleibt) die Gruppe zusammenrufen kann
 - Schlachtruf ausdenken, Teamgeist!
- Nach Signal treffen sich alle beim Wolf. Der schwört die Gruppen ein letztes Mal ein („wollt ihr in einen fairen Wettkampf ein- aber nicht -treten...“). Dann liest er den ersten Schatztyp vor, dann ein letzter Handshake und Startsignal (zB große, gemeinsame Laola)
 - bei Bedarf noch mal Beispiele spielen: Was machst du, wenn du einen Schatz gefunden hast? Was macht ihr, wenn ihr aufeinander trifft und du seinen Schatz haben willst?
- Es gibt fünf Schätze, die auf der ganzen Insel verteilt sind.
 - die Schätze sind durchnummeriert, jeder Schatz birgt einen Hinweis auf den nächsten
 - wenn ein Schatz gefunden wird, dann muss als erstes der Hinweiszettel [der Schatz mit Hinweiszettel] beim Wolf abgegeben werden. Der gibt ein Signal für alle, dass ein neuer Hinweis angekommen ist (einmal tröten). Dann geht der Schatz in den Besitz des Teams über und kann von nun an auch gestohlen werden...

- wenn Schätze von anderen Besuchern gemoppst werden oder einfach nicht gefunden und das Spiel stagniert, dann kann der Wolf auch eigenständig den nächsten Tipp geben
- der Hauptschatz muss sofort zum weisen Wolf gebracht werden – dieser kann auf dem Weg entwendet werden!!!
- Es ertönt ein mehrfaches Signal, das das Spielende signalisiert. Alle Spielenden treffen sich beim Wolf und bringen ihre Beute mit. Der Hauptschatz zählt 2 Punkte, alle anderen nur einen...
- Die StatusKarten:
 - Wenn ein Spieler einen Gegenspieler antippt, zeigen beide sich ihre Karten. .
 - Der Unterlegene muss sich beim Wolf eine neue Karte ziehen. (quasi Zeitstrafe)
 - So entsteht Durchmischung: man kann sich nicht merken, wer welchen Rang hat.
 - es gilt: das größere Tier (die höhere Zahl) schlägt/frisst das Kleinere... mit einer Ausnahme: die Maus, die von allen besiegt wird, besiegt den Elefanten, der sonst von niemandem besiegt wird (er erschrickt sich... so kanns gehen!)
 - im Bannkreis um den Wolf kann nicht abgeschlagen werden. auch hier kann man „rausgezählt“ werden
 - Wer „besiegt“ wird, muss auch einen Schatz abgeben (außer, dieser war -mit Ausnahme des Finalschatzes- noch nicht im Nest)
- Worum geht's nochmal?
 - Schatzsuche in Richtung Hauptschatz
 - die Basis der anderen finden und ihnen die Schätze klauen
- Das ist noch wichtig:
 - Das Nest muss ebenerdig sein und von allen Seiten weitestgehend frei zugänglich. Späterer Wechsel ist nicht erlaubt! (aber: es soll schon ein Versteck sein!)
 - Es bietet sich an, Verteidigungsspieler um den eigenen Bannkreis zu postieren, die Wache halten. Den Bannkreis um die eigene Fahne darf die Mannschaft nicht betreten (um Prügeleien zu verhindern). Wer drin ist, ist drin... kann aber auf zehn „rausgezählt“ werden.
 - WER ANGETIPPT WIRD, MUSS STEHEN BLEIBEN!!! ANTIPPEN IST KEIN SCHUBSEN!
 - Es ist verboten, die Rangkarten durchzutauschen oder mehr als eine zu besitzen. Bei Anticken und Gleichstand verlieren beide Spieler ihre Karte. Hat in diesem Moment einer von beiden einen Schatz, entscheidet die neu gezogene Karte, wer den mit ins Lager nehmen darf – kein Nachticken durch außenstehende Spieler!
 - Man kann einen am Körper getragenen Schatz durch Abschlagen mit stärkerer Karte stibitzen.
 - (Nach 90 Minuten endet das Spiel in jedem Fall!)
- Das Ende:
 - Haste-gutt-gemacht-Kreis im alten turisedischen Ritual, kleines Runterkühlen
 - Ehrliche Siegerehrung
 - Durchatmen, dann Reflexionssitzkreis! Der Kleine besiegt den Großen und wenn man Krieg spielt wird's früher oder später immer unfair!

Bedenke: Es dauert immer etwas, bis das Spiel Fahrt aufnimmt.

Nachbereitung gehört dazu!

Ideen und Erkenntnisse unser Fachtagung:

- *lauteres Signal!!!*
- kleine Zusatzzeit am Anfang einplanen für Taktikbesprechung
- man darf Schätze zwar am Körper verstecken – aber nicht im Gebüsch oder im Bannkreis vergraben – am Ende zählt nur, was beim Schlusspfeiff im Kreis liegt!
- wer aus dem Kreis rausgezählt wird, darf nicht sofort wieder reinspringen – erst fünf Liegestützen machen
- man darf immer nur einen Schatz klauen

- Zusatzregeln, Varianten:
 - für das Finden eines Schatzes gibt es einen Zusatzpunkt, der dann schon „sicher“ ist
 - jedes Tier ist in jeder Mannschaft einmal deutlich sichtbar vertreten (alberne Mützen) – die Rollen dürfen aber getauscht werden (wer gefressen wurde muss sich an der Basis ein neues... Lebenssteinchen holen)
 - Zusatzfähigkeiten für die Tiere (zB der Uhu kann fliegen, aber dabei keinen Schatz mitnehmen)

Weitere Gedanken

- Kinder spielen wahnsinnig gerne Tiere, versetzen sich in sie hinein, erlernen so vielleicht auch Empathie für die Natur und die Grenzen oder Weiten ihrer eigenen Fähigkeiten.
 - Man kann später zB verschiedene Fortbewegungsarten (schleichen, fliegen, ...) einführen oder Spezialeigenschaften (Tarnung im Zauberwald für Zebra).
- der Schwächste besiegt manchmal den Stärksten
- es gibt viele Streitpunkte! - aber auch Lösungen...
- ein gewisses „Unfair“ (der ist größer, schneller, stärker) lässt sich einfach nicht ausschließen. So ist das Leben – dann sei pfiffiger, überleg dir ne Taktik, sei ein guter Verlierer...
- dieses Spiel geht prima auf der Insel – aber auch richtig gut im Wald!!

Kontakt: melvin@schnapsim Silbersee.de