LS-Block 5b
Die Entscheidung

Zeit:	Donnerstag, 19.07.2012 | 16:45 – 18:00
Ort:	Auf der Wiese des Adonia-Zentrums in Vordemwald
Idee:	Im Leiterlispiel möglichst weit kommen
Ziel:	Bewegung als Einzelperson und in der Gruppe, Taktik
Aufbau:	Einstimmung: Junior Dance, Marsch zum Spielgelände Hauptteil: Spiel „Die Entscheidung“! Ausklang: Rückmarsch zum Lagerhaus & Siegerehrung
Sozialform:	Geländespiel in 6 Gruppen

Einstimmung: (5-10’)

Marsch vom Lagerhaus zum Spielgelände.

Spielleiter erklärt das Spiel. Die Teilnehmer werden gleichmässig in 6 Gruppen eingeteilt (z.B. 6 verschiedene Sugusfarben in der Kleingruppe verteilen, sodass die TN altersmässig ausgeglichen verteilt sind).

Hauptteil: (45-50’)

Jede Gruppe hat einen Startpunkt (Frisbee) und eine Zielblache. Auf der Zielblache haben alle Gruppen ein eigenes „Leiterlispiel“ mit den Spielfiguren Melio, Swaro und Tembo. Das Ziel ist, dass diese 3 Tiere dem Ziel des Leiterlispiels möglichst nahe kommen. Die Teilnehmer (alle gleichzeitig) rennen mit einem Rondo in der Hand von ihrem Startpunkt zu ihrer Zielblache. Dort geben sie das Rondo ab und sagen dem Leiter zuerst, mit welchem Tier sie vorwärts fahren möchten. Dann würfeln sie und der Leiter fährt die vorhin genannte Figur um die gewürfelte Anzahl Felder weiter. Man muss IMMER der Zahlenreihenfolge folgen (1-50). Nur wenn man auf „rote“ Felder kommt, geschieht ein Spezialzug, den die Spielfigur entweder nach vorwärts oder einige Felder zurück versetzt. Von dort geht es dann beim nächsten Mal weiter.

Nach dem Würfeln rennt der TN zu seinem Startpunkt zurück und holt sich mit einem neuen Rondo die Berechtigung ein weiteres Mal zu würfen.

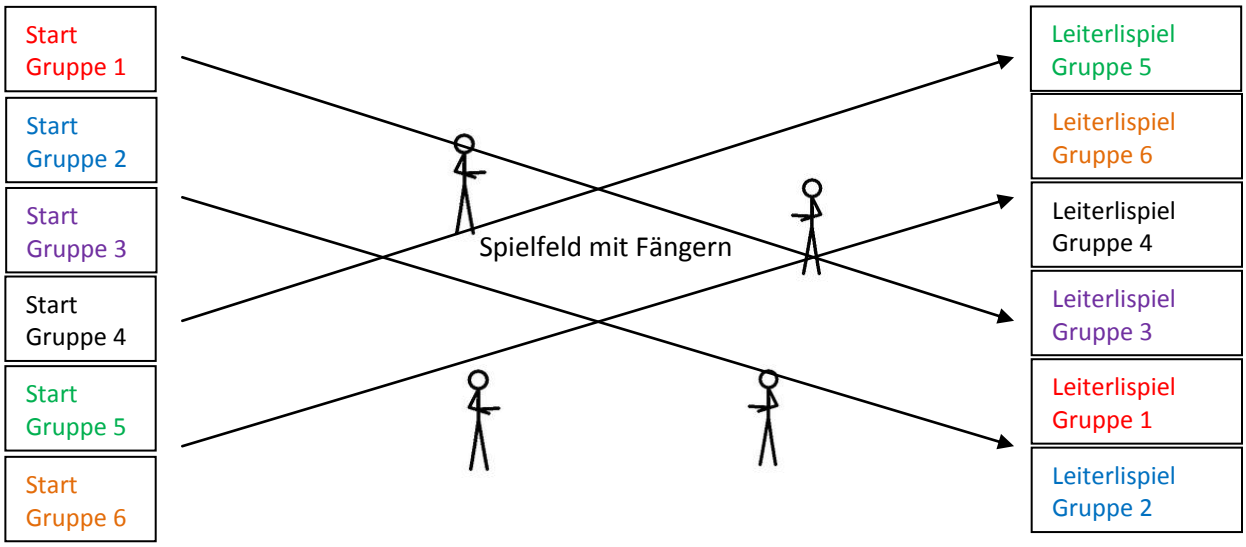
Finish: Man muss die Spielfigur nicht genau auf den Punkt „50“ bringen, sondern einfach genau auf die 50ig oder darüber kommen und die Figur ist definitiv auf der saftigen Weide angelangt.

Unterwegs hat es 4-6 Fänger (bestehend aus den ältesten TN und / oder Leitern), denen man, wenn man von ihnen gefangen wird (antippen reicht), den Rondo abgeben und sich beim Startpunkt einen Neuen holen muss.

Ausklang: (5‘)

Gewonnen hat die Gruppe, welche zuerst alle Spielfiguren auf der saftigen Weide hat (=150 Pkte). Oder bei Spielabpfiff zählt jede Gruppe die Nummern der Felder aller 3 Spielfiguren zusammen. Die Gruppe mit der grössten Punktzahl gewinnt.

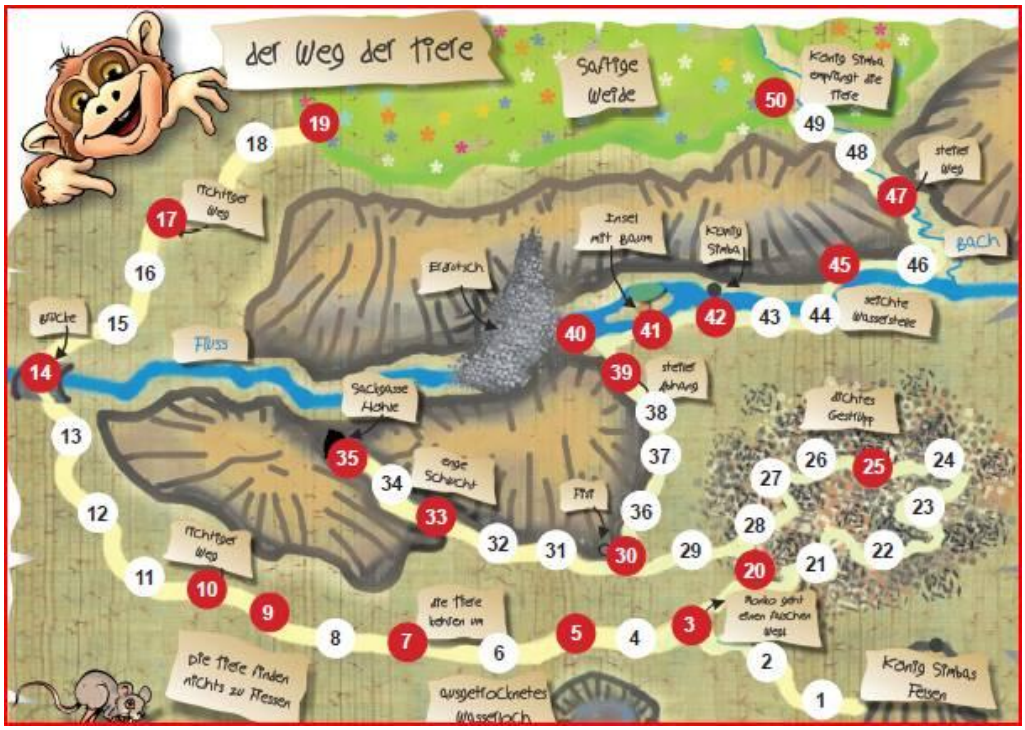
Spielfeld:



Material (alles von Adonia, ausser anders vermerkt)

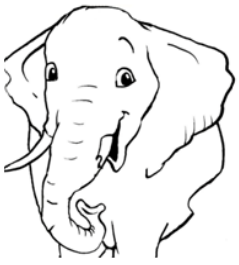
- Je 1 Militärblache pro Gruppe (total 6 Stück)
- Pro Gruppe ein laminiertes Leiterlispiel und je alle 3 Tiere (Spielfiguren) auf Stecknadeln
- 6 Würfel (1 pro Zielblache)
- 4-6 Spielbändel für die Kennzeichnung der Fänger (sonstige TN tragen keine Spielbändel)
- Kiste mit Rondo's
- 6 Frisbee's (je 1 Frisbee beim Startpunkt zum Sammeln der Rondo's)
- Trillerpfeife zum Spielstart / -ende
- Sugus für alle TN: 6 verschiedene Farben für Gruppeneinteilung (selber organisieren)

- **Kärtchen mit Tierbildern (Melio, Swaro, Tembo)**
- **Leiterlispiel (A3-Blatt)**



Melio

Swaro



Tembo