

SPIELEKETTE

„VOM STEINZEITMENSCHEN ZUM GRUPPENLEITER“ GRUNDKURS 2012/2013 TEIL 1

Die TN sind Steinzeitmenschen und reisen im Turbogang durch die Weltgeschichte.

Das Motto unseres Grundkurses heißt „Vom Steinzeitmenschen zum Gruppenleiter“. Der Gruppenleiter ist die Krönung der Schöpfung. Aber bevor ihr euch so nennen dürft, müsst ihr erst eine lange Entwicklung durchmachen... Fangen wir also ganz von vorne an: Naja, nicht ganz. Heute Nachmittag habt ihr euch ja schon von der Amöbe zum Frosch, Huhn, Affen und schließlich zum Professor entwickelt... Danach ging es wieder ein paar Schritte zurück, so dass ihr jetzt gerade Steinzeitmenschen seid. Wir befinden uns also gerade in der Steinzeit, um genau zu sein etwa 200.000 Jahre vor der heutigen Zeit. Neben Neandertalern, wie ihr es seid, wird die Erde bevölkert von Mammuts, Wollnashörnern und dem gefährlichen Smilodon – auch bekannt als Säbelzahn tiger. Wie man Feuer macht, habt ihr bereits entdeckt. Und als Jäger und Sammler wisst ihr sehr gut, wie man an Nahrung gelangt.

Es ist Herbst in Mitteleuropa. Die Tage werden kürzer, die Nächte kälter und es wird immer schwerer, ausreichend Nahrung zu finden. Eure Vorräte gehen so langsam zur Neige. Deshalb hat sich eine Gruppe von Jägern zusammengefunden – ihr – die auf Beutejagd geht. Gemeinsam streift ihr durch die Steppe. Was ihr wohl dieses Mal erlegen werdet? Einen Steppenwisent? Oder einen Auerochsen? Plötzlich raschelt es im Gebüsch... und ein Säbelzahn tiger tritt aus dem Dickicht hervor! Er stellt sich euch in den Weg und fletscht seine langen, scharfen Zähne. Wie kommt ihr aus dieser aussichtslosen Lage nur wieder heraus?

Beschützer-Verfolger-Spiel

mit Säbelzahn tiger als Verfolger und Stammeshüter-Superjäger als Beschützer

Beschreibung: Jeder sucht sich in Gedanken zwei Personen unter den Mitspielern aus: einen "Verfolger" und einen "Beschützer". Auf ein Startsignal hin müssen alle versuchen, den eigenen Beschützer zwischen sich und ihrem Verfolger zu behalten. Tipp: Man kann den Spielnamen passend zum Thema ändern, z.B. zu Säbelzahn tiger und Stammeshüter-Superjäger.

Hervorragend habt ihr diese Herausforderung gemeistert. Zur Belohnung gibt's einen leckeren Beeren-Wurzel-Eintopf! Nur leider sind Beeren nur frisch genießbar und wie ihr wisst, gibt es in der Steinzeit noch keinen Kühlschrank. Ihr müsst also erst welche suchen gehen. An einer schönen Stelle am Waldrand wachsen Beeren in allen Farben und Formen: blaue, rote, gelbe und orangene; runde, ovale und solche mit spitzen Enden. Doch die Sorte dort hinten unter der Buche habt ihr noch nie gesehen: lilablau in Nierenform. Mhhh, das müssen ganz besonders leckere Beeren sein! Schwupp – und schon sind sie im Mund. Aber was ist das? Euch wird ganz schwindelig und alles verschwimmt vor euren Augen. Ihr versucht noch, euch aufrecht zu halten. Doch schon im nächsten Augenblick verschwindet der Boden unter euren Füßen und ihr fliegt durch Raum und Zeit und wisst nicht, wie euch geschieht. Ihr fliegt eine ganze Weile, bis ihr mit einem lauten Knall wieder auf festem Boden steht. Noch etwas verdattert schaut ihr euch um: Ihr befindet euch auf den Steinstufen einer großen Arena, die dem Kolosseum in Rom verblüffend ähnlich sieht. In der Mitte der Arena haben sich Männer in langen, weißen Gewändern versammelt. Sie stehen sich in zwei Gruppen gegenüber und erwecken nicht gerade den Eindruck, als ob sie Freunde wären. Unten brennt die Sonne erbarmungslos vom Himmel. Da wird euch klar, wo ihr seid: Im antiken Rom mitten unter klugen Gelehrten, die sich der Wissenschaft verschrieben haben. Ihr fragt einen Mann namens *Gaius Flavius Galerius Valerius*, was es mit den Männern auf sich hat. Er erzählt euch, dass es sich bei der Versammlung um DEN Wettkampf zwischen den antiken Römern und Griechen handelt. Schon seit Jahren hat sich der Konflikt zwischen dem Römischen und dem Griechischen Reich zugespitzt, da jedes Reich von sich behauptet, dass es das Weiseste und Erhabenste von allen ist. Heute haben sich

die schlauesten Gelehrten des ganzen Mittelmeerraumes getroffen, um endgültig zu klären, wer besser ist, d.h. welches Reich als Sieger hervorgeht und fortan die Weltherrschaft für sich beanspruchen darf. Ihr habt Glück und *Gaius Flavius Galerius Valerius* lädt euch ein, bei dem Wettkampf mitzumachen...

Kissenrennen

mit einer Gruppe „Griechen“ und eine Gruppe „Römer“ – wer hat das schnellste Kissen?

Material: zwei Kissen

Beschreibung: Alle sitzen oder stehen in einem Kreis. Es werden zwei Gruppen gebildet, wobei die Spieler immer abwechselnd sitzen/ stehen, also 1-2-1-2-1-2 usw. Ein Mitspieler von Team 1 bekommt ein Kissen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Kreises bekommt jemand von Team 2 ein zweites Kissen in die Hand.

Auf ein Zeichen beginnt die Kissenjagd und Gruppe 1 gibt ihr Kissen schnell von Hand zu Hand weiter, während Gruppe 2 das andere Kissen durchgibt, d.h. das Kissen wird immer dem Übernächsten im Kreis gegeben. Ziel ist es, dass ein Kissen das andere überholt. Dann hat die Überholergruppe gewonnen

Glückwunsch! Ihr habt *Gaius Flavius Galerius Valerius* und den anderen Römern und Griechen erfolgreich gezeigt, dass auch Menschen aus der Steinzeit es mit den Gebildetsten dieser Reiche aufnehmen können. Doch leider bleibt euch nicht viel Zeit, euren Triumph zu feiern: Es wird nämlich schon wieder dunkel um euch und eure Reise durch Raum und Zeit geht weiter. Nach einem kurzen und turbulenten Flug, landet ihr wieder auf dem Boden der Tatsachen. Und das erste, was ihr wahrnehmt, ist der beißende Geruch von Pferdeäpfeln. Ihr macht die Augen auf und findet euch bei einem mittelalterlichen Ritterwettkampf wieder. Zu eurer Linken ist eine große Tribüne aus Holz, von der aus Edelleute das Spektakel verfolgen. Nun seht ihr auch die Quelle der Pferdeäpfel: Dutzende Ritter haben sich auf ihren Rössern positioniert, um zu einem Pferderennen anzutreten. Und ihr seid mittendrin...

Pferderennen

mit Hindernis, Kurve, Wassergraben, Fotografen, Ritter- und Edelfrauentribüne

Beschreibung: Es wird ein Pferderennen veranstaltet, bei dem alle als Pferd mitmachen. Die Teilnehmer stehen im Kreis und gehen leicht in die Hocke. Die Pferde laufen langsam zur Startlinie (langsam auf die Oberschenkel klopfen). Sie bleiben stehen und warten gespannt auf das Startsignal (Stille). Und ES GEHT LOS! Die Pferde galoppieren so schnell sie können. Es kommt das erste Hindernis (Arme in die Lust und „hui“). Und eine Linkskurve (nach links lehnen). Die Pferde rennen weiter. Auf der Rechten erscheint die Männertribüne (mit der Faust in die Luft schlagen und mit tiefer Stimme „hu hu hu!“ rufen). Achtung, eine Doppelhürde (zweimal Arme nach oben und „hui hui!“). Da ist die Frauentribüne (Hände vor den Mund und schrill kreischen). Ihr galoppiert weiter und müsst euch durch einen Wassergraben kämpfen (die Unterlippe mit dem Finger hochschnalzen lassen und „blubbern“). Danach kommt eine Rechtskurve. Die Zielgerade ist erreicht und ihr gebt nochmal alles. Da erwarten auch schon die Fotografen voller Spannung den Gewinner: (Fotos schießen und „Klick klick klick“). Noch eine Doppelhürde, GEBT ALLES! (wild auf die Schenkel klopfen) Uuuuuund, ihr habt das Ziel erreicht!

Wow, diese Pferde sind ganz schön schnell. Viel schneller als die Wildpferde, die es in der Steinzeit gibt. Was für Kreaturen und Menschen euch auf eurer Zeitreise wohl noch so alles begegnen werden? Kaum ist die Rede von der Zeitreise, da dreht sich auch schon wieder alles um euch und ihr verschwindet im Strudel der Zeit. Aber es dauert nicht lange, bis ihr ein leises Rauschen vernehmt (ABBA-Musik von leise immer lauter laufen lassen). Was ist das? Engelsgesang? Nein, das ist doch Popmusik und zwar aus den 70ern. Dazu tanzt ausgelassen eine Gruppe junger Leute: Zwei Männer

und zwei Frauen und alle haben lange Haare und tragen Schlaghosen in grellen Farben. Hey, das ist ABBA und sie spielen einen ihrer größten Hits: Dancing Queen! Na, kriegt ihr auch Lust, das Tanzbein zu schwingen?

Ballontreten

Ballon wird am Bein befestigt. Aufgabe: Auf Musik tanzen, Ballons der anderen kaputt machen und den eigenen beschützen...

Material: Luftballons und Schnüre

Beschreibung: Jeder Spieler bindet sich einen aufgeblasenen Luftballon ans Bein, Musik ertönt und ab geht die Post. Ein jeder versucht nun tanzend, einem anderen den Ballon zu zertreten, gleichzeitig aber den seinen vor dem Zerplatzen zu bewahren. Bei wem es geknallt hat, der scheidet aus. Tipp:

Es liegt am Spielleiter, darauf zu achten, ob nur Luftballons getreten werden oder ob auch wirklich dabei getanzt wird!

Puh, tanzen ist ganz schön anstrengend, aber macht auch richtig Spaß. Schade, dass es das in der Steinzeit nicht gegeben hat. Ich hab noch einen Tanz für euch: Dreht euch um eure eigene Achse im Kreis, immer schneller und zwar so schnell, bis euch schwarz vor Augen wird. Ihr habt es geschafft und fliegt wieder durch die Zeit. Hoffentlich kommt nach den anstrengenden 70ern eine etwas ruhigere Epoche. Rums! Und schon sind wir im nächsten Zeitalter. Ihr habt Glück: Dieses Mal sind wir in der Moderne gelandet und zwar im Jahr 2006. Die Welt sieht ganz anders aus als noch vor 30 Jahren. Überall gibt es metallene Geräte und Maschinen, die dem Menschen dienen. Der moderne Mensch bewegt sich in sogenannten „Automobilen“ fort und hält sich flache Scheiben ans Ohr, um mit anderen Menschen, die sich an anderen Orten befinden, zu sprechen. Oder er sitzt am Abend vor einer Kiste, die bunt flimmert und lacht sogar darüber! Am besten ihr verschafft euch mal einen Überblick darüber, was es alles für Maschinen in der Moderne gibt.

Toaster-Spiel

mit Toaster, Waschmaschine, Mixer, Straßenlaterne.

Beschreibung:

Die Spieler bilden einen Kreis. Eine Person steht in der Kreismitte. Diese deutet auf eine Person im Kreis - oder noch besser: benennt jemanden - und nennt eine der vordefinierten Aufgaben, etwa "Toaster". Die Person, auf die gezeigt wurde, muss daraufhin die Aufgabe erfüllen, bei "Toaster" also wie ein fertiger Toast im Toaster springen und „bling“ rufen. Gleichzeitig müssen aber auch die beiden Personen links und rechts von ihm etwas zur Aufgabe beitragen, also in diesem Fall den Toast mit den Armen umschließen und so den Toaster darstellen. Derjenige der drei Personen, der einen Fehler begeht, "darf" als nächster in die Mitte gehen und die nächste Figur bestimmen.

Aus diesen Figuren kann eine beliebige Auswahl vereinbart werden. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Es können etwa auch Geräusche für die Figuren eingeführt werden oder ganz eigene Figuren erfunden werden:

- Toaster: Person in der Mitte springt wie ein Toast und sagt „bling“, links und rechts umfassen ihn mit den Armen und stellen den Toaster dar.
- Waschmaschine: Die beiden Spieler links und rechts nehmen sich an beiden Händen und schließen den Spieler in der Mitte ein (wie beim Toaster). Der Spieler in der Mitte dreht sich wie die Waschtrommel.
- Mixer: Die beiden äusseren tippen mit einem Finger auf den Kopf des mittleren der sich dabei um die eigene Achse dreht (oder umgekehrt: der in der Mitte streckt seine Hände nach links und rechts, und die beiden benachbarten Spieler drehen sich um die eigene Achse)

- Straßenlaterne: Der Mittlere hebt die Arme über die Köpfe seiner Mitspieler. Diese gehen runter auf alle Viere und „pinkeln“ die Laterne an wie ein Hund.
- Elefant: Der Spieler in der Mitte formt mit seinen Armen einen Rüssel und ruft „töröö“, die Spieler Links und Rechts die Ohren des Elefanten.
- Kuh: Der Mittlere faltet die Hände und dreht diese mit den ausgestreckten Daumen nach unten, so dass ein "Euter" entsteht. Die beiden äusseren müssen nun natürlich melken
- Palme: Der Mittlere hält beide Arme nach oben wie Palmenblätter, die Äußeren tanzen Aloha-Tanz
- Feuerwehr: Die Person in der Mitte steuert das Feuerwehrauto und tut so, als würde es ein Lenkrad bedienen. Die Spieler links und rechts bewegen eine Hand wie ein Blaulicht des Fahrzeuges.

So, jetzt wisst ihr endlich, wozu all diese neuartigen Gerätschaften gut sind. Ihr seid aber noch nicht am Ende eurer Reise und so beginnt ein weiterer Trip durch Raum und Zeit. Mit Überschallgeschwindigkeit bewegt ihr euch durch einen schwarzen Zeitkanal. Diesmal dauert die Reise ganz schön lange. Wenn ich mich nicht täusche, dann seid ihr gerade unterwegs in die ferne Zukunft! Diesmal wird der Landeanflug begleitet von einer eisigen Kälte, die sich auf eure Haut legt. Wo kommt die bloß her? Ah, ich sehe die Ursache. Hier in der Zukunft gibt es keine Menschen mehr, sondern nur noch Roboter. Kalte Maschinen, die die Welt beherrschen. Sie senden sich Nachrichten über Pieplaute und Leuchtsignale und arbeiten ohne Unterlass. Irgendwann muss denen doch mal die Puste ausgehen oder?

Wäscheklämmerle-Spiel

Wäscheklämmerle sind leere Batterien, die die Roboter loswerden wollen

Material: Wäscheklammern

Wäscheklammern: **Loswerden**

Wieder befestigt jeder 5 Klammer an seiner Kleidung. Diesmal ist es das Ziel, die eigenen Klammern loszuwerden und den anderen Spielern anzuheften.

Wichtig: Die eigene Intimsphäre und die der Mitspieler sollten respektiert werden.

Jetzt seid ihr die lästigen leeren Batterien los. Aber Moment Mal. Ganz ohne Batterien geht es auch in der Zukunft nicht. Das heißt, ihr braucht natürlich wieder neue, volle Batterien, um eure fast aufgebrauchten Akkus aufladen zu können...

Wäscheklämmerle-Spiel

...verkehrt herum.

Wäscheklammern: **Fangen**

Jeder befestigt 5 Klammern an seiner Kleidung. In einem Fangspiel dürfen sich die Spieler Wäscheklammern abjagen und an die eigene Kleidung heften. Wer am Schluss die meisten Klammern hat, hat gewonnen.

So, endlich ist jeder von euch wieder mit ausreichend Energie versorgt, um eurer gewohnten Arbeit nachgehen zu können. Aber nicht, dass ihr denkt, dass die Roboter banale Fließbandarbeiten verrichten. Nein, sie entwickeln hochkomplexe Systeme, die ihr euch in euren kühnsten Träumen nicht vorstellen könnt. Eine Maschine, die sie erst vor kurzem fertiggestellt haben, ist der Beam-O-Temp-O-Mat *BT 5000*. Damit kann man sich nicht nur von einem Ort zum anderen beamen, sondern man kann sich auch in vergangene oder zukünftige Zeiten befördern lassen. Praktisch oder? Das bedeutet, dass ihr dieses Mal nicht wieder durch ein schwarzes Zeitloch irgendwo ins Nirgendwo fliegt, ohne zu wissen, wohin die Reise geht. Nein, diesmal könnt ihr Ort und Zeit genau bestimmen. Einige Ratsälteste von euch haben sich bereits besprochen und sind zu dem Entschluss gekommen, dass ihr alle wieder nach Hause zu eurem Stamm in die Steinzeit geht. Macht euch also bereit für

eure erste und letzte Reise mit dem *BT 5000* und verabschiedet euch von der Zukunft. Jetzt geht es mit Mopsgeschwindigkeit zurück in die Heimat. Und schon geht es los... Piep-piep-piiiiiep-krr-brr-pieep. Rums, ein lauter Knall und schon seht ihr die vertraute Höhle und das weite Steppenland, aus dem ihr auf eure Reise aufgebrochen seid. Wie viel Zeit seither wohl vergangen ist? Eins ist jedenfalls klar: Nach dieser langen Reise seid ihr hundemüde! Höchste Zeit sich in euer Bett aus Fellen und Laub zu kuscheln und eine Runde zu schlafen...

Gesine geht schlafen

...Fallschirm

Material: Fallschirm, Brotkorb, kleines Kuscheltier

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis und halten den Fallschirm hoch. In der Mitte liegen der Korb und Gesine. Die Gruppe hat das Ziel, den Fallschirm so zu bewegen, dass das Kuscheltier in den Korb kommt und dort liegen bleibt.

So, das war's mit der Zeitreise. Die Neandertaler liegen jetzt alle friedlich schlummernd in ihren Betten. Doch ihr habt eure Reise zum Gruppenleiter noch vor euch.

...

Materialliste:

Zwei Kissen

Luftballons

Schnur

Wäscheklammern

Fallschirm

Gesine-Häschen

Brotkorb