



# Ziel: Das ganze Volk muss über den Fluss.

**Problem:** Wir kommen nur mit Getränkekisten über den Fluss und haben keine!



**Treffen:** Arena

## Geländespiel Teil 1



**Start:**

Uhr

Beschafft euch Kisten, indem ihr die jeweiligen Baumaterialien an den Stationen sammelt und beim Tischler abliefern.

**Familie:** Zu den Stationen laufen, um Baumaterialien zu sammeln.

Jede Familie stellt einen Ältesten

**Ältestenrat:** koordiniert, welche Baumaterialien benötigt werden

Baumaterialien tauschen gegen Kisten (Tischler)

Baumaterialien tauschen gegen Punkte (Lager)

Kisten an andere Gruppen verschenken (Marktplatz)

(2 Punkt pro Kiste)

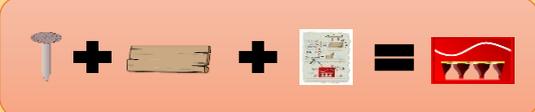
**Ende der Stationen:**

Uhr

### Wichtige Orte:

- **Sägewerk** = Holz (rote Punkte auf der Karte) 
- **Schmiede** = Nägel (lila Punkte auf der Karte) 
- **Bauamt** = Bauplan (pinke Punkte auf der Karte) 

**Tischler** = tauscht 1 Nagel + 1 Holz + 1 Bauplan zu 1 Kiste



**Marktplatz** = Hier kann man eine Kiste einem anderen Stamm verschenken.

(2 Punkt pro Kiste, für die Verschenkende Gruppe)

**Lager** = Hier kann man 5 Baumaterialien gegen ein Punkt eintauschen. (Nägel, Holz und Bauplan)

**Ende:**

Uhr

**Pause:** Arena

## Geländespiel Teil 2

**Start:**

Uhr

Überquerung des Flusses!

**Treffpunkt:** am Fluss, (Mitarbeiter vor Ort) jeder bei seinem Stamm

**Aufstellung:** in einer Reihe, 

**Regeln:** 1. Das Volk muss das andere Ufer erreichen.

2. Der Fluss darf nicht berührt werden → Minuspunkt

3. Die Kisten auf dem Wasser müssen berührt werden, sonst gehen sie verloren → Minuspunkt

4. Jede Kiste, die das Ufer erreicht → Pluspunkt

5. Die Mitarbeiter überwachen den Start, die Punkte, stoppen die Zeit und nehmen die Kisten in Empfang.

**Ende:**

Wenn das Volk das andere Ufer erreicht hat!

**Volk** = alle Mitspieler (12 Stämme)

**Stamm** = 12. Teil des Stammes

**Familie** = 5 Familien bilden 1 Stamm

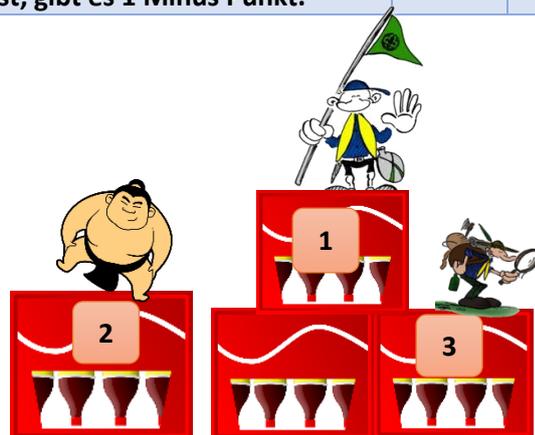
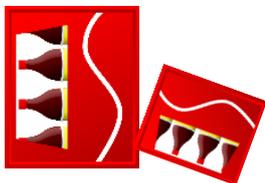
**Ältester** = 1 Spieler pro Familie zur

Koordination der Aufgaben

**Ältestenrat** = alle Ältesten eines Stammes

**Punktliste:** Nächste Seite

| Punkte Vergabe  | Punkte  | Punkte  |
|---|---|---|
|   | +   | -   |
| Punkte wenn alle Stämme überkommen – Minus, wenn nicht alle Stämme das andere Ufer erreichen.   |  |  |
| 1. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 12  | 12  |
| 2. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 11  | 11  |
| 3. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 10  | 10  |
| 4. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 9   | 9   |
| 5. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 8   | 8   |
| 6. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 7   | 7   |
| 7. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 6   | 6   |
| 8. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 5   | 5   |
| 9. Stamm, der den Fluss überquert hat.  | 4   | 4   |
| 10. Stamm, der den Fluss überquert hat.   | 3   | 3   |
| 11. Stamm, der den Fluss überquert hat.   | 2   | 2   |
| 12. Stamm, der den Fluss überquert hat.   | 1   | 1   |
| Jede Kiste, die Verschenkt wurde (Ort: Marktplatz)<br>- Verschenken erst ab 25 Kisten möglich<br>- Wer Kisten geschenkt bekommt, kann keine Kisten Verschenken.   | 2   |   |
| Jede Kiste, die am Ende am anderen Ufer ankommt   | 1   |   |
| Jede Person, die ins Wasser fällt, oder in Berührung kommt.   |   | 1   |
| Jede Kiste, die nicht mit übers Wasser kommt<br>- Sollten bei der Flussüberquerung nicht alle Kisten mit ans andere Ufer gebracht werden, die der Stamm am Anfang des Flussüberquerung besitzt. Erspielt sich der Stamm je Kiste einen Minus Punkt.                             |   | 1   |
| Je 5 Baumaterialien für eine Kiste (Ort: Lager)   | 1   |   |
| Für jede Kiste, die unter geht  |   | 1   |
| Jede Person, die gegenüber dem Start nicht am anderen Ufer ankommt<br>- Vor dem gesamten Geländespiel, ist die Stammgröße definiert. Sollte nach der Fluss Überquerung weniger Spieler ankommen, bedeutet es für jeden Spieler der nicht mehr dabei ist, gibt es 1 Minus Punkt. |   | 1   |



## Geländespiel Teil 1



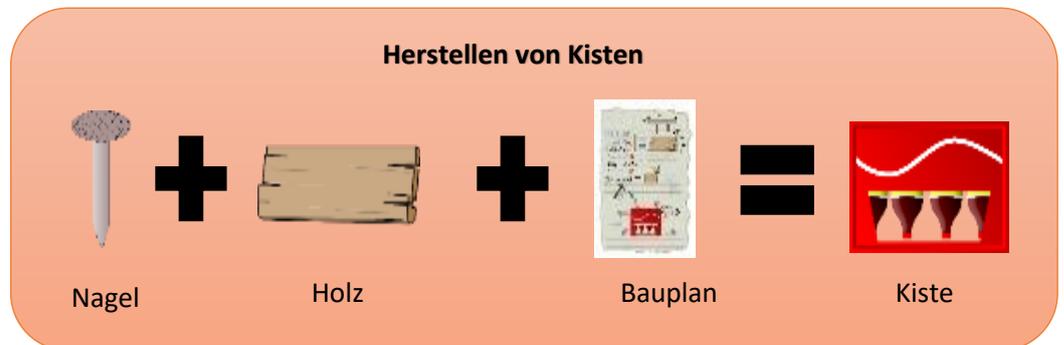
Beschaffung der Kisten!

(Für die Überquerung des Flusses)



Stationslauf um Baumaterialien zu erspielen, um sie gegen Getränkekisten einzutauschen.

Baumaterialien:



Die Familien (Laufgruppen) können Baumaterialien an folgenden Stationen erspielen:

- Sägewerk = Holz 
- Schmiede = Nagel 
- Bauamt = Bauplan 

Jede Station darf nur einmal angelaufen werden. Das Lösen jeder Station wird auf einem Laufzettel vermerkt. Ohne Laufzettel kann die Station nicht erledigt werden. Nach erfolgreichem Lösen der Station erhält man 1 Baumaterial je nach Art Station. Es gibt Stationen bei denen 2 Gruppen gegeneinander antreten. Dies können auch zwei Familiengruppe aus dem gleichen Stamm sein. Der Gewinner erhält 2 x Baumaterial. Der Verlierer 1x Baumaterial.



Es gibt keine Begrenzung, wie viele Baumaterialien jede Gruppe tragen darf.

Die Ältesten jeder Familie sammeln sich in der Arena:

**Aufgaben:**

- Koordination der Familien: Wer besorgt welche Baumaterialien?
- Baumaterialien beim Tischler gegen Kisten tauschen.
- Kisten auf den Marktplatz an anderen Gruppen verschenken. Pro Kiste 2 Punkte (ab 25 Kisten erst möglich, wer beschenkt wurde, kann nicht weiterverschenken)
- Im Lager können sie die zu viel erworbene Baumaterialien gegen Punkte tauschen. 5 Baumaterialien = 1 Punkt.

**Es ist Verboten auf den Campingplatz, durch anderes Lager zu laufen!!!**



## Geländespiel Teil 2

### Überquerung des Flusses!



#### Regeln:

1. Der Fluss darf nicht berührt werden, d.h. der Fluss muss auf den Kisten überquert werden. Tritt oder fällt ein Teilnehmer auf/in den Fluss, so bekommt der gesamte Stamm ein Minuspunkt und versucht, weiterhin sein Ziel zu erreichen. Die Person die von der Kiste gefallen ist, steigt an dieser Stelle wieder auf die Kiste und macht weiter.
2. Der Körperkontakt mit der Kiste darf auf dem Fluss nicht verloren gehen (Fuß, Hand, etc.), sonst „schwimmen sie weg“, d.h. müssen abgegeben werden und ergeben ein Minuspunkt. Für jede Kiste die am Ende am anderen Ufer ankommt, bekommt man einen Pluspunkt.

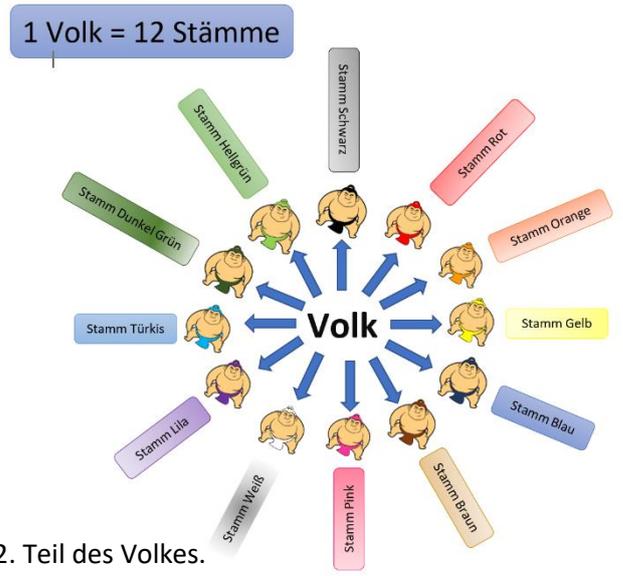
3. Hier tritt der positive Effekt nur ein, wenn das ganze Volk das rettende Ufer betritt:  
Wenn alle Stämme des Volkes am anderen Ufer ankommen, bekommt der Stamm der als erstes das Ufer vollzählig erreicht hat 12 Punkte, der zweite Stamm dann 11 Punkte, der dritte Stamm 10 Punkte usw.

Sollten nicht alle Stämme überkommen, trifft der gegenteilige Effekt ein. Der erste Stamm der ankommt, bekommt 12 Minuspunkte, der zweite Stamm 11 Minuspunkte, der dritte Stamm 10 Minuspunkte usw.

Sollten mehrere Stämme zeitgleich den Fluss überqueren oder gar nicht überkommen, wird der bessere Wert für beide Stämme angewandt und alle anderen Gruppen rücken auf.

4. Die Starthelfer schauen, dass alle Spieler richtig stehen und das keiner zu früh anfängt.
- 5.
6. Die Helfer am anderen Ufer nehmen die Ergebnisse auf: Anzahl der Kisten, erfolgreiche Personen, benötigte Zeit.





**Spielerbegriffe:**

Volk = alle Mitspieler (12 Stämme)

Stamm = eine Mannschaft, ca. 50 Spieler, der 12. Teil des Volkes.  
(Welcher Stamm sammelt die meisten Punkte? )

Familie = eine Laufgruppe, ca. 10 Spieler (9 Läufer und 1 Ältester)  
5 Familien bilden einen Stamm.

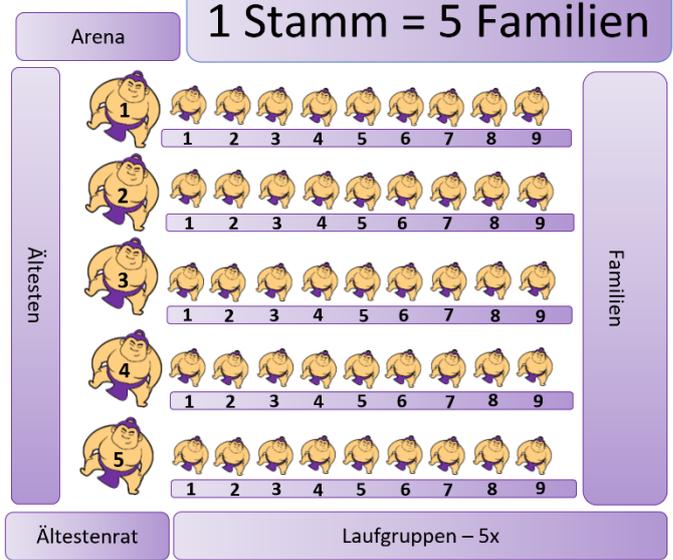
Ältester = 1 von der Familie abgestellte Spieler zur Koordination der Aufgaben  
(läuft nicht mit, ist im Ältestenrat)

Ältestenrat = alle Ältesten eines Stammes



Stamm Lila

**1 Stamm = 5 Familien**



**Standorte auf der Karte:**

Baumaterialien:

Sägewerk = Holz (rote Punkte auf der Karte)

Schmiede = Nagel (lila Punkte auf der Karte)

Bauamt = Bauplan (Pinke Punkte auf der Karte)

Tischler: tauscht einen Nagel + ein Holz + einen Bauplan zu einer Kiste

Marktplatz: Hier kann man eine Kiste einer anderen Gruppe schenken.

Lager: Hier kann man 5 beliebige Baumaterialien gegen ein Punkt eintauschen (Nägel, Holz und Bauplan).

