

---

## Wuchtl - SoLa Light - 14.08.2020

Ziel: Die Kinder konnten im Rahmen der Wuchtl ein Abenteuer erleben, bei dem sie ihre Fähigkeiten nutzen und erweitern konnten und ganz viel Spaß hatten.

Motto: die Inthayana aus dem Thayaland

Methode: Abenteuer

Inhalt:

	Was?	Wer?	Wann?
(1) Einstieg	Der Stammeshäuptling der Inthayana findet die Kinder und will sie zuerst grillen und verspeisen. Er entscheidet sich dann doch um und möchte sie in den Stamm aufnehmen. Dafür müssen die Kinder sich aber einem Aufnahme-ritual unterziehen, auf das sie sich einmal vorbereiten müssen.		10.00 -10.10
(2) Stationen	1) Verkleidung/Kriegsbemalung/Schmuck -> Naturmaterialien, (Fingerfabren?)  2) Fahne bemalen / Schlachtruf  3) Tanz lernen		10.10 -11.00 (10-15 min/Station)
(3) Umstieg	Die Kinder werden in den Stamm der Inthayana aufgenommen. Mit Feuer, Trommeln und Tänzen werden sie willkommen geheißen. Um wirklich dazuzugehören, müssen sie noch einen Saft trinken und bekommen einen Beinamen...  Aber dann kommt plötzlich ein fremder Stamm, die Laaborigines, über das Wasser gerudert und crasht die Party. Der Häuptling der Inthayana wird besiegt und die Laaborigines erobern das schöne Thayaland. Das Thayaland wird in 20 Gebiete aufgeteilt. Die Inthayana bekommen die Möglichkeit das Land zurückzuerobern...		11.00 -11.30

<p>(4) Spiel</p>	<p>Das <u>Ziel</u> ist es das Land zur Gänze zurückzuerobern. Das Ziel der einzelnen Gruppen ist es, die größte Fläche an Land zu besitzen = die teuersten Länder sind die größten. Wer am Ende die größte Fläche besitzt, wird reich belohnt.</p> <p>Es gibt eine <u>Basis</u>. Dort findet sich eine Landkarte auf der alle Gebiete eingezeichnet sind. Es gibt 20 Gebiete, in 4 unterschiedlichen Größen. - Länder können bei der Basis erobert werden:</p> <p>Größe 1: 70 Tha-Laa / 3 WP Größe 2: 150 Tha-Laa / 7 WP Größe 3: 225 Tha-Laa / 11 WP Größe 4: 300 Tha-Laa / 15 WP Startkapital: 50 Tha-Laa Erobern kann man auf 2 unterschiedliche Arten:</p> <p><u>Erkaufen</u>: die erste Zahl auf der Landkarte gibt den Preis an, der für ein Land gezahlt werden soll.</p> <p><u>Erkämpfen</u>: die zweite Zahl auf der Landkarte gibt die benötigten Waffenpunkte an. <b>1 Waffenpunkt kann bei der Basis um 10 Tha-Laa gekauft werden.</b> Mit den Waffenpunkten kann man dann um das jeweilige Gebiet "spielen". Wenn die Gruppe gewinnt, erhält sie das Gebiet, verliert aber alle Waffenpunkte. Wenn der Leiter gewinnt, verliert die Gruppe nur alle Waffenpunkte, aber nichts anderes.</p> <p>Wenn ein Land erobert wurde, darf die Gruppe einen Pin in der Gruppenfarbe in die Landkarte stecken.</p> <p>Geld erhält man indem man Aufgaben erledigt. Von denen gibt es unterschiedliche Arten, die alle unterschiedlich viel wert sind. Diese Aufgaben werden bei den Leitern gemacht, die sich über das ganze Gebiet verstreuen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bauen/Basteln: Gegenstände aus Naturmaterialien! bauen. Diese können verkauft werden. Es gibt keinen festgelegten Preis, jeder Leiter gibt so viel wie es ihm wert wäre.</li> <li>- Wissensfragen: 2 Tha-Laa</li> <li>- Sport: 1 Tha-Laa pro Wiederholung</li> <li>- Kreativ: 5-10 Tha-Laa</li> <li>- Teamwork: 15 Tha-Laa</li> <li>- Skillz: 25 Tha-Laa</li> </ul> <p>Bei der Basis können Materialien gekauft werden, die sich nicht in der Natur finden. Außerdem können hier Werkzeuge ausgebaut werden: Kosten 1 Tha-Laa pro Minute.</p>		<p>11.30 -(Mit- tag= 13.00; Mit- tagspau- se bis 15.00)</p>
------------------	---	--	---

	<p>Nach dem Mittagessen können die Gruppen auch gegenseitig ihre Ländereien erobern.</p> <p><u>Erkaufen</u>: nur wenn die Gruppe einverstanden ist. Der Preis kann individuell ausgehandelt werden.</p> <p><u>Erkämpfen</u>: die zweite Gruppe ist gezwungen zu kämpfen. Die Angreifer müssen ein anderes Land dafür einsetzen, das mindestens gleichwertig ist.</p> <p>Wenn die Angreifer gewinnen, behalten sie ihr eigenes Land und bekommen das angegriffene.</p> <p>Wenn die Angegriffenen gewinnen, erhalten sie zusätzlich das eingesetzte Land der anderen Gruppe.</p>		<p>15.00 -Abend essen</p> <p>(je nach- dem wie lustig es ist)</p>
(5) CTF	<p>Pro erobertem Land bekommen die Gruppen eine gewisse Anzahl an Fahnen. 1 für kleinstes, 2 für mittleres, 3 für größeres mittleres, 4 für größtes.</p> <p>Für diese suchen sie einen Lagerplatz, und bauen ein Lager das ungefähr einen Durchmesser von 1 Meter hat.</p> <p>In diesen Kreis dürfen sie nicht hinein, dort werden die Fahnen gelagert.</p> <p>Wer am Ende die meisten Fahnen hat gewinnt. Sobald die Angreifer im Kreis sind, dürfen sie 1! Fahne nehmen und zu ihrer Basis tragen. Sie können dabei nicht aufgehalten werden.</p>		<p>19.30 -20.00</p>
(6) Ausstieg	<p>Die Eroberer geben sich geschlagen und ziehen Richtung Boote ab.</p> <p>Die Kinder zelebrieren den Sieg mit dem Inhalt der Schatzkiste, die der Häuptling den Kindern zum Dank überlässt.</p>		<p>20.00</p>

## Material:

- Fingerfarben?
- Stofffetzen + Stofffarben + Pinsel? (-> Papier und Stifte..)
- kleine Fläschchen (Trank)
- Lebensmittelfarbe + Saft
- Landkarte + Karton
- 1 Heurigentisch + Bank (Basis)
- Spagaaaaaaaat
- Papiiiiiiiier
- Stifte
- Streichhölzer
- was das Heim noch so an Material hergibt
- Säge
- Gilwell
- Messer
- Waffenpunkte
- Tha-Laa (Spielgeld)
- Pinnadeln
- Zertifikate für Länder
- Fahnen
- Verkleidungen
- Preis
- Gaffa / Klebeband
- Schlauchboot