

MITTELMEERKRUZFAHRT

I. Die Teilnehmer werden an der Tür empfangen, dürfen sich ein Berufsschildchen ziehen und es anstecken.

II. Feierliche Begrüßung an Bord:

a) Vorstellung der

Besatzung

und der

Passagiere

Steuermann
Steward
Schiffskoch
Funker
Schiffsjunge
Maschinist
Schiffsarzt
Matrosen

Abteilungsleiter der Textilbranche bei Bayer
Oberkellner vom Forellenhof
Chefkoch vom Hotel Viktoria
Fernmeldetechniker der DB
Lehrhng bei Hertie
Fein und Regelmechaniker
Krankenschwester vom Tropeninstitut Tübingen
Büroangestellte

Leiter: Kapitän und 1. Steuermann

b) Bekanntgabe der Reiseroute

Genua - Barcelona - Palma - Algier - Tunis - Port Said - Tel Aviv -
Cypern - Rhodos - Athen - Messina - Neapel - Korsika - Genua

1. GENUA:

Hafenstadt in Norditalien, erster Handels und Auswandererhafen Italiens.

*Es gibt Gruppen
sämtlich gemein-
sam ein Tier
das viele Tiere
an anderen Tieren
hat. Darunter
dann ein Name
mit Bestandteilen
des Tier*

Unser Schiff ist noch ganz neu und braucht einen Namen. Passagiere und Besatzung werden gebeten, bei der Namensgebung mitzuhelfen. Der Erste jeder Gruppe bekommt ein Stück Karton und gummiertes Buntpapier. Er dankt sich ein Tier aus, reißt Schnipsel aus dem Papier und klebt es auf. Auf ein Zeichen hin, gibt er es seinem Nachbarn weiter. **WICHTIG:** Es darf nicht gesprochen werden. Man darf sich vorher nicht absprechen, welches Tier man nehmen will. Das beste Tier bekommt 5 Punkte.

2. BARCELONA:

Die wichtigste Fabrik-Handels und Hafenstadt Spaniens an der NW-Küste des Mittelmeers. Flughafen, Baumwollwebereien, Universität, Bischofsitz, alte Hauptstadt Kataloniens.

Wir haben hier Aufenthalt und dies ist eine günstige Gelegenheit, Barcelona und Spanien etwas näher kennenzulernen.

Training für die Stierkämpfer:

2 Mannschaften - jede Mannschaft 1 Luftballon und verschiedene Kleidungsstücke (Nickituch, Anorak, Hut, Stiefel)
Die Aufgabe besteht: Die Kleidung anziehen, gleichzeitig den Luftballon in der Luft halten, zum anderen Ende laufen, drehen, immer den Luftballon in der Luft ausziehen, der Nächste... Welche Gruppe ist zuerst durch?

3. PALMA:

Hauptstadt auf der Insel Mallorca: Paul Urlauber sie können sich nicht berständigen. Deshalb spielen sie einige Dinge pantomimisch vor:

- a) Berufe: Schornsteinfeger, Bäcker, Friseur, Zahnarzt, Polizist, Raumpflegerin, Student, Hausfrau, Professor, Wirt, Koch, Tankwart
- b) Tätigkeiten: Reifen wecnseln, Auto waschen, Pferd striegeln, faulenzn, im Sand spielen, Orangen essen, angeln, wellen springen, spazieren gehen
- c) Eigenschaften: müde, unternehmungslusteg, mißmutig, ärgerlich, begeistert, verknallt, rechthaberisch, entsetzt, gelangwült.

4. ALGIER:

Hauptstadt von Algerien, Kriegs und Handelsgafen. Beim Aufenthalt in der Stadt hat man mit den größten Sprachschwierigkeiten zu kämpfen. Man einegt sichauf die Zeichensprache.

Zeichenstafette:

Jede gruppe bekommt Papier und Stift. Der Erste jeder Gruppe rennt zum Spielleiter, dieser sagt ihm das Wort, das er zeichnen soll. Nun zeichnet er dieses Wort. Wenn es erraten hat, bekommt das nächste Wort gesagt. Pantoffelheld - Trampeltier - Dreikäsehoch - Geistesblitz - beleidigte Leberwurst. Aus diesen Worten noch schnell eine kleine Geschichte erfinden und den Andern vorlesen.

5. TUNIS:

Hauptstadt von Tunesien. Herstellung von Seiden und Wollwaren und Stichereien. Tunnel ist in aller Welt berühmt durch seine Häkelei. Wir wollen es üben:

Mit den Fingern 3 Luftmaschen häkeln, weitergeben. Siegergruppe 5 Punkte.

6. UNTERWEGS:

Typhusalarm!

Wegen Ansteckungsgefahr darf nichts mit den Händen weitergegeben werden. Material mit den Füßen weitergeben, oder mit dem Strohalm, oder mit der Nase:

VORSCHLÄGE: T¹ball mit den Füßen, Kartoffeln mit den Füßen, Ring oder Wattebausch mit Strohalm, Streichholzschachtel mit der Nase.

7. PORT SAID:

Hafenstadt in Ägypten, Baumwollhandel. Agypten ist durch seine Mumien bekannt.

Man möchte doch gern mal ausprobieren, wie man sich als Mumie macht!

Der Matrose wickelt den Scheffsjungen, die Sekretärin den Lehrling mit WC Papier ein. Sieger: 5 Punkte

8. TEL AVIV:

Doppelstadt mit Jaffa, eine der modernsten Städte Israels. Bekannt für seine Apfelsinen.

Die Köche werden gebeten zu Ehrender Stadt ein Menü zusammenzustellen. In dem möglichst viele Apfelsinen verwenden. 7 Min. Zeit. Sieger 10 Punkte

X 9. CIFRA:

Mit Schrecken stellt der Kapitän fest, daß er das Bild seines schicken Autos verloren hat. Er bittet nun alle ihn suchen zu helfen.

Material: Puzzle mit Autobildern von Kalendern. Sieger ist die Gruppe die zuerst das Puzzle zusammen-gestellt hat. Sieger 10 Punkte

X 10. STURM AUF SEE:

Die Geschicklichkeit des Steward und des Kellners werden hart geprüft.

Die Spieler werden in Kellner und Steward eingeteilt.
Staffelspiel: Kaffeelöffel und TTbälle, welche Mannschaft steht zuerst wieder am Platz? 10 Punkte

11. ATHEN:

Die Funker werden gebeten, eine wichtige Mitteilung an Rhodos weiterzu-geben.

Gruppe sitzt in Rein und Glied. Dem Funker wird ein Wort gesagt, das er flüsternd weitergibt - bis zur ganzen Botschaft. Der Sterermann und der Abteilungsleiter nimmt die Botschaft entgegen und schreibt sie auf.

Botschaft: Eine Pelzmütze, eine warme Pelzmütze, eine doppelt gefütterte Pelzmütze des Grafen Kuni- bert von Hohenlausee, ist vermutlich in Rhodos verlorengegangen. Hohe Behlohnung für den Finder!!! Sieger 5 Punkte

X 12. MESSINA:

Wir passieren die Straße von Messina in Sizilien. Da hier immer noch die Mafia herrscht, müssen wir äußerst vorsichtig sein. Der Kapitän rät uns, einen Schießkurs abzulegen.

Zielschießen: Mit verbundenen Augen, mit einem Bleistift auf eine Zielscheibe zugehend, getroffene Punktzahl gilt.

X 13. NEAPEL:

Großstadt in Süditalien. Über 400 Kirchen und Kapellen, alte Uni, Hochschulen, Kunstschulen, Bücherreien. Wir prüfen, wer hier zum Studium zugelassen wird:

Quiz: Wer kennt die europäischen Hauptstädte:

Jugoslawien	Belgrad
Tschechoslowakei	Prag
Deutschland	Bonn
Italien	Rom
Spanien	Madrid
Frankreich	Paris
Osterreich	Wien
Ungarn	Budapest
Schweiz	Bern
Holland	Den Haag
Dänemark	Kopenhagen
Norwegen	Oslo
Schweden	Stockholm
Griechenland	Athen
England	London
Belgien	Brüssel
Finnland	Helsinki
Portugal	Lissabon

Rumänien
Lichtenstein
Polen

Bukarest
Vaduz
Warschau

je 1 Punkt

14. KORSIKA:

Hier lernt Napoleon laufen,

Zur Erinnerung machen wir wine Sääffel. Mit einer Kartoffel
zwischen den Beinen, Hut auf dem Kopf und einem aufge-
spannten Regenschirm. Siegergruppe 10 Punkte

15. ANKUNFT IN GENUA:

Große Überraschung und Verabschiedung an Bork.

Evtl. Stockbrotbacken, oder Würstchen braten, oder Eisessen....

DAS TELEGRAMM

Einer muß in die Mitte des Spielerkreises. Es braucht einen Sperberblick, damit er sogleich sieht, so sich das Telegramm befindet, das jetzt reihum läuft. Das Spiel geht so:
Wir hählen ab, sagen wir von 1-30. Wenn wir mehr sind, wird noch spannender. Jetzt fassen wir uns bei den Händen; der Kontakt ist hergestellt, die Telegraphie kann beginnen. Einer gibt ein Telegramm auf, das heißt, er drückt ganz sacht die Hand seiner rechten oder linken Nachbarn und ruft aus: "Telegramm abgegeben an Nr. ...!" Das Telegramm wandert als steller Händedruck weiter. Der Spieler in der Mitte hat die schwierige Aufgabe, den augenblicklichen "Standort" des Telegramms zu ermitteln. Der ertappte "Sender" tritt an seine Stelle. Gelingt es ihm nicht, hat er Pech gehabt und muß weiter auf "Telegrammsuche" gehen.

DIE WORTKETTE

Die einfachsten Spiele sind immer noch die schönsten. Wir brauchen übrigens nur einen Ball, Zündholzschachtel oder Ähnliches dazu. Ein Spieler sagt irgendein zusammengesetztes Wort, z. B. Wasserglas. Nun wirft er einem anderen Spieler den Ball zu. Der muß das letzte Wort übernehmen und ein neues passendes Wort anfügen, z. B. Glasschrank. Der Ball fliegt einem anderen zu, der das Wort Schrank übernimmt und daraus meinetwegen Schranktüre bildet. Das Spiel mit dem Ballwerfen geht weiter, etwa so: Türstock, stockdumm, Dummkopf, Doppelpflaster usw. Wer kein Wort weiß, gibt den Ball zurück und steht auf. Fällt ihm beim nächsten Zuwurf eines eis, darf er sich wieder setzen; sonst aber muß er knien, liegen....

6 GEGENSTÄNDE

Ein Spieler steht in der Mitte. Er muß die Augen schließen. Inzwischen lassen wir einen gut greifbaren Gegenstand von Hand zu Hand gehen. Plötzlich ruft der Spieler in der Mitte "Halt!", öffnet die Augen und ruft dem augenblicklichen Inhaber des Gegenstandes zu: "Nenne mir sechs Gegenstände, die mit M Beginnen!" (Wahl der Buchstaben beliebig, nur bitte nicht x und y wählen). Der Angesprochene muß den Gegenstand weiterreichen, bevor er mit der Aufzählung beginnt (z. B. Mörtel, Mehl, Mühle, Maschine, Mausefalle, Milch). Jetzt das Ding bitte sehr schnell reihum gehen lassen! Erreicht das Ding den Sprecher, bevor er seine Aufgabe gelöst hat, muß er in den Kreis.