

Spielenachmittag:

DER KAMPF IM ALL

Material:

- 5 Murmeln
- 1 Ball
- 1 Würfel
- 1 Stoppuhr
- mehrere Augenbinden
- 2 Streichholzschachteln mit je einem Streichholz
- 1 längeres Tuch

Story:

Wir befinden uns im Jahr 2478 auf der Weltraumbasis „ „. Unsere Entwicklungsabteilung hat einen neuen supermodernen Antrieb für unsere Raumfähren entwickelt. Mit diesem Antrieb sind wir unseren Gegnern überlegen. Kurz bevor die Produktion anlief wurde uns das Herzstück des Antriebes bei einem feindlichen Angriff entwendet. Wir müssen nun so schnell wie möglich dieses Teil zurückerobern, damit unsere Gegner, die sich auf der feindlichen Basis „ „ befinden, auf keinen Fall unseren superschnellen Antrieb verwenden können.

1. Vorbereitungen und Zusammenstellen der Teams:

Für diese Mission werden die besten, intelligentesten und stärksten Männer unserer Basis ausgewählt. Dies geschieht indem sich je zwei Jungs gegenüber in Liegestützstellung begeben. Die Beine von beiden werden festgehalten. Nun muß jeder versuchen, den anderen mit seinen Armen aus dem Gleichgewicht zu bekommen. Jeder Junge sollte mindestens dreimal drankommen. Die beiden, die am häufigsten gewonnen haben wählen nun ihre Teams.

2. Beginn der Mission:

Wir müssen uns nun mit unseren Weltraumflitzern auf den Weg machen. Um so schnell wie möglich unsere Basis zu verlassen benötigt man ein wenig Geschicklichkeit. Man muß sein Raumschiff so steuern, daß es auf der Startbahn bleibt und nicht irgendwo anstößt. Je zwei Spieler aus einer Mannschaft müssen einen Tisch in der Luft halten. Auf den Tisch wird eine Murmel gelegt. Wessen Murmel zuerst vom Tisch fällt, der hat verloren.

3. Erste Feindberührungen:

Nachdem wir einige Zeit unterwegs sind erblicken wir das erste feindliche Raumschiff. Wir müssen das natürlich allen Mitgliedern unseres Teams mitteilen, damit sie gewarnt sind. Dazu benötigen wir ein ausgereiftes System um Informationen zu übermitteln. Dazu setzen sich beide Mannschaften in zwei parallelen Reihen auf Stühle. Alle Jungs, bis auf den jeweils hintersten schauen in eine Richtung und halten sich an den Händen. Der hinterste Junge kann auf einen Stuhl schauen, auf dem ein Leiter würfelt. Bei einer bestimmten Zahl drückt dann der hinterste Junge die Hand des nächsten. Wenn der Druck beim ersten Jungen angekommen ist, springt er auf und schnappt sich einen Ball, der sich auf einem Stuhl in etwa fünf Metern Entfernung befindet. Die Gruppe die den Ball als erste hat bekommt einen Pluspunkt. Bei falschem Alarm werden Minuspunkte verteilt. Während dem Spiel muß es ruhig sein, damit die Informationsübertragung nur über die Hände geschieht.

4. Andocken an die feindliche Basis:

Wir sind an den feindlichen Raumschiffen unbemerkt vorübergeflogen und müssen nun möglichst unbemerkt auf die feindliche Basis gelangen. Dazu müssen wir uns an feindlichen Wachposten vorbeischieben. Die Jungs einer Gruppe werden im Raum verteilt und bekommen die Augen verbunden. Sie müssen auf ihrer Position stehen bleiben. Die andere Gruppe muß nun versuchen ohne vom Gegner berührt zu werden von der einen Seite zur anderen Seite des Raumes zu gelangen. Die Gruppe, die am meisten Leute durchbringt hat gewonnen. Bei gleicher Anzahl entscheidet die Zeit, die mit einer Stoppuhr genommen wird.

5. Gefangennahme und Befreiung

Da einige Leute erwischt worden sind wurde ein Großalarm ausgelöst. Wir werden alle gefangen-genommen durchsucht und eingesperrt. In der Zelle stellen wir fest, daß bei einem von uns ein kleines Drahtstück übersehen worden ist. Unser Anführer stellt nach langem überlegen fest, daß der hoch-entwickelte Schließmechanismus der Zelle einen kleinen Fehler besitzt und somit mit unserem Draht-stück zu öffnen ist. Das bedarf aber einer gewissen Fingerfertigkeit. Die Aufgabe beim nächsten Spiel ist es, eine Streichholzschachtel, in der sich ein Streichholz befindet; mit einer Hand zu öffnen, das Streichholz herauszunehmen, es auf der anderen Seite wieder hereinstecken und am Ende die Schachtel wieder zu schließen. Das Ganze wird in Form einer Staffel abgehalten.

6. Kampf mit den Bewohnern der Basis:

Wir sind nun wieder auf freiem Fuß und müssen nun nur noch das gestohlene Stück unseres Antriebes erbeuten. Es kommt dabei zum Kampf mit den Bewohnern der Basis. Es treten jeweils ein Junge jeder Gruppe gegeneinander an. Sie stellen sich gegenüber und bekommen ein zusammen-geknotetes Tuch um den Nacken (**Achtung:** Das Tuch muß auf dem Nacken eine möglichst große Auflagefläche haben, damit es nicht einschneidet). Nun müssen beide versuchen den anderen durch rückwärtsgehen über eine Linie zu befördern, die sich in der Mitte befindet.

Ende: Der Gegner ist besiegt und wir können mit dem zurückeroberten Antriebsteil abdüsen.