



Hoi!

Ihr seid ein gallisches Volk, welches sich auf den Weg nach neuen Landen gemacht hat.

Nun seid ihr auf diesem Stückchen Erde angekommen und wollt eine Siedlung gründen.

- Gallische Namensgebung – jeder schreibt ihren/seinen Namen auf ein Stück Kreppband
- Überlegung eines Rufes um immer wieder zum Treffpunkt zurückzukehren (besonders zu empfehlen, wenn man länger draußen ist und auch freies Spiel und Stationen hat)

Zunächst gilt es, jede*n, die/der sich evtl. noch in der Nähe befindet zu vertreiben. Dafür spielen wir:

- Weitschreien: Alle stehen in einer Reihe und werden zügig nacheinander von der Spielleiterin angetippt, dann laufen sie schreiend los – wer nicht mehr schreien kann, bleibt stehen.

Okay, das wäre erledigt – hier dürfte sich nun keiner mehr außer uns aufhalten. Falls doch, ist es von Wichtigkeit, dass wir uns Hilfe holen können. Hierfür bauen wir uns Pfeifen aus Holunder:

- Holunderäste, Daumendick und -lang.
- Stück Ast aushöhlen mit Ästchen oder Nagel (Wichtig: es muss richtig sauber sein!)
- Lippenstück mittels Messer anschrägen
- Mit einem Finger unten zuhalten und oben reinpusten (muss man ein bisschen üben)

Spiel: zwei Räuber (Fänger), wer abgeschlagen wurde, bleibt am Platz stehen und pfeift um Hilfe – kann wieder freigebliffen werden, wenn sich jemand daneben stellt und mitpfeift.

Nach soviel Aufregung brauchts nun etwas Ruhe und Besinnlichkeit... wir erkunden unsere Umgebung und die Artenvielfalt.

- Zwei Gruppen: Die Gruppen verteilen sich so, dass sie sich am besten nicht sehen können.
- Jede Gruppe baut aus Naturmaterialien Vögel und Nester und versteckt sie in einem überschaubaren Areal.
- Nach ca. 15 Minuten besuchen sich die Gruppen gegenseitig und müssen die Vögel und Nester finden. Natürlich kann man den Arten auch spezielle Namen und Eigenschaften hinzufügen.

Während der Zeit des Nester bauens, lässt sich das nächste Spiel vorbereiten: Zielscheissen.

Nun haben wir das Land eingenommen, und warm geschrien, Räuber vertrieben, die Umgebung erkundet – nun geht es ums endgültige markieren unserer neuen Kolonie. Wir machen das ganz einfach wie die Tiere mittels unserer Exkremete. Um das auch zielgenau machen zu können, üben wir das nun einmal...

Flaschen auf einem Areal verteilen (mindestens so viele wie Spieler*innen). Jede*r bekommt ein Stück Schnur und sucht sich einen Ast, der in den Flaschenhalt passt. Diese werden hinten an der Hose befestigt, sodass sie zwischen den Beinen hängen. Dann gibt es 3 Runden (3min, 2min, 1min) in denen



jede*r versucht, lautstark in so viele Flaschen wie möglich zu machen (Ast muss in die Flasche getaucht werden).

Okay, das hat geklappt. Es gehört nun uns! Nach soviel Aktion und Abenteuer sind nun alle ganz schön hungrig. Das Problem ist: Wir haben nur 3 Nudeln, eine Konservendose, Funkenstäbe zum Feuer machen und eine Rolle Schnur dabei. Unser Überleben hier hängt aber davon ab, dass wir alle genug zum Essen haben. Wie gut, dass wir einen Druiden haben, der die Nudeln so verzaubern kann, dass sie sich vermehren, wenn wir es schaffen in eine Nudel einen Knoten zu machen.

Insofern: Los geht's! Feuer machen, Wasser holen, Nudeln kochen und verknoten!

Ihr habt 20 Minuten Zeit.

Geschafft? Super? Nicht geschafft – dann segeln wir weiter in andere Lande.

Abschlusskreis und Tschüss!