

## SPM

### - Der neue Leuchtturm -

**Dauer:** 1,5 Stunden

**Ort:** Fritz-Emmel-Haus und Wald

<b>Aktion</b>	<b>Rollen</b>	<b>Story</b>	<b>Material</b>
Einführung	Jim, Lukas, König Alfons, Post- bote	Die Teilnehmer treffen sich mit Jim und Lukas, um einen Plan für die Aktionen unter der Woche zu machen, als plötzlich das Postschiff samt Postbote mit einem lauten Knall gegen die Insel fährt. Daraufhin wird der König angerufen, der auch prompt kommt. Sie beschließen, dass es so nicht weitergehen kann und Lukas hat die Idee, einen Leuchtturm zu bauen. Daraufhin fällt Jim ein, dass sie Herrn TurTur fragen könnten, ob er nicht diesen Job übernehmen könnte. Dann wäre er auch nicht mehr so alleine.	Telefon
Zwischen- aktion	Jim & Lukas	Vor dem Losfahren muss sichergestellt werden, dass die richtige Richtung eingeschlagen und gehalten wird. Darum bastelt sich jeder einen Kompass aus einem Stück Wollfaden, einem quadratischen Pappstück und einer selbst aufgemalten Windrose. Diesen Kompass hat von nun an jeder um den Hals.	1 Stück Pappe mit Loch, ca. 50 cm Wolle für jeden, Stifte
Zwischen- aktion	Jim & Lukas	Jetzt wird mitsamt Kompass gesegelt, indem immer mal wieder der Kurs überprüft werden muss und evtl. Seegang herrscht. Die Wölflinge erlernen von Jim & Lukas, was sie über das Segeln wissen müssen (z.B. Segel hissen, etc.).	
Spiel	Jim & Lukas, Sursu- la- pitschli	Auf dem Weg treffen die Teilnehmer mitten im Meer auf Sursulapitschli – eine Meerjungfrau. Sie hat ein Problem. Das Meeresleuchten ist ausgefallen und es wird am heutigen Abend für den Unterwasserball dringend	Knoten- seile, Schoko- lade

		<p>benötigt. Sursulapitschli denkt, dass etwas mit den Magnetklippen nicht stimmen müsste, es kann jedoch kein Meeresbewohner dort hinabsteigen. Deshalb benötigt sie Hilfe. Die Teilnehmer willigen ein, ihr zu helfen und Sursula hat eine Idee wie es schneller gehen könnte. Sie reitet auf Walrössern, die sich unter Wasser fortbewegen. Wenn alle Teilnehmer sich in 10er Gruppen Hand in Hand an ihr bzw. einem Seil festhalten, werden sie den Weg gezogen. Auf halbem Weg machen die Walrösser wegen der vielen Wölflinge – dem zusätzlichen Gewicht – langsam schlapp. Darum muss die Transportmethode geändert werden und die Wölflinge müssen die Walrösser ziehen. Dazu müssen sich alle um die Hüften oder auf die Schultern fassen. Dann wird in dieser Kette ein Wettrennen bis zum Ziel durchgeführt, denn Sursula verspricht dem schnellsten Team (der schnellsten 10er-Gruppe) ein Stück leckere Algenpastete (Schokolade).</p>	
Toter Posten	Jim & Lukas, Sursula	<p>Das Wettrennen endet an einem Schild mit einer Kiste davor. Darauf steht geschrieben: „Vorsicht! Hier betreten Sie das Gebiet der Magnetklippen! Wer metallene Gegenstände bei sich trägt, sollte sie unbedingt hier ablegen! Ansonsten droht Lebensgefahr!“ Dies machen dann auch alle und Sursula erklärt, sie bliebe da, um auf die Sachen aufzupassen. Ab hier beginnt das Festland und sie kann sowieso nicht weiter mitkommen.</p>	Schild, Kiste
Zwischenaktion	Jim & Lukas	<p>In den Magnetklippen befindet sich eine große Höhle, in die nun alle Teilnehmer gehen und in der es dunkel ist. Darum müssen alle mit (imaginären) Taschenlampen vorwärts schleichen.</p>	
Spiel	Jim & Lukas	<p>Da die Batterien wahrscheinlich nicht reichen werden, beschließen die</p>	Halstücher Gebilde –

		<p>Teilnehmer, jede zweite Taschenlampe auszuschalten, d.h. jeder Zweite bekommt die Augen verbunden. Dann werden die „Im-Dunkeln-Tappenden“ von den Sehenden geführt. Jeder wird von seinem Partner zu einem Tropfstein (Baum) und zurück geführt. Diesen Weg muss er dann im Licht seiner eigenen Taschenlampe wieder finden. Daraufhin wird der Zweite blind zu einem anderen Tropfstein geführt. Auf diese Weise wird schnell und effizient die ganze Höhle erkundet. Sind alle fertig, ruft Jim die Teilnehmer zu einem komischen Gebilde, das er gefunden hat. Es stellt sich heraus, dass das Gebilde der Schalter für die Magnetklippen ist. Mit Hilfe eines Stabes werden die zwei Teile des Gebildes verbunden und auf einmal wird es hell. Die Teilnehmer können wieder sehen, da die Höhle erleuchtet ist. Jim findet zwei Magnete, die er mitnimmt.</p>	<p>Magnetklippen-schalter, Stab, 2 Magnete (rot und blau)</p>
Zwischenaktion	Jim & Lukas, Sursula	<p>Auf dem Weg zurück aus der Höhle zu Sursula führt die riesige Magnetkraft der Klippen dazu, dass das Gehen sehr erschwert wird, da Knöpfe etc. gen Boden gezogen werden. Bei Sursula angekommen, erhält jeder seine metallischen Gegenstände zurück. Sursula bedankt sich und verabschiedet die Gruppe, die sich auf dem Weg zum Scheinriesen TurTur macht.</p>	
Zwischenaktion	Jim & Lukas	<p>Es stellt sich heraus, dass Molly anfängt zu fliegen, wenn man die Magnete, die Jim aus der Höhle mitgenommen hat, verbindet. So fliegen alle mit Rechts- und Linkskurven durch die Krone der Welt zu Herrn TurTur.</p>	<p>2 Magnete (rot und blau)</p>
Spiel	Jim & Lukas, TurTur, Nepomuk	<p>Herr TurTur hat ein Problem. Ein schreckliches Monster hat sich in seinem Haus versteckt. Als die Wölflinge bei Herrn TurTur ankommen, erscheint das Monster plötzlich und erschreckt die Teilnehmer. Jim und</p>	

		<p>Lukas stellen jedoch – bevor alle weglaufen – fest, dass es sich um ihren Freund den Halbdrachen Nepomuk handelt. Dieser freut sich natürlich sehr, dass sich die Teilnehmer gefürchtet haben, obwohl er kaum zum Fürchten aussieht.</p> <p>TurTur und Nepomuk erklären, wie sie sich bis zum jetzigen Zeitpunkt gegenseitig verfolgt und versteckt haben und bitten die Wölflinge, dies nachzuspielen, damit sie es besser verstehen können. Dazu stellen sich die Teilnehmer in Zweierpärchen auf. TurTur und Nepomuk zeigen wie das Spiel funktioniert. Einer ist Fänger, der andere der Gejagte. Falls der Fänger den Gejagten fängt, wechseln die Rollen. Der Gejagte hat jedoch die Möglichkeit sich zu verstecken, d.h. sich zu einem 2er Pärchen dazuzustellen. Dadurch wird die Person am entgegengesetzten Pärchen- bzw. Dreierende zum Fänger. TurTur und Nepomuk suchen sich noch zwei Freiwillige und beginnen mit ihnen das Spiel, d.h. zu Beginn des Spiels gibt es zwei Fänger und zwei Gejagte.</p>	
Ende	Jim & Lukas, TurTur, Nepomuk, König Alfons	<p>Nach dem Spiel kommt Herr TurTur mit nach Lummerland. Nepomuk begleitet Herrn TurTur und die Teilnehmer bis zu den Magnetklippen, weil er ein neues Zuhause sucht und es gut wäre, wenn die Magnetklippen von einem Wächter an- bzw. ausgeschaltet werden könnten. An den Magnetklippen angekommen, verabschiedet sich Nepomuk von den Wölflingen und bleibt zurück. Die Wölflinge fliegen weiter nach Lummerland, dabei benutzen sie den Kompass. In Lummerland treffen sie auf den König, der die Teilnehmer mehrfach beglückwünscht und Herrn TurTur willkommen heißt.</p>	