

Wolfslauf

Thema:
Seeabenteuer des Baron Münchhausen

Geschichte:

Baron Münchhausen ist betrübt, da er seit Langem keine neuen Abenteuer mehr erlebt hat und so keine neuen Ereignisse weiß, die er erzählen kann. Deswegen treibt es ihn in die Ferne. Er möchte in verschiedene Länder fahren, um Neues zu erleben. Er fragt die Matrosen, ob sie ihn auf seiner Seefahrt begleiten wollen. Da sie so viele sind, werden sie auf acht verschiedene Schiffe verteilt. Die Schiffe sollen bis nach Asien fahren, um sich dort zu treffen. Auf dem Weg dorthin, müssen verschiedene Länder wegen des Kaufs von neuen Lebensmitteln angelaufen werden. Gleichzeitig sollen die Matrosen Baron Münchhausen jeweils Andenken aus den einzelnen Ländern mitbringen.

Ziel:

Reise in verschiedene Länder, dabei müssen verschiedene Aufgaben und Abenteuer bewältigt werden, um bestimmte Andenken zu bekommen.

Zeit:

90 min (davon vergehen 30 Minuten für den Weg zum Wald und zurück)

Anfang des Spiels:

Baron Münchhausen erscheint und erzählt die Spielgeschichte. Danach teilt er die Gruppen ein. Dies erfolgt per Zettel. Auf denzetteln stehen acht verschiedene Begriffe aus der Seefahrt (Backbord / Steuerbord / Bug / Heck / Mast / Segel / Kombüse / Ruder). Jeder Mitspieler erhält einen Zettel und muss auf ein Kommando hin durch lautes Schreien seines Begriffes die anderen Gruppenmitglieder (gleicher Begriff) finden. Gemeinsam segelt die Crew eines jeden Schiffes dem ersten unbekanntem Land entgegen.

Posten: (je 5-10 Minuten)

1. Ungarn (Kreativ):

Die Gruppe trifft auf einen verzweifelten **ungarischen Tänzer**. Dieser braucht neue Ideen für Tänze, da er engagiert wurde sich einen schönen Tanz zu überlegen, ihm aber nichts Brauchbares einfällt. Die Matrosen helfen gerne und denken sich einen Tanz aus. Zur Belohnung erhält die Gruppe ein Andenken.

Gegenstand: Kasette

2. China (Konzentration):

Die Gruppe kommt nach China. Ein **chinesisches Mädchen** müht sich alleine ab, Reis (bzw. Erde) mit Hilfe von Esstäbchen von einer Schüssel in die andere umzufüllen. Die Matrosen greifen ihr unter die Arme.

Gegenstand: Esstäbchen

3. Mond (Action):

Nach einem gefährlichen Meeresabschnitt gelangt die Gruppe auf den Mond. Dort erwartet sie der **Mann im Mond**. Er unterweist die Gruppe in der Kunst die silberne Axt zu werfen. Ein Wettbewerb wird veranstaltet.

Gegenstand: Mond aus Pappe

4. Bauch des Walfisches (Geschicklichkeit):

Der **Bewohner des Walbauchs** ist hocheifrig, endlich einmal menschliche Gesellschaft zu haben. Er möchte den Matrosen sein Zuhause zeigen. Leider ist es dunkel, so dass man die Umgebung nur ertasten kann.

Parcour: Die Matrosen bekommen die Augen verbunden, sie müssen einen Parcours zurücklegen, indem sie sich an einem Seil entlang tasten.

Gegenstand: Flasche mit Lebertran (Flüssigkeit)

5. Indien (Konzentration):

Eine **indische Marktfrau** lässt die Gruppe an ihren Gewürzen und verschiedenen Teesorten riechen.

Aufgabe: Riech-Kim, die Gruppe muss die verschiedenen Gerüche erkennen.

Gegenstand: Gewürz/Tee

6. Afrika (Action):

Die Matrosen treffen auf einen **afrikanischen Elefantenhirten** mit seiner Herde. Dieser ermutigt sie an einem Elefantenrennen teilzunehmen. Als Preis winkt ein Andenken.

Spiel: Elefantenrennen. Zwei Mannschaften werden gebildet, jeweils eine Person jeder Mannschaft läuft los, sie hat ihre Arme zu einem Elefantenrüssel verknotet. Nachdem eine bestimmte Strecke zurückgelegt wurde, muss ein Halstuch am Boden 10 x umrundet werden, bevor es zurück geht und der Nächste drankommt.

Gegenstand: Sand

7. Frankreich (Kreativ):

Ein **französischer Sänger** ist bereit, den Matrosen ein Andenken zu überlassen, wenn sie ihm ein Lied dichten.

Aufgabe: Zur Melodie von „Tief im Busch“ 1-2 Strophen erfinden.

Gegenstand: Liederbuch

8. Neuguinea (Konzentration):

In Neuguinea gibt es für die Matrosen viele exotische Früchte zu sehen. Ein **Eingeborener aus Neuguinea** zeigt den Matrosen eine Stelle, an der es besonders viele Früchte gibt.

Aufgabe: Die Matrosen laufen einzeln eine Strecke ab, auf der sich viele Früchte befinden (natürlich wachsende oder vorher versteckte

Früchte). Sie müssen sich die Früchte merken und dem Eingeborenen nennen.

Gegenstand: Frucht

9. Australien (Action):

Ein **australischer Auswanderer** erklärt und spielt das bekannteste Spiel Australiens mit den Matrosen.

Spiel: An den Auswanderer heranschleichen, dieser trägt ein Tuch vor den Augen. Ziel ist es, die australische Flagge zu bekommen, die vor dem Auswanderer steht. Auf wen der Auswanderer zeigt bzw. wenn er berührt, der muss zurück zum Anfang.

Gegenstand: Bumerang

Schluss:

Zum verabredeten Zeitpunkt treffen sich alle in Asien wieder und übergeben gemeinsam Baron Münchhausen die zusammengetragenen Souvenirs. Er ist sehr glücklich und verspricht ihnen im Gegenzug, jeden Abend neue Geschichten zu erzählen.

Personen: (Anzahl: 10)

- Chinesisches Mädchen
- Mann im Mond
- Ungarischen Tänzer
- Afrikanischer Elefantenhirte
- Australischer Auswanderer
- Französischer Sänger
- Eingeborener aus Neuguinea
- Indische Marktfrau
- Bewohner des Walbauchs
- Baron Münchhausen

Material:

- Material für ein Riech-Kim
- Gitarre
- Seil
- Tücher
- 4 Schalen
- Früchte

Die folgenden Materialien müssen in ihrer Anzahl jeweils der Gruppenanzahl entsprechen.

- Chinesische Esstäbchen
- Kassetten
- Mond aus Pappe
- Sand
- Liederbuch

- Frucht
- Bumerang aus Pappe
- Flüssigkeit in Flasche
- Gewürz/Tee