

Wolfslauf

- Lukas und der Goldene Drache -

Geschichte:

Nachdem Nepomuk auf die Magnetklippen gebracht wurde und Herr Turtur seinen Job als Leuchtturm auf Lummerland angetreten hatte (s. SPM), fuhren Jim und Lukas noch mal zu Nepomuk, um nachzusehen, ob auch alles in Ordnung sei.

Am nächsten Morgen (in der Morgenrunde) kommt Jim ganz aufgelöst an und erzählt allen, dass seine kleine Molly verschwunden ist, während sie unten in der Höhle der Magnetfelsen bei Nepomuk waren. Sie hätten ÜBERALL gesucht, ja wären sogar mit der wasserdichten Emma unten auf den Meeresgrund gefahren, wobei sie fast ertrunken und nur haarscharf dem Tode entronnen seien. Dort haben sie auch eine fremde Stadt unter dem Meer entdeckt, die direkt vor Lummerland liegt. Molly haben sie leider nicht gefunden. Alle versprechen, später suchen zu helfen.

Lukas, der Kaiser und Ping Pong kommen zu der Gruppe und erzählen, dass sie Jim nicht gefunden haben, der würde wohl noch nach Molly suchen. Just in diesem Moment kommt der Postbote mit einem Brief für Frau Mahlzahn.

Nachdem sie den Brief entziffert haben, wissen sie, dass die „Wilde 13“ Molly mitgenommen haben. Da keiner weiß, was zu tun ist, beschließt der Kaiser, mit dem goldenen Drachen der Weisheit zu telefonieren. (Muss sich das Tel. des Königs ausleihen.)

Der Drache sagt ihnen, dass sie die „Wilde 13“ nur finden/fangen können, wenn sie ein himmels- und meeresblaues Schiff haben, welches ohne Kurs drei Tage auf dem Meer treibt.

Der Kaiser stellt sein Schiff zur Verfügung und die Wölflinge/TNs besorgen alle „Zutaten“ und malen das Schiff an.

Ziel:

Es soll ein Schiff gebaut und alles Nötige für die Überfahrt vorbereitet werden.

Zeit und Ort:

90 min , Gelände Fritz-Emmel-Haus

Anfang des Spiels:

Dauer: 20 Minuten

Lukas bittet um die Hilfe der TeilnehmerInnen, da das Schiff gebaut und Proviant besorgt werden muss. Jim ist bereits im Palast um ihre Ausrüstung zusammen zu packen.

Es werden Gruppen à 10 Personen eingeteilt, indem Lukas Zettel mit verschiedenen Schlagwörtern verteilt (Backbord, Steuerbord, Anker etc. insgesamt acht verschiedene Kategorien). Die TeilnehmerInnen suchen nun die Personen, die das gleiche Schlagwort gezogen haben. Jeder Posten nimmt am Anfang eine Gruppe mit, danach rotieren diese im Kreissystem.

Durchführung:

Dauer: 55 Minuten

1. Außenwand des Schiffes bemalen (kreativ)

Die TN bemalen beim **Kapitän** große Pappen blau, die später am Schiff befestigt werden. Die blaue Farbe wird benötigt, damit die „Wilde 13“ das Schiff nicht erkennen kann. Die Pappen werden in zwei verschiedenen Blau-Tönen angemalt, damit die Wellen zur Geltung kommen. (Schwammtechnik) Die Farbe wird jeweils vom Posten 2 vorbei gebracht.

Material: Pappe, hell- und dunkel blaue Farbe, Pinsel, Becher, Zeitung und Schwämme

2. Farbe organisieren (Aktion)

Die TN müssen Farbe für das Schiff organisieren. Sie kommen zum **Kaiser von Mandala**, es gibt jedoch ein Problem: Lummerland besitzt nicht genug blaue Farbe. In der Nähe der Insel, weit unter dem Meeresspiegel gibt es ein Korallenriff. Wenn die Korallen zum richtigen Zeitpunkt gepflückt werden, kann man diese als Farbe benutzen. Jedoch gibt es dort unten gefährliche Meeremonster, die sich auch von Menschen ernähren. Die Ungeheuer haben allerdings Angst vor größeren Tieren. Die TN müssen ein großes Tier darstellen, das nur acht Füße haben darf. Nun können sie sich auf den Weg zum Korallenriff begeben. Die Gruppe muss die Korallen nach dem Posten zum Kapitän bringen, damit dieser weiter arbeiten kann, bevor es weiter zur Frau Waas geht.

Material: Farbe und Becher

3. Kim-Spiel (Konzentration)

Frau Waas hat vor lauter Aufregung die ganzen Gewürze vermischt und weiß jetzt nicht mehr, welches welche sind. Die TN sollen durch riechen

und schmecken den Proviant sortieren und auswählen, was auf einer Schiffsreise nicht fehlen darf.

Material: Alles, was für ein Riech-Kim benötigt wird

4. Segel bemalen (kreativ)

Das Segel des neuen Schiffes wird bei einem chinesischen **Stoffhändler** von allen Gruppen gestaltet. TN bilden ihre Handabdrücke auf dem Laken ab und schreiben ihren Namen darunter.

Material: Großes Tuch, Farbe, Pinsel, Becher, Eimer mit Wasser, Handtuch

5. Proviant zum Schiff (Aktion)

Die Zeit bis zum Aufbruch des Schiffes wird immer knapper und der ganze Proviant muss noch zum Schiff. **Ping Pong** kümmert sich um den Transport der seltenen Gold-Äpfel, diese dürfen allerdings nicht mit den Händen berührt werden, da sie sonst ihre lange Haltbarkeit verlieren würden. Sie müssen auf einem Rührlöffel zum Schiff gebracht werden und dürfen unterwegs nicht herunterfallen.

Material: Goldene Äpfel, Kochlöffel, einen Korb

6. Schätzspiel (Konzentration)

Der **stellvertretende Chef-Koch** weiß: Wenn man lange unterwegs ist, braucht man genug zu essen. Auch wenn einmal keine Waage in der Nähe ist, sollte man wissen, wie viel man ungefähr vor sich hat. Die TN schätzen den Inhalt verschiedener Gefäße, die mit Nudeln, Reis und Erbsen gefüllt sind.

Material: Reis, Nudeln, Erbsen, drei gläserne Gefäße

7. Seemannslied (kreativ)

Die TN erlernen von Herrn Ärmel das traditionelle Seemannslied. Dieses Lied wird auf allen Ozeanen gesungen und gilt allgemein als Zeichen, dass man im friedlichen Sinne unterwegs ist. Auch wenn die TN nicht mitfahren, ist es gut, dieses Lied für die Zukunft zu kennen und somit unangenehmen Situationen auf dem Ozean vorzubeugen.

Material: Gitarre, Liederzettel

8. Beschwörung (Aktion)

Es ist ein allgemeiner Brauch, dass ein Schiff getauft wird. Die Wölflinge lernen vom **Hofmönch** einen Tanz, den sie später bei der Taufe vorführen.

Material: Liederzettel

Posten:

- Kapitän
- Kaiser von Mandala
- Fr. Waas
- Stoffhändler
- PingPong
- stellvertretender Chef-Koch
- Hr. Ärmel
- Hofmönch

Abschluss:

Dauer: 15 Minuten

Nachdem die Posten durchlaufen wurden, finden sich alle am Schiff ein. Je nach Anzahl sollte eine Person bereits angefangen haben, dieses zu bekleben. Parallel zu der Instandsetzung des Schiffes wird die Taufzeremonie vom Kapitän, dem König und dem Kaiser durchgeführt. Die TN führen ihren eingeübten Tanz vor.

Lukas zieht sich zurück, um sich noch ein bisschen auszuruhen, bevor die Flut kommt und sie aufbrechen müssen. Sie bedanken sich für die große Hilfe, ohne die das Schiff niemals so schnell gebaut worden wäre.

Material:

- Pappe
- Hell und dunkel blaue Farbe
- Pinsel
- Becher
- Folie/ Zeitung zum Unterlegen
- Schwämme

- Gr. Betttuch
- Farbe
- Pinsel
- Eimer mit Handtuch
- Becher

- Liederzettel
- Gitarre
- Evtl. andere Instrumente

- Farbe

- Liederzettel

- Äpfel

- Korb
- Kochlöffel
- Goldene Spray-Farbe

- Gewürze u.ä.
- Löffel
- Augenbinden

- Nudeln, Reis, Erbsen
- Gläserne Gefäße in unterschiedlichen Größen

- Holzgestell
- Tape oder Nägel/Hammer