

Gestrandet



- Zeit: 1h 30min
- Material: Ein langes Seil, Zeitungen (für jede/n TeilnehmerIn eine Seite), einen leichten Ball für Völkerball

Die Grundidee

- Wir spielen eine Spielekette. Dabei wird eine Geschichte vorgelesen und immer wieder unterbrochen um ein passendes Spiel dazu zu spielen. Die Geschichte steht (zum Ausdrucken) auf Seite 3.
- TeilnehmerInnen sind gestrandet auf einer Waldinsel und müssen von dieser runter kommen.

Die Spiele

- **Tauziehen:**
Es werden zwei Gruppen gebildet, diese stehen sich gegenüber hinter jeweils einer Linie. Beide Gruppen bekommen ein Seilende und müssen nach dem Startkommando versuchen die andere Gruppe über deren Linie zu ziehen.
- **Spiel Durchschlagen:**
Alle bis auf zwei Spieler stehen im Kreis und halten sich an den Händen fest. Die zwei anderen Spieler halten sich ebenfalls an den Händen und laufen um den Kreis herum. Dann durchschlagen sie die Handfassung von zwei Spielern, die im Kreis stehen und rennen los. Die zwei Spieler, deren Hände getrennt wurden, ergreifen schnell wieder die Hände und rennen als Pärchen in die andere Richtung los. Wer zuerst wieder an der Lücke ist, reicht den Nachbarn wieder die Hände und das Pärchen das als zweites ankommt, umrundet den Kreis wieder und durchschlägt ihn irgendwann.
- **Jäger und Gejagte:**
Es gibt je nach Gruppengröße zwei bis drei JägerInnen. Diese versuchen die Tiere (die restlichen TeilnehmerInnen) in Schach zu halten, dafür müssen sie sie fangen. Wenn ein Tier gefangen wurde kommt es in das „Dschungelgehege“. Das Dschungelgehege wird vorher auf dem Boden, etwas abseits, markiert. Die Tiere können aber auch wieder aus dem Gehege befreit werden, indem sie von einem anderen Tier abgeklatscht werden.

- **Aufstehgeschichte:**
Alle Spieler teilen sich in Gruppen von jeweils neun Spielern auf und stellen zu neunt eine Kutsche dar. Vorne das linke und das rechte Pferd. Vorne dahinter mittig der Kutscher, dann König und Königin und darum herum die vier Räder. Es wird die „Kutscher Geschichte“ (Seite 4) erzählt. Immer wenn Rolle genannt wird, muss der entsprechende Spieler aufstehen und um seinen Stuhl herum laufen, oder aufstehen und einmal im Kreis laufen.
- **Eisschollenspiel:**
Die TeilnehmerInnen verteilen sich und stellen sich jeweils auf ein Stück Zeitung. Der/Die SpielleiterIn markiert einen Zielpunkt. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, alle in den sicheren Bereich (an den Zielpunkt) zu bringen. Als einziges Hilfsmittel legt der/die SpielleiterIn dazu eine weitere Zeitung in die Nähe eines Mitspielers. Das Spiel ist gewonnen, wenn alle sicher an Land sind.

Dabei gelten folgende Regeln:

- die Zeitungen dürfen nicht vorwärts gerückt werden
- man darf nur auf den Zeitungen stehen
- es dürfen mehrere Personen auf eine Zeitung stehen
- wenn jemand auf den Boden kommt, geht es von vorne los
- es dürfen keine weiteren Hilfsmittel oder Möbel benutzt werden
- ALLE MitspielerInnen müssen an Land kommen (an den Zielpunkt)
- die Sicherheit hat Vorrang

- **Völkerball (Affen Variante):**
Wir spielen eine Runde Völkerball. Dabei sind die Grenzwächter die Affen und die Personen im Feld die Gestrandeten. Wenn eine Person im Feld getroffen wird, wird sie auch zum Affe (Grenzwächter).

Gespielt wird in zwei gleich großen, durch eine Mittellinie geteilten, Spielfeldern. Jeweils eine SpielerIn pro Mannschaft ist der Grenzwächter (hinter der Grundlinie des gegnerischen Feldes). Jede Mannschaft versucht aus ihrem Spielfeld heraus, gegnerische SpielerInnen abzuschließen. Wer getroffen worden ist, wird ebenfalls zum Grenzwächter und muss hinter das Spielfeld der gegnerischen Partei. Von dort aus kann er/sie ebenfalls versuchen gegnerische SpielerInnen zu "treffen". Wer den Ball fangen kann, bleibt im Feld. Die Gruppe, die zuerst keine SpielerInnen mehr im Feld hat, verliert.

Die Geschichte

Wir befinden uns auf einem Segeltrip durch den Pazifik. Zehn Tage schon segeln wir über den Ozean und sehen nur noch Wasser um uns herum. Das Essen wird schon seit ein paar Tagen knapp und nun zieht auch noch ein Sturm auf. Es sieht nach dem schlimmsten Sturm der bisherigen Reise aus. Am Horizont blitzt es schon hell auf, der restliche Himmel ist in ein tiefes grau gehüllt. Der Kapitän befiehlt uns alle ungesicherten Gegenstände unter Deck zu bringen und in den Kojen zu bleiben. Doch während wir alles weg räumen beginnt es schon wie aus Eimern zu schütten. Durch die Wellen bewegt sich unser Schiff schon so stark hin und her wie noch nie zu vor. Bei jeder großen Welle schwappt etwas Wasser in das Schiff, wir sind klatschnass. Es blitzt wieder. Aber so hell, wie bisher noch nie. Der Blitz ist in den Mast eingeschlagen. Kurz darauf folgt der Ohrenbetäubende Knall des Donners. Uns wird schwarz vor Augen. Irgendwann später kommen wir wieder zu uns. Der Sturm hat aufgehört und wir können unseren Augen nicht mehr glauben. Der Mast ist durch den Blitzeinschlag halb abgebrannt und auch sonst sieht unser Schiff sehr mitgenommen aus. Doch am wenigsten können wir glauben, dass wir gestrandet sind. Wir versuchen uns aufzurappeln und von unserem Schiff runter auf das Festland zu kommen. Es ist ein gutes Gefühl endlich mal wieder festen Boden unter den Füßen zu haben, auch wenn es jetzt etwas früher ist als geplant. Der Kapitän steht auch schon im Sand und schaut sich die Lage an. Nach einer Weile beschließt er, dass wir das Schiff, oder was davon übrig geblieben ist, an Land ziehen. Wir holen die große Taue aus dem Schiff, binden sie an der Reling fest und ziehen mit ganzer Kraft.

[Spiel Tauziehen \(5min\)](#)

Nach zwanzig anstrengenden Minuten ist endlich das ganze Schiff an Land gezogen und gesichert. Die Mannschaft diskutiert, wie wir nun am besten weiter vorgehen. Ein großer Teil ist dafür, dass wir uns durch die Insel schlagen, bis wir etwas finden, womit wir unser Schiff und vor allem unseren Mast reparieren können. Ein paar finden die Idee zu gefährlich und wollen schon in den nächsten paar Stunden wieder auf See, egal wie kaputt das Schiff noch ist. Die letzten wiederum wollen dort wo sie gerade sind auf Hilfe hoffen. Der Kapitän hört sich alle Argumente an und entscheidet sich am Ende dafür, dass wir uns über die Insel durchschlagen um Material für das Schiff zu sammeln.

[Spiel Durchschlagen \(10min\)](#)

Vier Stunden laufen wir nun schon hintereinander über die Insel. Bei dem dichten Gestrüpp wird es immer anstrengender voran zu kommen, jeder von uns kämpft mit seiner Kraft und Ausdauer. In der Ferne raschelt es schon wieder und wir können die Silhouette eines Tiers erkennen. Wir werden ganz ruhig, versuchen kein Geräusch mehr zu machen und schleichen uns an das Tier an. Mit Pfeil und Bogen schießen wir an ihm vorbei, sodass es in unsere Richtung läuft und wir es fangen können.

[Jäger und Gejagte \(15min\)](#)

Glücklich über unseren Fang und endlich etwas zu essen, machen wir es uns alle am Lagerfeuer bequem und erzählen Geschichten.

Aufstehgeschichte (10min)

Ausgeruht und mit vollem Magen geht die Reise über die Insel weiter. Weit kommen wir aber nicht, denn ein reißender Fluss versperrt den Weg. Er ist zu lang um ihn zu umrunden, wahrscheinlich durchfließt er die ganze Insel. Außerdem ist die Strömung, wegen dem Gewitter, viel zu stark um durch ihn durch zu schwimmen. Einer entdeckt eine Affenbande, die sich die Steine im Fluss zu Nutze macht und über diese den Fluss überqueren. Nachdem sie weit genug entfernt sind, haben wir den Mut gefasst, das gleiche zu tun.

Eisschollenspiel (15min)

Geschafft, der Fluss ist überwunden. Nur leider stoßen wir kurz darauf wieder auf die Affenbande. Sie sitzen nun oben in den Palmen und schauen uns mit großen Augen an. Ein paar Bananen essend fühlen sie sich bedroht und springen wild auf den Kokosnuss Palmen auf und ab. Wir rennen los um nicht von den herabfallenden Kokosnüssen getroffen zu werden.

Völkerball (Affen Variante) (15min)

Die Affen haben sich vor lauter Schreck schlagartig beruhigt und sind abgehauen. Eine der hohen Plamen ist durch das Affentheater umgeknickt. Kurzerhand beschließt der Kapitän, dass das der perfekte neue Mast ist, da die Palme hoch genug und bereits gefällt ist. Alle packen mit an und tragen den Stamm voller Tatendrang zurück zum Schiff. Die zwei die zurück geblieben waren haben bereits alle Löcher des Schiffs geflickt und staunen über den neuen Masten, den die Mannschaft daher bringt.

Lauter Jubel tönt über die ganze Insel, als der Mast nun auch endlich repariert war. Zwei Tage später kamen wir alle, gesund und munter, mit der spannendsten Geschichte all unserer bisherigen Reisen wieder zuhause an.

Kutscher Geschichte

Ein **König** machte mit seiner **Königin** einen Ausflug. Sie fuhren in einer schönen Kutsche, die von starken **Pferden** gezogen wurde. Auf dem Kutschbock saß der alte **Kutscher** der Familie. Der **König** hatte vollstes Vertrauen zu seinem **Kutscher**. Der **Kutscher** hatte **König und Königin** bisher immer sicher nach Hause gebracht. Die **Königin** hatte deshalb auch keine Angst, obwohl es schon dunkle Nacht war und es in dieser Gegend nur so von Dieben wimmelte.

Doch plötzlich rumpelte die Kutsche. Die **Pferde** wieherten und gingen fast durch. Da fragte der **König**: „**Kutscher, Kutscher**, was ist denn mit unseren **Pferden** los? Ich glaube wohl, das **linke Hinterrad** ist gebrochen.“

Der **Kutscher** erwiderte: „Nein, nein, Herr **König**. Ich denke eher, es ist das **rechte Hinterrad**. Geht es der **Königin** gut?“

Die **Königin** antwortete dem **Kutscher** sogleich: „Ja, ja, mein bester **Kutscher**. Es ist alles in Ordnung. Aber mir scheint eher, mein guter **Kutscher**, dass das **rechte und das linke Vorderrad** gebrochen sind. Ich hoffe doch, mit den **Pferden** ist alles in Ordnung. Es wäre doch schrecklich, wenn sie fliehen würden.“

Da entgegnete der **Kutscher** der **Königin**: „Die **Pferde** haben sich nur ein wenig erschreckt. Ich steige kurz ab und beruhige die **Pferde** wieder.“

Da sprach der **König** zu seinem **Kutscher**: „Oh **Kutscher, Kutscher**, mein treuer **Kutscher**, mein bester **Kutscher**, gib Acht, dass dir nichts geschieht.“

Da erwiderte der **Kutscher** dem **König**: „Oh nein, mir geschieht schon nichts. Ich werde die **Pferde** beruhigen und dann auch die **Räder** kontrollieren, ob nichts kaputt ist.“

Der **Kutscher** stieg ab, begab sich zu den **Pferden** und beruhigte die **Pferde**. Dann kontrollierte er nacheinander das **linke Vorderrad**, das **linke Hinterrad**, das **rechte Hinterrad** und das **rechte Vorderrad** und dann noch einmal die ganze Kutsche. Dann kletterte er wieder auf den Kutschbock und ergriff die Zügel der **Pferde**.

Der **König** schaute die **Königin** an und fragte dann seinen **Kutscher**: „**Kutscher**, mein bester **Kutscher**, welches der **Räder** ist denn zerbrochen?“

Da antwortete der **Kutscher** dem **König**: „Es ist nicht das **linke Vorderrad**, nicht das **linke Hinterrad**, nicht das **rechte Hinterrad** und auch nicht das **rechte Vorderrad**. Auch mit der Kutsche ist alles bestens. Ich nehme an, wir sind nur über einen dünnen Ast gefahren, der brach und die **Pferde** erschreckte.“

Da sagte die **Königin** zu ihrem **Kutscher**: „**Kutscher**, mein **treuer Kutscher**, mein allerbeste **Kutscher**, dann können wir ja durch diese dunkle Nacht weiterfahren und bald zu Hause sein.“ Der **Kutscher** antwortete der **Königin**: „Natürlich, verehrteste **Königin**. Bald sind wir zu Hause. Ich werde die **Pferde** antreiben, damit wir schnell diese dunkle Nacht hinter uns lassen können und wieder im hell erleuchteten Schloss sind.“

Der **Kutscher** trieb die **Pferde** an und bald erreichten sie das Schloss.

Der **Kutscher** kletterte vom Kutschbock und half dem **König** und der **Königin** aus der Kutsche. Er spannte die **Pferde** aus und überprüfte noch einmal das **linke Vorderrad**, das **linke Hinterrad**, das **rechte Hinterrad** und das **rechte Vorderrad**. Dann gab er den **Pferden** zu fressen. Sie hatten es sich redlich verdient.

Der **König** und die **Königin** waren sehr stolz auf ihren klugen **Kutscher**. Und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute, der **König**, die **Königin**, der **Kutscher**, die braven **Pferde** und die Kutsche mit den vier **Rädern**.