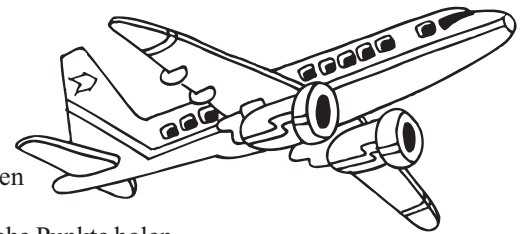




Spiele



Geländespiel: Plane-Crash



1. Spielziel

Ein Flugzeug ist abgestürzt. Es gilt, möglichst schnell die Verwundeten zu finden, zu versorgen und einen Transport zur Krankenstation zu ermöglichen. Außerdem kann man mit "Wertgegenständen" zusätzliche Punkte holen...

2. Spieldaten

ART: Extrem-flexibles "Reality-Geländespiel"

DAUER: 90 Minuten

ALTER: ab 9 Jahren

ZAHL: ab 20 Spielern (besser mehr)

ORT: Wald, aber auch anderes uneinsehbares Gelände beispielsweise um Haus, Garten, Hof, etc.

3. Material/Vorbereitung

- Pflaster, Mullbinden, Krücken, Schwimmwesten, rote Schminke, Theaterblut, zerrissene alte dreckige Kleidung, etc.
- weiße Kittel oder Kleidung für den Arzt
- reichlich "Wertgegenstände": Tüte mit Spielgeld, Goldstücke, Aktenkoffer, Tageszeitung, Kiste, Babypuppe usw...
- evtl. Kleinbus oder Zelt. Optimal wäre ein weißes Auto mit einem Roten Kreuz (aus Pappe mit Krepp aufgeklebt) und Blaulicht (Blauer Eimer oder Disco-Licht)
- Tonbandaufnahme mit Funksprüchen und Absturzgeräuschen, oder per Mikrofon direkte Verbindung in den Raum der Erklärung.

Mit dem Schmink- und Verbandsmaterial werden Abstürzlinge so hergerichtet, dass sie ziemlich verletzt aussehen (genug Zeit zur Vorbereitung einplanen). Ein Bus oder Zelt kann an einer zentralen Stelle als Notaufnahme-Lazarett aufgebaut werden. Die elektronischen Geräte könnten einen dramatischen Einstieg erlauben ... siehe 5. Durchführung.

4. Mitarbeiterverteilung

- 1 Ankündiger, der sich hinterher wieder unter die Verletzten mischt
- 1 Arzt, der die Verletzten entgegennimmt und Punkte notiert, (er könnte auch das Spiel erklären, während sich die anderen Mitarbeiter im Wald herrichten)...
- Die Übrigen spielen Verwundete im Wald, sie haben ein geheimes Kärtchen in der Tasche, auf dem ihre Funktion im Flugzeug steht. Nur der Arzt hat die Liste mit den Punkten dazu:

1 Pilot	100 Punkte
1 Co-Pilot	80 Punkte
1 Funker	70 Punkte
1 Servicedirektor	60 Punkte
2 Bordmechaniker	50 Punkte jeweils
4 Stewards/Stewardessen	40 Punkte jeweils
1 Koffer	0 Punkte
3 blinde Passagiere	- 50 Punkte jeweils
Rest Passagiere (1./2.Klasse)	30/15 Punkte jeweils

Vorlage 19-4/99



5. Durchführung

Der Einstieg in diese Aktion mag am besten gelingen, wenn in einen anderen Programmpunkt ein Verwundeter herein stolpert und um Hilfe bittet (guter Schauspieler...) Eventuell könnte der Raum sogar zufällig vorher durch einen Lautsprecheranschluss (per Mikrofon in anderen Raum) oder durch eine Kassettenaufnahme den "letzten Funkkontakt zwischen Tower und Kapitän" mitbekommen:

"Flug 3674 bereit zum Landen, bitte um Landeerlaubnis."

"Hier ist kein Flugplatz, das ist nur eine Kuhwiese."

"Was, nein, wir können nicht mehr zurück ..." Diesem "Gespräch" könnten dann Absturzgeräusche folgen (man zische und rattere in ein Mikrofon ...).

Hat man zumindest die Sache eingeleitet, kann rasch eine Rettungsaktion organisiert werden. Suchtrupps von 5-7 Spielern werden zusammengewürfelt, mit Verbandsmaterial ausgerüstet und ausgesandt. Es ist wichtig, dass die Spieler eines Suchtrupps immer zusammen bleiben (zusammen suchen und auch Verletzte bergen). Die hergerichteten Absturzlinge verteilen sich und die "Wertgegenstände" zuvor im Wald und erwarten stöhnend ihre Retter.

6. Spielaufgabe

Der Auftrag: Die Suchtrupps müssen Verwundete finden und vor Ort fachmännisch versorgen (Erste-Hilfe leisten), d. h. sie müssen erst im Wald den Verletzten verbinden etc. und ihn dann der Verletzung entsprechend zum Lazarett transportieren. Dabei sollte Wert darauf gelegt werden, dass der eine noch laufen kann, der andere nur mit Hilfe (oder auch mit Astkrücke), ein dritter muss getragen werden, für einen weiteren muss man eine Trage basteln (Holzstangen, Dreieckstücher), etc. Vielleicht sind gerade die punktereichen Mitarbeiter besonders schwer verletzt? Jeder Suchtrupp darf maximal nur einen Verletzten und einen Wertgegenstand gleichzeitig mitnehmen. Die Suchtrupps dürfen die Funktion der Verletzten nicht erfahren.

Im Lazarett nimmt der Arzt die Verletzten und die Wertgegenstände entgegen, aber nur, wenn der Suchtrupp komplett ist. Dann erfährt er vom Verletzten dessen Funktion im Flugzeug und schreibt die Punkte dem Suchtrupp gut (oder zieht sie für den blinden Passagier ab, hehe ...).

Für jeden gefundenen und abgelieferten Wertgegenstand gibt es 10 Punkte. (Natürlich kann man auch hier eine Abstufung einbauen, es sollte aber dabei berücksichtigt werden, dass die Wertgegenstände leichter zu bergen sind als die Verletzten.)

Die Verletzten sollten bei günstiger Gelegenheit wieder im Wald verschwinden (samt Wertgegenständen) und erneut einen Verletzten spielen (vielleicht mit anderer Punktzahl?), das verlängert das Spiel und erhöht den Reiz.

Axel Fachner, Kempten; Sibylle Mutschler, Bochum
(Grundidee aus: Depuhl, P.; Jahnke, M.: Jugendarbeit krea(k)tiv; Aussaat-Verlag)

PILOT	SERVICE-DIREKTOR	STEWARDESS	PASSAGIER 1. KLASSE
CO-PILOT	BORD-MECHANIKER	KOFFER	PASSAGIER 2. KLASSE
FUNKER	STEWARD	BLINDER PASSAGIER	PASSAGIER 2. KLASSE