

CHEF AUF´M SCHIFF

**Für Gruppen mit
8 – 10 Personen**

DAUER
20 – 30 Minuten,
je nach Gelände

MATERIAL
Ein Seil oder Kreide zur
Markierung der Insel;
Teppichfliesen für die Hälfte der
Crew; ein Schatz mit Süßigkeiten
oder kleinen Schokoriegeln

ORT
Drinnen oder draußen,
möglichst ebene Fläche mit
einer zu überwindenden
Entfernung von 20 – 40 Metern

VORBEREITUNG
Gelände markieren

Große Verantwortung zu haben kann Last und Lust sein. Hier erleben die Kinder unterschiedliche Leitungsstile, variieren und reflektieren diese.

ABLAUF

Es wird ein Kapitän bzw. eine Kapitänin bestimmt – entweder von dir als Spielleitung oder du lässt ihn/sie von den Kindern wählen. Alle anderen sind PiratInnen. Sie haben endlich den großen Schatz entdeckt. Nur die Überfahrt auf die Schatzinsel steht noch bevor. Mit Teppichfliesen-Booten geht's hinüber. Dabei müssen die PiratInnen mit den Füßen auf den Fliesen stehen, weil sie sonst ins Wasser fallen und ertrinken. Tja: Leider gibt's nur Boote für die Hälfte der Truppe! Und wie genau soll überhaupt die Überfahrt laufen? Fragen über Fragen. Und auch wenn's schwerfällt: Die anderen dürfen zwar mitdiskutieren, Entscheidungen trifft allein der/die KapitänIn. Das Spiel ist gewonnen, wenn mindestens der/die KapitänIn die Insel erreicht und den Schatz gehoben hat.

REFLEKTION

Wie ist es dem/der KapitänIn ergangen? Wie hat er/sie Entscheidungen getroffen? Wie ist es den PiratInnen ergangen? Wie haben sie den/die KapitänIn erlebt?

HINWEISE

Der/Die KapitänIn muss einige Entscheidungen treffen: Lässt er bzw. sie PiratInnen zurück? Was machen diese dann? Will er/sie hauptsächlich selbst gut rüberkommen?

Die Anzahl der Süßigkeiten im Schatz reicht nicht für alle. Das ist vorher nicht bekannt. Wie der Schatz aufgeteilt wird und ob überhaupt – auch das ist Sache des/der KapitänIn...

