

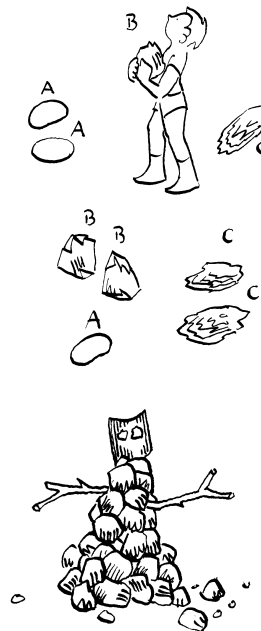
3.2 Am Bach oder am See

Uferstellen an Bächen oder Seen sind geheimnisvoll. Sie laden ein zum Verweilen, aber auch zu abenteuerlichen Erlebnissen. Das folgende Beispiel zeigt, wie «Seeräbergeschichten» inszeniert und erlebt werden können. Die örtlichen Gegebenheiten und Sicherheitsvorkehrungen sind in jedem Fall vorgängig zu rekognoszieren. Im Sinne eines ganzheitlichen, fächerübergreifenden Unterrichts sind Bezüge zu anderen Fächern zu finden (z.B. «Piraten-Projekt»). Frottiertuch und Badehosen mitnehmen.

In eurem «Stein-Reich» lässt es sich herrlich spielen.

Piratengruppen: Jedes Kind sucht sich einen Stein, der ihm besonders gut gefällt. Wir versuchen aufgrund der Grösse, Farbe und Form Piratengruppen zusammenzustellen. Jede Gruppe begrenzt mit ihren Steinen einen Kreis von ca. 10 m Durchmesser (= Territorium oder «Schiff»). Je nach den Verhältnissen liegen diese Kreise mehr oder weniger weit auseinander.

- Zielscheibe: In der Mitte ihres jeweiligen «Schiffes» legen oder zeichnen die Kinder weitere konzentrische Kreise, die einer Zielscheibe ähnlich in Punktzonen eingeteilt werden. Die Spielregeln werden von jeder Piratengruppe selbst bestimmt. Beispiele: 1. Geworfen wird von ausserhalb des Territoriums. 2. Man muss genau 100 Punkte erreichen, um zu gewinnen. 3. Der letzte Wurf muss mit der anderen Hand erfolgen. 4. Der Sieger hilft dem Letzten des Zwischenstandes; der Zweite dem Zweitletzten usw.
- In der Mitte wird ein «Steinmannli» errichtet, oben auf legt man ein Rindenstück, Symbol für das eigene Schiff. Auf ein Zeichen «stürmen» die Piraten los, um ein anderes Schiff in ihren Besitz zu nehmen, d.h. mit Steinen das «Mannli» zu treffen.



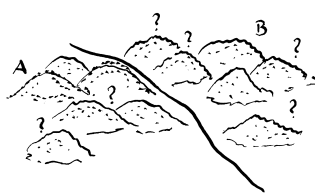
🕒 Seeräuber-Geschichte vorlesen oder erzählen (lassen).

➔ Den eigenen, eingefärbten oder bemalten Stein mitnehmen: Vgl. Bro 7/3, S. 13; Resultate festhalten: Mit einem Ast in den Sand schreiben.

🗣 Sprache: BÜRGER, G.A.: Münchhausens Abenteuer; Vgl. Lit. Bro 6/3, S. 24

🕒 Erlaubt ist nur das Werfen von ausserhalb des Kreises und aus einem markierten Abwurfsektor.

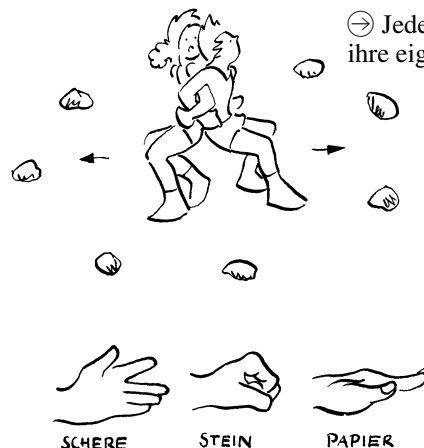
Versteck: Je ein «Wappenstein» einer anderen Gruppe wird im Sand des eigenen Territoriums vergraben. Die «Beute» kann bewacht werden. Wer auf fremdem Territorium von Bewachern berührt wird, darf dort nicht mehr zurückkehren und muss den Wappenstein, falls gefunden, zurückgeben. Wie viele eigene Steine findet jede Gruppe?



🗣 Absprachen: Wer sucht, wer verteidigt pro Gruppe?

Oberhaupt: Manche Kinder wollen Oberhaupt in ihrer Piratengruppe werden und führen deshalb Herausforderungskämpfe durch. Beispiele:

- Rücken an Rücken, die Ellenbogen eingehängt, versuchen, den andern aus einem Kreis zu stossen.
- Fusstreten: Alle im Kreis versuchen, einander wenig und fein auf den Fuss zu treten. «Getretene» verlassen den Kreis und lösen eine Zusatzaufgabe.
- Schere-Stein-Papier: Je zwei Kinder stehen einander gegenüber, beide Hände auf dem Rücken haltend. Beide sprechen: «Schere-Stein-Papier!», schnellen auf das Wort «Papier!» mit einer Hand nach vorne und zeigen entweder eine Schere (zwei gespreizte Finger), Stein (Faust) oder Papier (flache gespannte Hand). Die Schere siegt über das Papier; der Stein über die Schere und das Papier über den Stein.



➔ Jede Piratengruppe bestimmt ihre eigenen Rituale.