

<b>Lagersport-Block (LS) Nr.</b>	<b>Abteilung Cevi Scharans</b>
----------------------------------	--------------------------------

<b>Bezeichnung des Sportteils</b>  Die Korsaren	<b>Datum</b>	<b>Zeit</b>
<b>Ort</b>	<b>Blockverantwortlich Fuchs</b>	

<b>Blockziel</b>	Kinder bewegen sich im Dunkeln, erlernen spielerisch neue Dinge (Knoten, Orientierung).						
<b>Einstieg</b>	<p><b>Spielerklärung:</b>  <b>Story:</b> Dein Schiff und deine Korsaren-Mannschaft geraten in einen üblen Sturm auf offenem Meer. Ihr hattet am Tag zuvor eine spanische Transportflotte gekapert und dummerweise alle eure Essensvorräte durch Schätze wie Silber, Gold und Edelsteine eingetauscht. Ihr habt aber Glück im Unglück. Als sich der Sturm legt, ist Land in Sicht!</p> <p><b>Ablauf:</b> Es wird abwechselnd in zwei Spielrunden gespielt. Wechselzeichen = Pfeifen          Spielrunde (auf der Insel): 15 Minuten, Posten machen &amp; Münzen verdienen          Spielrunde (Weiterfahrt): ca. 10 Minuten, Auswertung der vergangenen Spielrunde          Gewonnen hat die Gruppe, welche in der Spielzeit am meisten Seefelder zurücklegen konnte oder in die Hafenstadt kommt.</p> <p><b>Gruppen:</b> Es gibt 4 Schiffe (Gruppen) mit je einer Mannschaft bestehend aus 1 Kapitän, 1 Steuermann und Matrosen (restliche)</p> <p><b>Posten:</b> Jeder Posten kann bei einer Spielrunde nur einmal besucht werden, jedoch können mehrere Posten in einer Spielrunde absolviert werden. Wird die Spielrunde abgepfiffen, wird alles stehen und liegen gelassen und zurück aufs Schiff gerannt. Angefangene Posten entfallen. Posten sind mit Gaslampen gekennzeichnet. Ist das Münzen ausbezahlt gilt der Posten als abgeschlossen.</p> <p>Schiesstechnik      Mit Schneebällen in verschiedene Behälter schießen. Abstand 3 Meter und 3 Versuche. Kiste (1 Münze), Kessel (2 Münzen), J+S Fasskessel-Innenteil (3 Münzen)</p> <p>Rudertraining      Pro 5 Liegestützen 1 Münzen. Maximal 15 Liegestützen. Mathematisch runden</p> <p>Knöpfe              Knöpfe knöpfen (Brezel = 1 Münze, Samariter = 2 Münzen, Achter = 3 Münzen). Wenn TN Knopf nicht weiss, dann beibringen durch Leiter. Somit hat TN Posten für die aktuelle Runde abgeschlossen. Münzen gibt's keine. Es können je nach Wissensstand noch weitere Knoten hinzugefügt werden.</p> <p>Orientierung      Kompasssteile, Norden/Süden, Azimut</p> <p>Überleben          „Kuchen“ aus Schnee und Waldmaterial gestalten. Leiter beurteilt, gibt 1-3 Münzen.</p> <p><b>Fänger:</b> Es gibt natürlich noch Spanische Kampfjachten (Fänger, 2-3 Leiter, als spanische Krieger verkleidet). Gefangen wird ein TN mit 3-mal auf den Rücken klopfen. Fänger und TN würfeln. Derjenige mit der höheren Zahl gewinnt. Ist dies der Fänger muss TN alle Münzen abgeben. Gewinnt der TN gehen die beiden auseinander, ebenso bei gleicher Zahl.</p> <p><b>Auswertung:</b> Beim Abpfiff der Spielrunde rennen alle TN zu Ihrem Anlegeort (Gruppenplatz) zurück. Dort geben sie ihr verdientes Münzen dem Kapitän. Dieser rennt zum Spielleiter.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Kapitän bezahlt den Reiseproviant für die Weiterfahrt nach folgender Tabelle:             <table style="margin-left: 20px; border: none;"> <tr><td style="padding-left: 20px;">Kapitän</td><td style="padding-left: 20px;">3 Münzen</td></tr> <tr><td style="padding-left: 20px;">Steuermann</td><td style="padding-left: 20px;">2 Münzen</td></tr> <tr><td style="padding-left: 20px;">Matrosen</td><td style="padding-left: 20px;">1 Münze</td></tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">Der korrupte Spielleiter muss für die Auslieferung der Ware noch mit 1-3 Münzen bestochen werden. Ist bezahlt kann das Schiff eine Seefeld weiter fahren. Jeder Kapitän muss mindesten einmal den Reiseproviant bezahlen. Hat er noch Münzen übrig, kann er diese in die Weiterfahrt (Proviant, immer komplette Mannschaft!) oder in Sonderkarten investieren.</p> </li> <li>2. Übrige Münzen können in Sonderkarten investiert werden. Diese können in der nächsten Spielrunde eingesetzt werden. Bei der nächsten Auswertung müssen die</li> </ol>	Kapitän	3 Münzen	Steuermann	2 Münzen	Matrosen	1 Münze
Kapitän	3 Münzen						
Steuermann	2 Münzen						
Matrosen	1 Münze						

	<p>Karten wieder abgegeben werden. Eine Gruppe kann max. eine Karte pro Auswertungsrunde kaufen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Notration</i>: Einzige Karte welche nicht in nächster Spielrunde, sondern beliebig eingesetzt werden kann. Damit kann ein Mannschaftsmitglied mit Essen versorgt werden, wenn der Kapitän zu wenig Münzen hat. Kostet 3 Münzen</li> <li><i>Black-fire Kanone</i>: 1 TN kann diese Karte auf sich tragen. Wird er gefangen bekommt er 1 Münze. Das Würfeln entfällt. Die Karte kann unter der Mannschaft gewechselt werden. Kostet 4 Münzen</li> <li><i>Wind &amp; Wellen</i>: Ihr könnt in der nächsten Auswertungsrunde doppelte Anzahl Seemeilen zurücklegen. Kostet 5 Münzen</li> </ol> <p>3. Der Spielleiter kann nach Lust und Laune Katastrophen über die Korsaren kommen lassen. Wahlweise über alle Schiffe oder nur über einzelne (um z.B. speziell schnelle Gruppen zu bremsen oder das Spielende hinaus zu zögern).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Sturm auf hoher See</i>: Der Sturm beschädigt euer Schiff, ihr müsst auf der Insel mehrere Löcher reparieren. 2 Seefelder zurück</li> <li><i>Piraten</i>: Gerade, als ihr gemütlich dahin segelt, entert euch eine feindliche Piratenbande aus dem Hinterhalt. Glücklicherweise überlebt deine Mannschaft. Du musst aber ein hohes Lösegeld bezahlen. 4 Münzen dem Spielleiter abgeben. Zurück zum alten Standort.</li> <li><i>Krankheit</i>: Ihr habt euer Essen zu einseitig eingekauft. Vor allem habt ihr zu wenig Orangen gegessen und dadurch ein Mangel an Vitamin C. Ihr müsst euch auf deiner Insel Gesund pflegen. Ihr kommt nicht weiter, 3 Münzen der aktuellen und folgenden Spielrunde dem Spielleiter abgeben.</li> </ol> <p>4. Kann zu wenig essen gekauft werden (nur für Steuermann und Matrosen) muss für diese Person/en in der nächsten Runde den doppelten Betrag bezahlt werden (Steuermann 4 Münzen, Matrosen 2 Münzen). Kann dies immer noch nicht bezahlt werden ist die Person zum Verkauf frei gegeben und kann für den doppelten Preis von einem gegnerischen Kapitän abgekauft werden.</p>														
<b>Hauptteil</b>	<p>Spiel spielen =)</p> <p><b>Leiter/Inneneinteilung:</b></p> <table> <tr><td>Spielleiter</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Posten Schiesstechnik</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Posten Rudertraining</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Posten Knöpfe</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Posten Orientierung</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Posten Überleben</td><td>1x</td></tr> <tr><td>Fänger</td><td>3x</td></tr> </table>	Spielleiter	1x	Posten Schiesstechnik	1x	Posten Rudertraining	1x	Posten Knöpfe	1x	Posten Orientierung	1x	Posten Überleben	1x	Fänger	3x
Spielleiter	1x														
Posten Schiesstechnik	1x														
Posten Rudertraining	1x														
Posten Knöpfe	1x														
Posten Orientierung	1x														
Posten Überleben	1x														
Fänger	3x														
<b>Ausklang</b>	Rangverkündigung (vier kreative Preise aus der Küche = Dessert)														

<b>Sicherheitsüberlegungen und –Massnahmen</b>
Standard, Spielleiter verfügt über Natel mit genügend Akku, Notfallfahrzeug steht beim Lagerhaus

Material	Anzahl	Artikel	Wer	Anzahl	Artikel	Wer
	1	Apotheke		1	Auswertungsblatt Speileiter	
	6	Gaslampen		2	Bogen Gefahrenkarten	
	4	Schiffe		2	Bogen Sonderkarten	
	1	Spielfeld (zusammengeklebt)		4	Bogen Münzen	
	1	J+S Fasskessel-Innenteil		4	Würfel (Spielkiste)	
	1	Kessel		2	Kompass	
	1	Kiste		2	PP-Seile kurz	
				3	Verkleidungen für Fänger	