

Operation "Windrose"

1. Einleitung:

Meine Herren, ich freue mich Sie hier auf dem Flottenstützpunkt "Westerfield Harbor" begrüßen zu dürfen. Nachdem Sie nun Ihre Prüfungen bestanden haben wird es nun für Sie ernst. Sie werden an Bord der besten zwei Zerstörer gebracht und haben die Aufgabe die Schiffsflotte des üblen Mr. "Monkeybrain", der die Welt erpresst und damit droht, alle Hauptstädte zu zerstören, aufzustöbern und zu versenken. Sie merken, Ihre Aufgabe ist von allergrößter Wichtigkeit und die ganze Welt hofft nun auf Sie. Enttäuschen Sie uns nicht.

Ihr Auftrag unterliegt der strengsten Geheimhaltung und trägt den Decknamen

"OPERATION WINDROSE".

Nun aber los, es ist schon spät, sonst verpassen Sie noch Ihre Schiffe. Sie erfahren nun noch, wer auf welches Schiff kommt.

- Gruppeneinteilung (2 Gruppen: Kru der MS Seewolf
Kru der MS Seabear)

a.) 1. Spiel

Als wir in den Hafen kommen, sehen wir, wie unsere Schiffe schon langsam auslaufen. Doch der 1. Maat hat uns noch rechtzeitig bemerkt und uns ein Tau zugeworfen. Wir müssen uns also nur noch daran zum Schiff heranziehen.

SPIEL: Einer aus jeder Gruppe wird zum 1. Maat bestimmt (jemand mit viel Kraft). Er hält nun das eine Ende des Taus fest, an dem sich die anderen auf einem Müllsack zu ihm heranziehen. Die erste Kru, die vollständig an Deck ihres Schiffes ist erhält zwei Punkte, die andere Kru einen Punkt.

b.) 2. Spiel

Wegen dieser Verspätung und der waghalsigen Aktion, müssen die beiden Mannschaften sich vor dem General und ihren Kapitänen verantworten. Zur Strafe für die Verspätung sollen Sie nun das Deck schrubben.

SPIEL: Die Gruppen müssen sich in einer Reihe gegenüber sitzen. Nun wird von 1- ... durchgezählt. Jeder soll sich seine Zahl merken. Zwischen den zwei Reihen in der Mitte liegen zwei Besen o.ä. und ein Tennisball. Zwei Stühle dienen als Tore. Nun wird pro Spielrunde ein Nummer aufgerufen und die zwei Spieler müssen nun versuchen den Ball mit Hilfe der Besen in das Gegenische Tor zu bringen.
Die Gewinnermannschaft erhält zwei Punkte, die andere einen.

c.) 3. Spiel

Nach diesem anstrengenden Tag haben sich die Krü's ihren Nachtschlaf verdient. Doch mitten in der Nacht ertönt das Alarmsignal - die Schiffe von Mr. "Monkeybrain" sind gesichtet worden. Um nicht gesichtet zu werden befiehlt der Kapitän kein Licht an Bord zu machen und so müssen die Jungs nun im dunkel an Deck finden.

SPIEL: Zwei freiwillige aus jeder Gruppe bekommen die Augen verbunden und müssen von den Übrigen durch einen Hindernisparcour ,aber nur mit Zurufen geführt werden. Dabei zählen die Anstöße, als wer am wenigsten Aneckt, hat gewonnen.
Die Gewinnermannschaft erhält zwei Punkte, die andere einen.

d.) 4. Spiel

Bei diesem großen durcheinander haben sich zwei der Krümitglieder in den herumliegenden Tauen verfangen. Sie müssen nun versuchen sich so schnell wie möglich aus den Tauen zu befreien.

SPIEL: Zwei freiwillige werden mit zwei Schnüren aneinander gebunden. Sie müssen nun versuchen sich zu befreien, dürfen aber nicht die Schnur von ihren Handgelenken entfernen. (siehe Skizze)

Die Gewinnermannschaft bekommt zwei Punkte, die andere einen.

e.) 5. Spiel

Nun wurden wir schließlich doch gesichtet und müssen uns verteidigen. Der Kapitän gibt den Schießbefehl.

SPIEL: Jeweils ein freiwilliger bekommt einen Tennisball, und muß versuchen von fünf würfen möglichst viele in einen Eimer zu treffen.
Die Gewinnermannschaft bekommt zwei Punkte, die andere einen.

2. Die Schlacht:

Nun müssen die verschiedenen Schiffsbesatzungen versuchen als erste Ihre gegnerischen Schiffe zu versenken.

SPIEL:

Die Schlacht verläuft nach dem Prinzip des Spieles "Schiffe versenken".

Jede Schiffsbesatzung bekommt ihren eigenen Plan und ihre eigenen gegnerischen Schiffe. (Vorschlag: 2-3 Schiffe)

Die Mannschaft mit den meisten Punkten darf als erste anfangen zu schießen. Die Schiffe sind vom Spielleiter gesetzt worden und werden natürlich nicht gezeigt.

Die führende Krü darf viermal hintereinander schießen die andere zweimal. Nach jedem versenkten Schiff erhöht sich die Schußzahl um einen Schuß.

Die Anzahl der Schüsse kann aus Zeitgründen erhöht oder verringert werden.

Wer als erstes seine gegnerischen Schiffe versenkt hat ist der Sieger.

Bei einem Punktegleichstand können noch folgendes Spiel zur Entscheidung durchgeführt werden:

- In ein Stück Schmir einen Knoten machen, ohne die beiden Enden der Schmir los zu lassen. (Arme vorher verschwänken)

Viel Spaß beim spielen wünscht

Don Bosco

(Jan Grubert)

P.S. Aus Zeitgründen sollte darauf geachtet werden, die Spiele zügig durchzuführen, oder eines ganz streichen.