

Zeitreise in die Vergangenheit

Story : Wir befinden uns im Jahre 2037 n. Chr..
Vor wenigen Monaten ist nach langen Bemühungen eine
Zeitmaschine erfunden worden , mit der man beliebig in Zukunft
und Vergangenheit reisen kann .
Dank dieser Erfindung hat unsere Jugendgruppe jetzt die
Möglichkeit , eine Reise in die Vergangenheit anzutreten , die
einer wichtigen Mission dient :

Tragische Ereignisse der Weltgeschichte sollen
verhindert werden, indem sich zwei Teams der Jugendgruppe, mit Hilfe der
Zeitmaschine, an die Handlungsorte begeben und zwar so , daß sie
einige Tage vor dem tragischen Ereignis eintreffen .

Die Regierung des Jahres 2037 erhofft sich mit dieser
Aktion , daß sich die gegenwärtige Situation positiv verändern
könnte .
Es ist ein einmaliges Experiment , bei dem ihr dabei sein könnt!!

Die Aufgabe der Teams ist es , die Menschen, die in der Vergangenheit
leben, so anzuleiten , daß sie aus eigener Kraft und Einsicht die
tragischen Ereignisse abwenden können .

Beide Teams stehen im Wettbewerb zueinander - sie sollen die Bewohner der
Vergangenheit möglichst gut zu schulen - , denn auf das bessere
Team wartet nach seiner Rückkehr eine großzügige Belohnung .

Wir blenden uns nun ein , wird es uns gelingen , die
schrecklichen Ereignisse abzuwenden ?

1. Spiel : " Hannibal ante Portas " (211 v. Chr.)

Story : Es geht darum, die römische Armee zu warnen, damit sie vor Hannibal die wichtigsten strategischen Punkte an den Alpenübergängen erreichen kann.
So soll das Römische Reich vor den Karthagern gerettet werden .

Welches Team schafft das am zuverlässigsten ?

Methode: Kreisspiel : " Concentration now begins ! " als Gruppenspiel (beide Teams im Wettbewerb), d.h. :

Der Spielleiter lost aus , welche Gruppe den 1., 3, 5. ... und welche Gruppe den 2. , 4. , 6. ... Platz besetzen darf besetzen darf .

Die Gruppen setzen sich dann abwechselnd auf die Stühle des 3/4 Kreises .

Ziel des Spieles ist es, die Mitglieder der eigenen Gruppe auf möglichst " gute " Plätze (= niedrige Nummer) zu bringen .

" Gewertet " wird nach einer zuvor festgelegten Zeit .

Material: Stühle

2. Spiel : " Die Ermordung Cäsars " (44 v. Chr.)

Story : Kann die Leibwache Cäsars von unseren Teams so geschult werden, daß sie die in den Senat geschmuggelten Dolche aufspüren wird ?

Kann so Cäsar vor der Ermordung geschützt werden ?
Auf, an die Arbeit !!

Methode: 10 - 15 Streichhölzer werden von einem Team im Gruppenraum versteckt, während die andere Gruppe derweil vor die Tür geschickt wird .

Sind alle Streichhölzer versteckt, wird das zweite Team wieder in den Gruppenraum geholt .Die Teammitglieder haben jetzt 4-5 Minuten Zeit möglichst viele der versteckten Streichhölzer aufzustöbern .Die gefundenen Streichhölzer ergeben die Wertung. Jetzt werden die beiden Gruppen ausgetauscht und die Prozedur wiederholt sich .

(Sonderregel : Um zu verhindern , das die erste Gruppe ihre Streichhölzer zu gut versteckt (>"Versteckergruppe" findet die eigenen Strh. nicht mehr , oder findet sie dann "zufällig" im 2. Dg.) muß die Gruppe, die gerade am Verstecken war, alle nicht gefundenen Strh. an die Spielleitung zurückgeben. Jedes nicht zurückgegebene Streichholz zählt als Minuspunkt.)

Material: Streichhölzer

3. Spiel : " Die Verteidigung Konstantinopels " (1453)

Story : Die Wucht der türkischen Angriffsreihen soll, durch gezieltes Geschützfeuer aus der belagerten Stadt heraus, durchbrochen werden .
Unsere Teams haben die Aufgabe die Bewohner im Umgang mit den neuartigen (von den Teams mitgebrachten) Geschützen einzuüben.

Methode: Es geht darum, brennende Kerzen die in zwei Reihen hintereinander angeordnet sind mit Hilfe eines dicken Plastikhalms auszublasen (jeweils ein Spieler pro Team tritt an /nacheinander /es können mehrere Dg. gemacht werden).
Das Zeitlimit richtet sich nach der Schwierigkeit der Kerzenstellung.

Material: 10 Kerzen , Packung Plastikhalme

4. Spiel : " Kolumbus entdeckt Amerika " (1492)

Story : Christopher Columbus ist mit seinen drei Schiffen - Nina, Pinta & Santa Maria - unterwegs um den Seeweg nach Indien zu entdecken. Mit dieser Entdeckungsfahrt fing aber das Leiden vieler indianischer Völker an, und noch heute sind die Wunden dieser Zeit nicht verheilt.

Unsere Teams haben nun den Auftrag, die Entdeckung Amerikas zu verhindern. Sie sollen die spanischen Galeeren versenken .

Methode : Im Prinzip geht das Spiel so ähnlich wie " Schiffe versenken":

Der Spielleiter erstellt 4 Koo-Systeme (5 auf 5 Kästchen)
2 Pläne sollten groß (Din A4) , 2 Pläne klein (z.B. Din A6) sein .
Die kleinen Pläne werden von jeweils einem Team mit Schiffen besetzt (1 mal 4 K.=Pinta , 1 mal 3K.= Santa Maria, 1 mal 2 K. = Nina). und dann dem Spielleiter übergeben .

Die großen Pläne werden, für alle sichtbar, aufgehängt.

Jetzt geben beide Teams abwechselnd ihre " Schüsse" auf die Flotte des anderen Teams ab .
Gewonnen hat, wer zuerst die Schiffe des anderen Teams versenkt hat.

Material: Papier, Stifte

Sonderaufgabe:

Story : Die Sonderaufgabe ist ein Training für die Teams.
Ziel:

Wenn man sich auf einer Zeitreise mal verirrt hat,
ist es lebenswichtig zu wissen, in welcher Zeit man gelandet ist,
denn nur so ist es möglich die Rückreise anzutreten.

Methode: Jedes Team bekommt einen Briefumschlag mit " halben "
Figuren, die im Stile einer bestimmten Zeit gekleidet sind ,
und mit Kärtchen auf denen Jahreszahlen stehen.

Gewonnen hat die Gruppe, die mehr richtige Paare herausfindet.

Material: Coverts mit Figuren und Kärtchen.

5.Spiel : " Erfindung des Dynamits " (1867)

Story : Das Dynamit ist bekanntlich dafür verantwortlich, daß
Kriege immer größere Ausmaße annehmen konnten.
Unsere Teams werden versuchen, zu verhindern, daß die
Bestandteile des Dynamits(Kieselerde & Nitroglycerin) jemals
miteinander in Berührung kommen ,und so ihre tödliche Wirkung
entfalten können.

Methode: Reis & Dinkel (abgezählt), in einem Teller gemischt, den Teams vorlegen.
Aufgabe ist nun , beides um die Wette auseinanderzusortieren.

Material: Reis & Dinkel (oder andere Gegenstände in ähnlicher Größe)

6.Spiel : " Ausbruch des 1. Weltkriegs " (1914)

Story : Mit der Ermordung von Erzherzog Ferdinand von Österreich in Sarajevo begann der 1. Weltkrieg .
Unsere Teams haben die Aufgabe, die Sicherheitsbeamten des Erzherzogs so zu schulen, daß sie die dessen Ermordung verhindern können .
Wir trainieren die Reaktionssicherheit /- geschwindigkeit !

Methode : Spiel: " Handklopfen "

Vorbereitung:

Die Teams setzen sich um einen Tisch (sie sitzen abwechselnd :ABABABA...)
Jeder legt nun beide Hände auf den Tisch, und zwar so,
daß jeder zwischen seinen eigenen Händen die linke Hand des rechten Nachbarn und die rechte Hand des linken Nachbarn liegen hat
(" von rechts nach links " :eigene r. H., l.H.des r. N.,r.H. des l.N.,eigene l.H.)

Spielablauf:

Das Spiel beginnt, indem einer(vom Leiter bestimmt) mit der Hand auf den Tisch schlägt, dann die Hand ,die im Uhrzeigersinn die nächste ist usw..
Es ist auch erlaubt mit der Hand zweimal kurz nacheinander auf den Tisch zu Schlagen ,dann ändert sich der Umlaufsinn.
Wer zu langsam ist, oder verschläft, muß die betreffende Hand aus dem Spiel nehmen .
Das Spiel ist beendet wenn nur noch zwei Hände übriggeblieben sind.

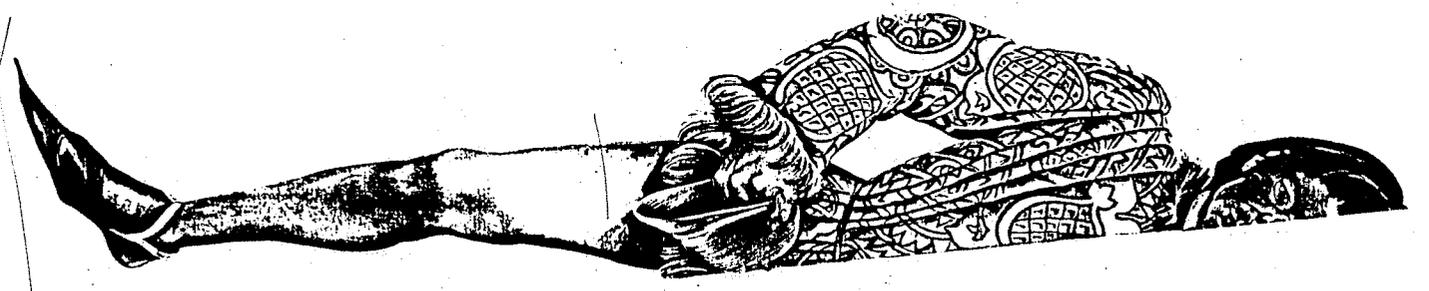
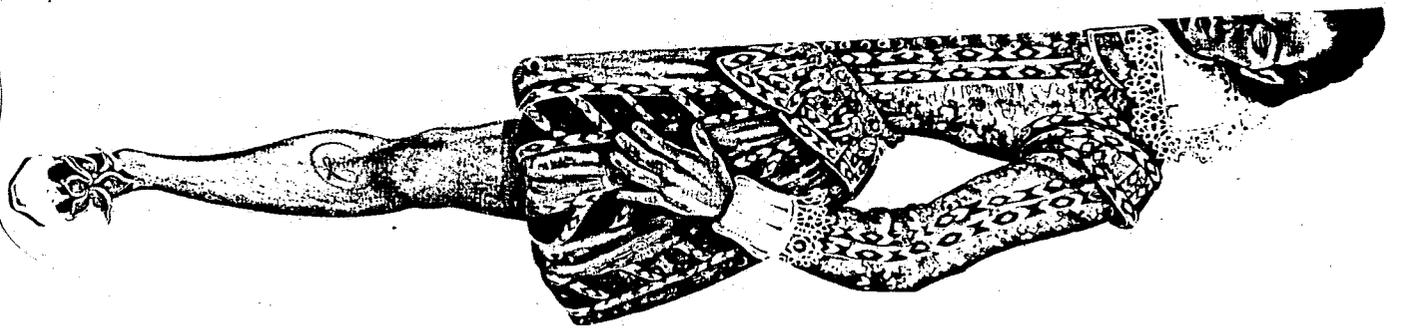
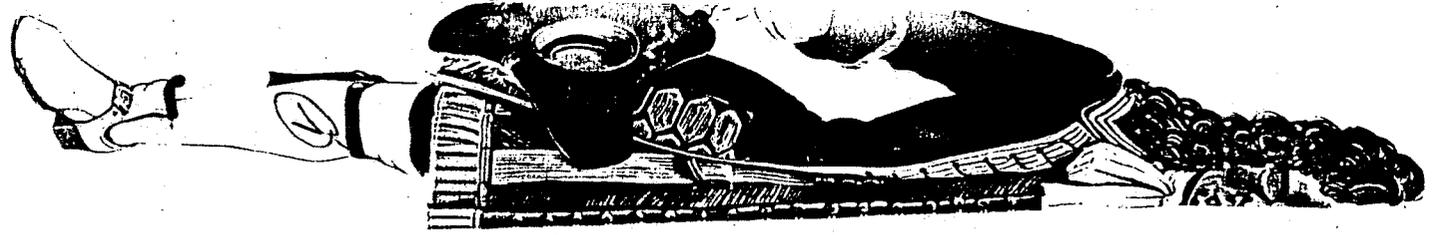
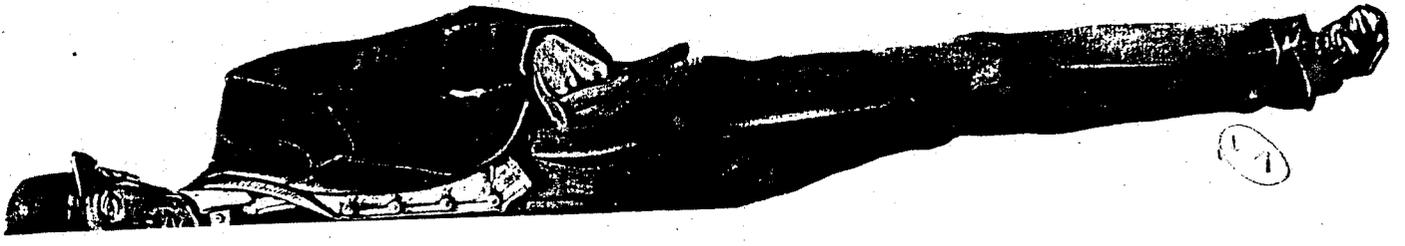
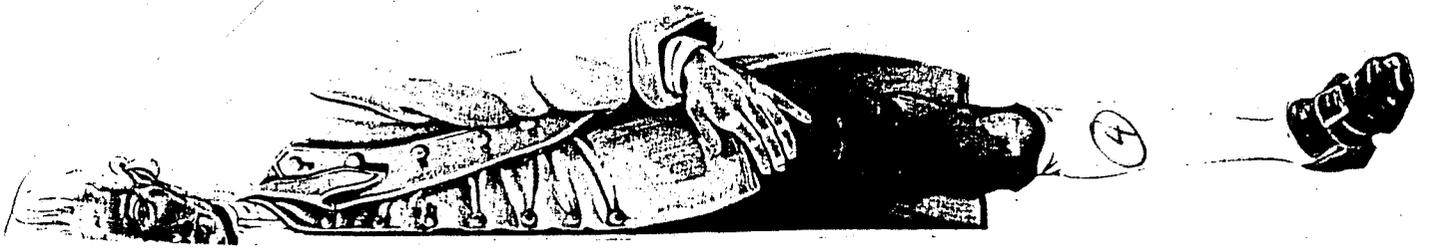
Wertung:

Die erste ausgeschiedene Hand gibt einen Punkt, die nächste ausgeschiedene Hand gibt zwei Punkte usw. .
Die letzten 5 Hände bringen jeweils 5 Punkte mehr (Anreizsteigerung), die letzten beiden Hände bringen gleich viele Punkte !

Material: Tisch

Mitgeliefertes Material: Coverts mit Material für die Sonderaufgabe

{ Dies ist eine Produktion aus dem Hause Mestmacher }



Log Interchange

- 1 1680
- 2 1616
- 3 1468
- 4 1799
- 5 1808
- 6 1802

674V

1802

1616

1468

1680

1799

Es war so gegen 30 n.C.

Das Entdeckerteam landete in Kafarnaum, es war so kurz nach der Mittagszeit. Die Sonne stand hoch am Himmel. Als sie die Zeitmaschine verließen, wunderten sie sich dass gar keine Menschen zu sehen waren. Also machten sie sich auf, um die örtliche Lage ein bisschen zu erkunden. Als sie etwa eine $\frac{1}{4}$ Std. liefen, sahen sie einen Mann gehen, der ein komplett weißes Gewand an hatte. Ihm folgte ganz Kafarnaum. Darauf hin sagte der eine Forscher zu seinem Teamkollegen: „Kein Wunder das hier keine Leute zu sehen sind, wenn sie alle dem **Mann** hinterher laufen. Das ganze Team fragte sich: Wer ist dieser gutaussehende junge Mann, der es schafft, die ganze Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen? Einer von ihnen hielt es vor Neugierde nicht aus, und fragte einen Mann aus der Menschenmasse: „Wer ist dieser junge Mann, das ihm alle nachlaufen. Der Mann antwortete ganz erstaunt: „Mensch Fremder kennst Du Jesus nicht. Das ist Jesus der den Aussätzigen heilte.“ Darauf hin sagten die Forscher ganz Erstaunt: „Ach Jesus, das ist Jesus? Ihr müsst nämlich wissen, das sie von Jesus bis jetzt nur gehört hatten und sich überhaupt nicht vorstellen konnten wie er aussieht.“
Jedenfalls folgten sie der Menschenmenge. Nach einer ganzen Weile kehrte Jesus in ein Haus ein, was ziemlich am Ende der Strasse lag! Er fragte den Besitzer des Hauses natürlich gelehrt ob er in ihrem Haus einkehren darf. Der Besitzer fühlte sich Jesus begünstigt jeden im Haus einzeln, zwar nicht mit Servus, aber er gab jeden die Hand. Das Haus füllte sich, es wurde voller und voller!

②

Das Entdeckerteam versuchte auch ein Stellplatz im Haus zu bekommen. Als ewige ruuuuuderten sagte der Kapitän von der Zeitmaschine: Bürger wisst ihr überhaupt wer wir sind? Wir sind das Entdeckerteam aus Olching, wir kommen also von weit her! Aber Olching kamte zu dieser Zeit keimen! Nicht einmal auf der Landkarte! Den Bürgern in Karfarnaum

von Karfarnaum interessierte es recht wenig und die Entdeckerteam mußten wie alle anderen auch draußen warten! Nach diesen Tiefschlag waren unsere Helden zu tiefst beleidigt, das sie sich einfach Abseits von der Gruppe neben dem Haus am Baum stellten! Nach einer 20min ca. dachten sie, sie trauen ihren Augen nicht, da trugen nämlich 4 starke Männer (solche wie Kooi ein Bett auf dem ein Geläuterlag. (einer der sich nicht bewegen kann, der also ziemlich krank ist.) Und Rollstühle gab es zur damaligen Zeit noch nicht, ausserdem war der Weg so sandig und steinig das sie mit einem Rollstuhl garnicht durch gekommen wären. Also die 4 versuchten mit dem Bett zu das Haus zugehen wo Jesus predigte! Die Leute von Karfarnaum machten selbst für die 4 kein Platz, das sie sich am Ende etwas anderes Einfallen lassen müssen. Voller Verzweiflung erzählten die 4 dem Entdeckerteam ihre Sorgen und das Entdeckerteam ~~sagte~~ ~~Wir helfen Euch!~~ Der Kapitän der Zeitmaschine dachte sich mensch wir haben doch ein Flaschenzug und wehre Seile an Bord unserer Zeitmaschine und erzählte den 4 ieren von seinem Plan das Bett mit den Seilen zu befestigen und dann am Flaschenzug hoch zu ziehen dann durch das Dach in dem Raum wo Jesus steht herab zu lassen. Ewige machten sich auch gleich bei das Dach abzudecken! Die Leute waren vom Plan voll auf begeistert, bis auf die Aktion mit dem Flaschenzug. Sie hatten Angst das ^{das} Bett fallen gelassen würds denn ein Flaschenzug kann uten sie nicht! Nach ewigen Überzeugungskünsten waren dann auch die letzten Unklarheiten

(3.)

Als das Team das nötige Material aus der Zeitmaschine holten, deckten ziemlich viele das Leinwand ab, das auch das so durchpasste ohne anzuecken! Endlich konnten sie das Bett herablassen. Als Jesus das sah, wie groß ihr Vertrauen war, sagte er zu den Gelähmten: Deine Schuld ist Dir vergeben! Das hörten einige Gesetzeslehrer die zu auch dort waren, und sie dachten: Wie kammer es wagen so zu reden? Das ist eine Gotteslesterung! Niemand ausser Gott kann unser Schuld vergeben. Jesus wusste sofort was sie dachten, und fragte sie: Was sind das da für Gedanken, die ihr Euch da wacht? Was ist leichter - diesem Gelähmten zu sagen Deine Schuld ist Dir vergeben, oder Steh auf nimm dein Bett und geh? Aber ihr sollt sehen, das der Menschensohn von Gott die Vollmacht hat, hierauf der Erde Schuld zu vergeben. Und er sagte zu dem Gelähmten: Ich befehle Dir: Steh auf nimm dein Bett und geh nach Hause! Der Mann stand auf nahm sein Bett und ging! Alle, die es sahen, waren ganz ausser sich, priesen Gott und sagten: So etwas haben wir noch nie gesehen erlebt!