



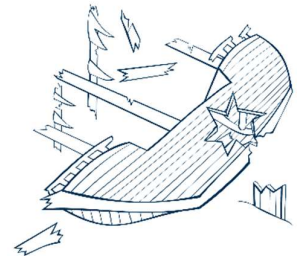
Gestrandet/ Einsame Insel/

Ideen für das Motto

- Gestrandet – Kann die DLRG-Jugend OG Musterhausen sich selbst retten?
- Wir sind die DLRG-Jugend OG Musterhausen – holt uns hier raus!
- Auf der einsamen Insel – aber mit der OG Musterhausen nie allein!

Grober Ablauf:

- Die Teilnehmer*innen des Zeltlagers sind auf einer einsamen Insel gestrandet (Gründe sind variabel, z. B. Flugzeugabsturz, verschwommen, Boot gekentert). Die Aufgabe ist es, sich ohne viele Hilfsmittel selbst zu versorgen und sich bis zum Ende des Zeltlagers bestenfalls von der Insel zu retten.
- Durch das Bestehen verschiedener Aufgaben kommen die Teilnehmer*innen dem Ziel, die Insel zu verlassen, immer näher.
- Besonders Spaß macht dieses Zeltlagerprogramm, wenn das Lager an einem eher abgelegenen Ort stattfindet.
- Zeltlager kann auch generell mehr zum Thema *Forschung* ausgerichtet werden, sodass die einsame Insel bzw. ein verlassener Ort erforscht wird.



Geschichte/Lagerfeuer/Nachtwanderung

- „Du begibst dich mit deiner Gruppe auf einen Ausflug und überquerst mit ihr einen Ozean. Doch plötzlich zieht von Nord-West eine steife Brise auf, die sich zu einem starken Sturm entwickelt. Die komplette Schiffsbesatzung verschanzt sich in der Kombüse. Wer bis jetzt nicht an Monsterwellen geglaubt hat, hat seine*ihre Meinung jetzt geändert. Und dann - nichts. Als alle wieder zu sich kommen, liegst du mit deiner Gruppe und eurem Schiff vor einer einsamen Insel. Ihr entscheidet euch, das Schiff zu verlassen und durch das kniehohes Wasser zu waten, um dort nach Hilfe zu suchen. Doch ihr müsst nach einer ausführlichen Erkundung feststellen, dass die Insel verlassen ist. Nun überlegt ihr, wie ihr weiter vorgeht, denn auch eure Transponder sind kaputt und eure Mobiltelefone haben kein Netz. Ihr wisst nicht, wo ihr euch befindet. Ihr habt nur noch eine Karte und einen Kompass.“

Spezielle Aktionen

- Geocaching
- Besuch eines Escape-Rooms zum Thema *Survival*
- Zusammenarbeit mit Pfadfinder*innen, z. B., um Knoten zu lernen/ weitere Tipps für das Leben in und mit der Natur
- Fahrt in den Kletterwald/ zum Hiking
- Kanu oder Kayak fahren
- Filmabend, z. B. *Fluch der Karibik*, *Vaiana*, *Robinson Crusoe*, *Türkisch für Anfänger – Der Film*, *Captain Fantastic*
- Robinson-Crusoe-Tag/Tag des Überlebens: die Teilnehmer*innen müssen sich in Gruppen zusammenschließen mit ein oder zwei Gruppenleiter*innen und eine Übernachtungsmöglichkeit für eine Nacht suchen (z. B. in Sporthalle, Zelten auf einem Acker/in einem Stall bei Landwirt*in, in Berlin bei Wiebke → einfach anklopfen 😊)
- Lagerfeuer vorbereiten → selbst Holz sammeln
- Erkunden des unbekanntes Ortes/ der einsamen Insel durch einen Bewegungsparcours erschweren → Slackline, Kisten, Holzstämmen



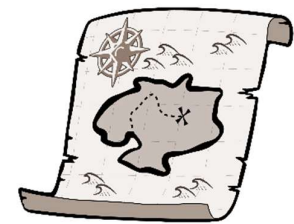
Kostümideen

- Forscher*in
- Entdecker*in
- Was in der Natur zu finden ist: Kostüme aus (Plastik-)Blumen, Blättern, etc.
- Pirat*innen



Spiele

- Schatzsuche / Schnitzeljagd
- Chaosspiel (für Spielanleitung s. Spielesammlung der DLRG Jugend Niedersachsen, Kategorie Großgruppenspiele: <https://niedersachsen.dlrg-jugend.de/fuer-dich/spielesammlung/>) → Teilnehmer*innen suchen auf der gesamten einsamen Insel nach den Zahlenkärtchen und lernen sie so kennen
- Gruppenleiter*innen-Suchspiele
 - Gruppenleiter*innen müssen gefunden werden
 - Diese haben beispielsweise Hinweise darauf, wie man von der einsamen Insel fliehen kann
 - Analoge Funkgeräte können als Verständigungsmittel verwendet werden, entweder zwischen den Gruppen, die suchen oder für Hinweise der Gruppenleiter*innen, die sich versteckt haben
- Exit-Games als Gesellschaftsspiel
- Krabbenspiel (für Spielanleitung s. Spielesammlung der DLRG Jugend Niedersachsen, Kategorie Bewegungsspiele: <https://niedersachsen.dlrg-jugend.de/fuer-dich/spielesammlung/>)



- „Dies ist besser als das“¹
 - Dauer: 15 bis 20 Minuten
 - Teilnehmer*innenzahl: beliebig
 - Hilfsmittel: Vier oder mehr Gegenstände
 - Spielregeln: Wählt verschiedene Gegenstände aus (oder mehrmals dieselben Gegenstände, die allerdings anders aussehen sollten). Verteilt die Teilnehmer*innen auf gleich große Gruppen. Beschreibt eine Situation, in der jedes Team ein Problem mit den verfügbaren Gegenständen lösen muss. Bei der Erfindung der Situation könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen, alles ist möglich, von „Ihr befindet euch auf einer einsamen Insel“, bis hin zu „Ihr rettet die Welt vor Godzilla!“ Jedes Team sortiert die Objekte nach deren Nützlichkeit in der imaginären Situation und erklärt die Gründe für die jeweiligen Entscheidungen.
 - Ziel: Dieses Spiel fördert Teamkreativität und Problemlösung. Es ist wichtig, die Situation nicht allzu leicht zu machen, damit es nicht offensichtlich ist, wofür jeder Gegenstand zu gebrauchen ist.
 - Spiel könnte erweitert werden, indem die beschriebene Situation mit den ausgesuchten Gegenständen wirklich bewerkstelligt werden muss. Die Situation muss dafür natürlich nachzustellen sein.
- Kistenspiel:
 - Es gibt zwei Gruppen mit jeweils sechs bis acht Teilnehmer*innen und es werden pro Gruppe drei bis vier Kisten benötigt. Die Gruppen müssen eine bestimmte Entfernung (ungefähr 15 Meter) mit Hilfe der Kisten (diese sind das Floß), ohne den Boden (das Wasser) zu berühren, überwinden. Wenn ein*e Teilnehmer*in den Boden berührt, muss die Gruppe wieder von vorne anfangen, also zurück zum Ufer schwimmen. Wer als erstes am Ziel ankommt und das draußen liegende Schiffswrack erreicht hat, bekommt beispielsweise einen Hinweis / eine Überraschung etc.
 - Abwandlung möglich: kooperatives Teamspiel für die gesamte Gruppe. Alle Teilnehmer*innen arbeiten zusammen und müssen in vorgegebener Zeit die Distanz überqueren. Die restlichen Regeln bleiben gleich.

Beispiel Gewinne

- Survival Kit
- Trinkflaschen
- Kompass
- Karabiner
- Schatz: Goldstücke aus Schokolade



Schablonen für Banner

- Schatzkarte
- Kompass
- Insel
- Lagerfeuer
- Schiffsbruch



¹ Hansen, Briana (2021, 17. November): 12 geniale Teambuilding-Spiele, die Ihrem Team garantiert Spaß machen. Abgerufen am 01.11.2022 von wrike unter: <https://www.wrike.com/de/blog/12-geniale-teambuilding-spiele-die-ihrem-team-garantiert-spa-s-machen/>

Musik / Tänze

- Wir lagen vor Madagaskar
- Eine Insel mit zwei Bergen (aus Jim Knopf)
- Polarkreis 18: Allein, allein
- Majan: Lonely
- Tanz: Piratentanz

Bastelideen



- Schatzkarte
- Flaschenpost basteln: Papier in Kaffeewasser tränken, damit es alt aussieht. Nach Trocknung mit Feuerzeug vorsichtig Löcher einfügen. Alte Rum- oder Weinflaschen verwenden, die vorher von den Teamer*innen versteckt und von den Teilnehmer*innen gefunden werden müssen. Flasche wird mit Korken verschlossen. Eventuell Siegel mit Wachs verwenden.
- Schatztruhe

Essensvorschläge

- Konservendosen-Essen (quasi aus Vorrat)
- Essen über Lagerfeuer
 - Würstchen, Fisch, Stockbrot, Maiskolben, Marshmallows

Materialliste von der Landesjugend

- Entdeckerset
- Slackline
- Tarnnetz
- Frisbee
- (Tennis)netz
- Geschicklichkeitsspiel
- Sackhüpfen
- Wikinger Schach
- Rezepte Mocktails
- Wassertiere
- Aufblastiere
- Sonnenbrillen
- Gartenschlauch
- Cocktailset
- Blumenketten