Hinweise zum Programm:

Das folgende Programm/Spiel wurde im Rahmen des Bereichsnachmittags Jungschi am BESJ-Teamweekend 2025 durchgeführt. Es wurde mit Rund 650 Personen durchgeführt. Die Teilnehmenden waren alles Jungscharleitende. Die jüngsten Teilnehmenden waren ca. 14 Jahre alt. Das Spiel ist für diese Zielgruppe ausgerichtet. Dennoch können einige Posten auch für die Jungschar genutzt werden. Das Spiel ist inspiriert von den Anforderungen des Jungschar-Sternlis. Das Teamweekend fand zum Thema «trhekrev» (verkehrt) statt. Daher ist auch beim Spiel so einiges trhekrev.

Für das Spiel wurde eine Webseite programmiert, auf welcher die Teilnehmenden selbständig ihre Punkte erfassen konnten. Dort wurde die Rangliste automatisch aktualisiert. Auch die Gamechanger, die im Spiel vorkamen, wurden auf der Webseite eingegeben. Falls jemand Interesse am Code der Webseite hat, kann er sich gerne wenden an: jungschi@besj.ch Für einen gewöhnlichen Jungscharnami wäre dies jedoch mit sehr viel Zeitaufwand verbunden und empfehle ich weniger. Auch weil ihr sicherstellen müsstet, dass jede Gruppe mindestens ein Smartphone dabei hat...

Eine ähnliche Spielform, bei der die Gruppen ihre Resultate selbständig prüfen, habe ich auch schon in meinen Kursen verwendet. Das hat gut funktioniert. Dort mussten die Teilnehmenden auch selbständig Posten besuchen und ihre Resultate jeweils bei der Meldestelle (zwei Personen) melden. Diese trugen die Ergebnisse in ein Excel ein, welches ebenfalls die Rangliste automatisch erstellte. Die Rangliste hatten wir über einen Bildschirm projiziert – das motiviert die meisten Gruppen z.B. sich in einem Posten nochmals zu verbessern oder noch weiter Posten zu besuchen 😊. Es gab dort aber keine vorgegebene Rangliste und auch keine Gamechanger. Ich gehe davon aus, dass man auch dies mit Excel umsetzen könnte für ein Spiel wo nur wenige Gruppen mitspielen…

Beim Spiel haben wir festgestellt, dass es etwa eine Stunde brauchte, bis die Gamechanger ins Spiel kamen, weil die Gruppen erst dann genügend Posten hatten, um Gamechanger kaufen zu können. So wurde die Fangzone nicht so rege genutzt, wie wir uns das vorstellten. Für Jungschärler müsste man sicher schauen, dass sie noch etwas aktiver werden 😉. Allenfalls durch noch mehr Bewegungsposten. Eventuell müsste man für die ersten Gamechanger die Postenanzahl tiefer setzen. Allerdings war der «Schaden», den man anrichten konnte mit Geschenk und Diebstahl relativ gross mit 5 Punkten. Dies würde ich auch ändern und z.B. für 1 Geld einen Punkt verschenken oder für 2 Geld 1 Punkt stehlen.

Bei Fragen zum Spiel oder zu den Posten dürft ihr euch gerne bei mir melden.

Nina Béguin, Bereichsleiterin Jungschi, jungschi@besj.ch, 043 399 12 31

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum:Sa, 22.03.2025 |  | Tagesthema:Trhekrev (Teamweekend 2025) | Was:Bereichsnami Jungschi |
| Zeit | Ort | Anzahl TN (Alter) | Team |
| 11.30-14.30 Uhr | Campus Perspektiven Huttwil | Ca. 600-650, ab ca. 14 Jahre aufwärts | Nina, Claudia, Johanna, Marta, Cyril, Cédi |
| Ziel: Ein action- und lehrreiches Game, dass sportlich ist und einen Gewinner gibt.  |
| Ablauf  |  |
| Zeit | Aktivität | Methode, Organisation | Material | Verantw. |
| 09.45 | «Znacht» 🡪 zuerst Essen holen gehen |  |  |  |
| 10.15 | Aufstellen (wer möchte kann schon um 08.00 Uhr helfen) |  | Siehe Postenübersicht | Nina |
| 11.15 | Helfertreff Gamechanger mit Einführung |  |  | Cédi |
| 11.30 | Helfertreff Joker-Posten |  |  | Marta |
| 11.30 | Spielerklärung in der Halle | Plenum |  | Nina |
| Anschl. | Gruppen treffen sich am Gruppenplatz und loggen sich auf der Homepage ein | Gruppen | Internetfähiges Handy | Gruppen |
| 12.00 | Start Spiel draussen auf dem Gelände | 1x pfeifen | Pfeife | Nina |
|  | Siehe nächste Seiten |  |  |  |
| 13.45 | 2x pfeifen um letzte 15’ anzukünden |  |  | Nina |
| 14.00 | 3x pfeifen: Schluss Spiel |  |  |  |
| Anschl. | Gruppen versammeln sich bei GamechangernSiegerehrung & Auswertung |  | Mikrofon, Fragen für Auswertung | Nina |
| 14.20 | Verkehrtes Tschiaiai à aiaitschiIm Kreis stehen, nach «aussen» schauen, sonst «normal» aber mit ai ai tschi, ai ai tschi, ai ai tschi oh, ai ai tschi, ai ai tschi, ai ai tschi oh, oh, oh, ai ai tschi, ai ai tschi, oh |  |  |  |
| 14.30 | Schluss |  |  |  |
| Anschl. | Aufräumen |  |  |  |
| SicherheitsüberlegungenApotheke ist beim Infostand vorhanden, Sanität in der Sporthalle bereitNotfallnummer ist allen TN bekannt (Kongressheft)Jede Gruppe hat mindestens ein Handy dabei |
| SchlechtwettervarianteBei schlechtem Wetter kann die Fang- und Safezone nicht auf der Wiese durchgeführt werden. Die Posten Orientierung werden in diesem Fall auf der Wiese platziert und die Fang- und Safezone auf der roten Bahn, dort wo die Orientierungsposten sonst wären. Bei der Schlechtwettervariante wird das Geländer um die rote Bahn entfernt, damit die Teilnehmenden «freie Bahn» haben. Die Gamechanger werden in diesem Falle im Fonduezelt neben der Eventhalle stationiert.  |
| Einrichten/Vorbereiten/BemerkungenPosten aufstellenFang- und Safezone absteckenGruppenplätze bereit machen mit Startkapital |
| Beilagen (z.B. Skizze, Turnierplan, Marschzeitberechnung, Routenplan) |

**Geländespiel «trhekrev»:** 12.00-14.00 à heisst 120 Minuten

**Gruppen:**

Die Gruppen werden vorgängig durch Nina gemacht à Gruppennummer auf Teamweekend Bändel. Es werden möglichst 10er Gruppen gemacht mit Personen aus der gleichen Region. Das heisst, es wird ca. 60-65 Gruppen geben. Jede Gruppe hat als Base einen «alten» Teamweekend-Becher. Daran klebt ein Zettel mit der Gruppennummer, Gruppenname, Passwort und dem QR-Code zur Webseite.

**Ziel**:

Die Rangliste steht bei Spielbeginn bereits fest. Ziel der Gruppen ist es, ihre Punktezahl von der Startrangliste zu erreichen und gleichzeitig zu verhindern, dass andere Gruppen ihre Punktezahl erreichen.

**Posten:** mehrfach angeboten, pro Posten ca. 5-10’

Damit die Gruppen Punkte erzielen können, müssen sie Posten besuchen. Die Posten sind in 6 Bereiche aufgeteilt, die örtlich voneinander getrennt sind. Pro Bereich gibt es Aufgaben zu jeweils einem Zacken der Jungschar-Sternli-Anforderungen. Die Aufgaben sind jeweils möglichst «verkehrt». Die Aufgaben sind selbsterklärend, damit sie von den Teams selbständig erledigt werden können. Bei den Posten geht es darum möglichst schnell zu sein (Zeit) oder möglichst viele oder wenige Punkte zu erreichen. Die Gruppen erfassen ihre Resultate selbständig auf der Webseite. Dadurch wird automatisch eine Rangliste erstellt, die ständig auf einem Bildschirm bei den Gamechangern und auf der Homepage sichtbar ist. Einige Posten können mehrfach besucht werden.

Es gibt einen Bereich mit Joker-Posten, bei denen man statt Punkte Geld verdienen kann. Für die Joker-Posten gibt es eine Bank, bei der sie das verdiente Geld abholen können. Als Währung verwenden wir Maiskörner.

**Punktvergabe:**

Je Posten kann eine gewisse Anzahl an Punkten erreicht werden, je nach dem, wie gut man beim Posten war. Z.B. Posten, wo es darum geht, möglichst schnell Bibelstellen zu finden: die Gruppe, die am schnellsten war, bekommt am meisten Punkte, die zweitschnellste am zweitmeisten etc. Für jeden Posten gibt es eine separate Rangliste. Das heisst, die erreichten Punkte können sich laufend ändern, wenn z.B. eine andere Gruppe besser abschneidet.

**Fangzone:**

Es gibt eine Fangzone, in der man sich nur aufhalten darf, wenn man Geld dabei hat. In der Fangzone können sich gegnerische Spieler gegenseitig fangen. Damit man jemanden Fangen kann, muss man zu zweit mit je einer Hand den gegnerischen Spieler 1x am Rücken berühren. Danach kann man diesem das Geld wegnehmen. Wenn man es durch die Fangzone schafft, ohne sein Geld zu verlieren, dann kann man hinter der Fangzone zu den «Gamechangern».

**Safezone:**

Neben der Fangzone gibt es eine Safezone, durch die man ebenfalls zu den Gamechangern gelangt. Damit man dort durch darf, muss man allerdings ein Geldstück bezahlen.

**Gamechanger & Game-changing Moments:**

Bei den Gamechangern kann man gegen Geld Gamechanger kaufen oder seine Gruppe vor Gamechangern schützen. Mit den Gamechangern können die Gruppen andere Gruppen sabotieren. Bevor man dies kann, muss man eine gewisse Anzahl Posten erledigt haben. Die Gamechanger verändern immer den Zielpunktestand (weil sich die erreichten Punkte laufend verändern können).

Gamechanger siehe nächste Seite

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Posten erledigt** | **Preis** | **Aktion** | **Beschreibung** |
| 7 | 1 | Geschenk | Die Käufergruppe kann eine andere Gruppe bestimmen, der sie das abgegebene Geld in Form von Punkten schenkt. (bezahlt 1 Geld, verschenkt 5 Punkte). |
| 8 | 2 | Diebstahl | Die Käufergruppe kann eine andere Gruppe bestimmen, der sie Punkte im Verhältnis des abgegebenen Geldes stiehlt. (bezahlt 2 Geld, erhält 5 Punkte). |
| 9 | 10 | Gleichstellung | Die Käufergruppe kann eine andere Gruppe bestimmen, deren Zielpunktestand danach mit ihrem Zielpunktestand gleichgesetzt wird. |
| 10 | 12 | Identitätsklau | Die Käufergruppe kann eine andere Gruppe bestimmen, deren Zielpunktestand danach mit ihrem Ziel-Punktestand getauscht wird. |
| 11 | 14 | Sicherheit | Die Käufergruppe kann sich mit dieser Aktion vor Aktionen der anderen Gruppen schützen. Der Schutz gilt während 15 Minuten. |
| 12 | 20 | Neustart | Mit dieser Aktion gibt es eine neue Zielrangliste. Bisherige erreichte Punkte bleiben. |

**Regeln:**

* Jede Person darf maximal 2 Geldstücke auf sich tragen.
* In der Fangzone darf man sich nur aufhalten, wenn man Geld auf sich trägt. Wer sein Geld in der Fangzone verliert, muss diese sofort verlassen.
* Damit man einen Posten machen kann, müssen jeweils 5 Personen der Gruppe mitmachen.
* Das Spiel ist trhekrev, das heisst es gibt keine Grauzonen, die ausgenutzt werden und es wird nicht geschummelt beim Resultate eintragen.
* Es müssen mindestens 12 Posten besucht werden, von denen aus jedem Bereich mindestens ein Posten dabei ist, damit man in die Wertung kommt.