

Voilà Lager-Block (Lagersport tauglich sofern Bewegungszeit eingehalten werden kann)		Geländespiel Voilà		
Leitung	XX	Datum		Ort
Zeit	19.30 – 21h00	Methode	Geländegame mit Auswertung/Reflexion	
Grundidee / Ziele				
<p>Dieses Spiel nimmt spielerisch die Themen «gut-schlecht», die (un)faire Bewertung von Performances (siehe Spielbeschreibung) und, generell angelehnt an die Smartphone-Nutzung (lebensnahe Welt von Kindern und Jugendlichen). Vermischung von Alltag und Spiel als Möglichkeit, das Thema präventiv anzugehen) das Thema Emoji und Gefühlsäusserungen, auf. Dadurch, dass die Performances nach Zufallsgenerator bewertet werden, soll dargestellt werden, dass a.) was dir gefällt nicht automatisch mir gefällt (und das nichts mit dir zu tun hat) und b.) manchmal zufällig oder aus Laune heraus Bewertungen ausfallen, die vielleicht zu einem andere Tageszeitpunkt anders gewesen wäre. Wichtig für die Sensibilisierungs- und Präventionsarbeit ist, dass das Spiel nicht nur als solches gespielt wird, sondern die darin vorkommenden Themen auch thematisiert werden. Dies kannwährend dem Spiel stattfinden (beispielweise durch Reflektionsfragen oder Diskussionen in den reflecting zones), oder aber nach dem Spiel im Rahmen eines Workshops, der auf die Spielinhalte und Verhaltensweisen eingeht.</p>				
Kurzbeschreibung / Anmerkungen				
XX				
Einkleidung				
Keine				
Zeit	Was	Kommentar		
10'	<p><b>Einstieg</b> Einstiegsspiel: die Teilnehmenden können in einem abgegrenzten Terrain ein Emojii (ausgedruckt) finden. Jene Teilnehmende mit dem gleichen Emoji bilden im Endeffekt eine Gruppe.</p>			
40'	<p><b>Hauptteil</b> Daumen hoch, das ist universell ein Synonym für «gut». In diesem Spiel geht es darum, möglichst viele «positiv vibes» (hier «daumen hoch» emoji) zu sammeln. Diese sind als Papierschnipsel auf dem Spielareal verteilt. Das Sammeln kann entweder als Einzelspieler*in oder in der Gruppe geschehen. Aber Achtung: es ist utopisch, dass das Leben nur aus positive vibes besteht. In diesem Spiel existiert auch das Gegenelement, die negative vibes (Daumen runter).  Im Spiel sind die Gegenelemente (gespielt von Leitende, Anzahl abhängig von Anzahl Teilnehmenden) Fänge*innen.  Trifft eine nach «positiv vibes» suchende Person (= Person sucht auf Areal nach Daumen hoch Schnipsel) auf eine «negative vibes» Person (Fänger*in) dann kommt es zu einem Schere-Stein-Papier. Wenn die «positive vibe» Person gewinnt, dann passiert ihr nichts (um mehr sportliche Betätigung einzubringen kann man hier auch machen, dass trotz Sieg bei Schere-Stein-Papier die spielende Person ihren allenfalls gefundenen «Daumen hoch» Schnipsel abgeben muss) Verliert die «positive vibes» Person bei Schere-Stein-Papier gegen die «negative vibes» Person, dann muss sie einerseits ihren allenfalls gefundenen «Daumen hoch» abgeben und erhält ausserdem einen Papierschnipsel mit «Daumen runter» (negativ vibes). Diese negativ vibes trägt sich ab sofort mit sich. Bei drei gesammelten «negativen Vibes» muss die spielende Person sich in die «reflecting zone» begeben und ist 2-5min vom Spiel ausgeschlossen. Die spielende Person kann ihre «negative vibes» in der «reflecting zone» durch Darstellungen/Aktivitäten «wieder gut machen». Diese Zone wird durch eine Person bewirtschaftet (=Zonenmensch) Bei grösseren Spielen können auch mehrere solche Zonen mit Personen aufgebaut werden oder mehrere Personen in einer Zone sein.  Der Zonenmensch gibt der spielenden Person vor, was sie performancen soll (beispielsweise Liegestütze, Hampelmann, Witz erzählen, Seilknoten machen etc. Kann durch Zufallsprinzip verteilt werden.) und bewertet anschliessend die ausgeführte Darstellung. Was die Spieler*innen nicht wissen: diese Person in der Zone hat auf ihrem Handy einen Zufallsgenerator installiert, der angibt, ob die Aktivität/Darstellung gut oder schlecht war. Bei erfolgreichem Bestehen der Aufgabe erhalten die Spieler*innen ein positiv konnotiertes Emoji (die sie sich aussuchen können. Alles ist möglich, ausser Daumen hoch), bei Nichtbestehen ein negativ konnotierte Emoji (ausser Daumen runter, das ist ja bereits das Merkmal für in die Wartezone zu müssen) welches sie nun mit sich tragen bis Ende des</p>			

	<p>Gesamtspieles. Diese Emojis geben im Endeffekt Plus- oder Minuspunkte bei der Schlusswertung. Zie des Spiels ist es, möglichst viele «Daumen hoch» zu sammeln und in ihr Lager zu bringen. Wer am Schluss am meisten «Daumen hoch» hat, hat gewonnen. Ein «daumen hoch» zählt 2 Punkte. Auch die während der Gefangenschaft in der reflecting zone gesammelten positiv konnotierten Emojis tragen zur Punktezahl bei (pro Emoji 1 Punkt).</p> <p>Während dem Spiel können weitere Elemente und/oder Personen eingebaut werden, die das Spiel beeinflussen. Hier ein paar Beispiele:  <b>-Akku-Man:</b> wird ein Spieler oder eine Spielerin vom Akku-Man berührt, so hat diese nun keinen Akku mehr und muss sich zuerst wieder aufladen gehen. Das bedeutet, dass das Spiel für diese Spielerin/diesen Spieler für 5min pausiert wird.  <b>-Virus:</b> gewisse «Daumen hoch» Emojis beinhalten einen Virus. Beim Mittragen eines solchen virenverseuchten Emojis ist beim Aufeinandertreffen mit einem negativ vibe (Fänger) das Schere-Stein-Papier-Spiel direkt verloren.  <b>-Anruf von Mami:</b> wird Spieler*in von einem Ball getroffen, so muss Spieler*in sich 2min mit dem Ball beschäftigen (entweder prellen oder etwas werfen/erzielen oder irgendwohin bringen)</p>	
15'	<p><b>Schluss:</b> Das Spiel wird aufgelöst indem die Person und die vibes gezählt. Anschliessend findet eine Diskussionsrunde statt, wie es den Teilnehmenden ergeht und welche Parallelen sie zum real life finden.</p>	
Material/Literatur	Wer besorgt es	Kosten
Papierschnipsel positive vibes Papierschnipsel negativ vibes Absperrband Ball Diverse Gegenstände, je nachdem was man in der Zone macht...		00.00 Fr.
	<b>Total</b>	<b>00.00 Fr.</b>
Handouts		
Tenue und Material der Teilnehmenden		
Feedbackpunkte		
Sicherheitskonzept		
Nicht nötig		
Schlechtwetteralternativen		
Nicht nötig		
Anhänge		