

Herr der Ringe

Ein Planspiel für's Sommerlager



EINSTIEG:

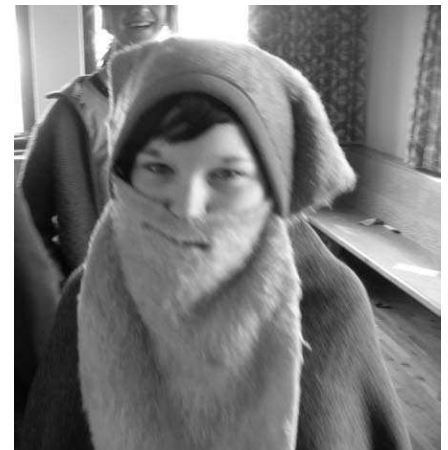
Gandalf bittet um Hilfe: Der Ring, der die „Macht des Bösen“ hat, muss zerstört werden, indem er dorthin zurück gebracht wird, wo er geschmiedet wurde.

Leider ist der Ring verloren gegangen und die Völker Mittelirdens haben in ihrer Ratsversammlung beschlossen, sich gemeinsam auf die Suche nach dem Ring zu machen. Dazu besuchen sie die verschiedenen Völker, um die fähigsten Männer, Frauen und Kinder zu finden.



AUFTEILUNG IN 5 GRUPPEN PER LOS

Jede Gruppe bekommt ein Briefkuvert mit Anweisungen und muss die gestellten Aufgaben lösen.



ZWERGE

Material: Pelzreste, Sicherheitsnadeln, Scheren, Hosengummi, Hütte

1. Bastelt euch einen Bart und sucht euch eine passende Kopfbedeckung.
2. Ihr seid stur, besonders treu und habt Ausdauer. Ihr seid auch sehr gute Baumeister z.B. bei Höhlenbauten.

Aufgabe: Mit Bierdeckel den höchsten Turm von Mittelirden bauen!

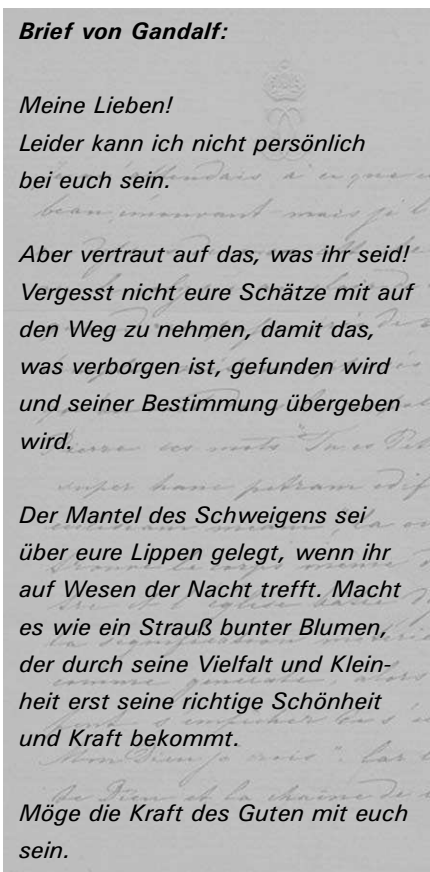
WALDLÄUFER

Material: Spagat oder Draht, Naturmaterial, Brennholz für die Feuerstelle

1. Bastelt kleine Kränze aus Naturmaterialien und geht nach draußen, um eine Feuerstelle einzurichten.
2. Ihr seid sehr naturverbunden, schnell, nicht oft zu sehen und kennt euch mit Tieren und Kräutern aus.

Aufgabe: Kräuter suchen (davor im Wald verstecken) und damit einen feinen Aufstrich mit Topfen herstellen und auf Brötchen streichen.





Brief von Gandalf:

Meine Lieben!

Leider kann ich nicht persönlich bei euch sein.

Aber vertraut auf das, was ihr seid! Vergesst nicht eure Schätze mit auf den Weg zu nehmen, damit das, was verborgen ist, gefunden wird und seiner Bestimmung übergeben wird.

Der Mantel des Schweigens sei über eure Lippen gelegt, wenn ihr auf Wesen der Nacht trefft. Macht es wie ein Strauß bunter Blumen, der durch seine Vielfalt und Kleinheit erst seine richtige Schönheit und Kraft bekommt.

Möge die Kraft des Guten mit euch sein.

RIESEN

Material: Taschenmesser, Stecken, Schnur, ev. Draht oder Schnüre

1. Ihr sollt euren persönlichen Speer verzieren.
2. Ihr seid etwas schüchtern und manchmal tollpatschig. Eure Stärke liegt in eurer Größe und in eurer Kraft.

Aufgabe: Mit dem Speer den „Drachen“ abschießen, der mit einer Schnur im Gras aufgelegt ist.

ELBEN

Material: Garn, Federn, Perlen, Salbe, Döschen

1. Bastelt euch ein Amulett aus Federn, Perlen und Tüll. Wer möchte, kann sich auch spitze Ohren machen.
2. Ihr seid zart, könnt in die Zukunft schauen und besitzt spezielle Heilkräfte bei Verletzungen.

Aufgabe: Salben mixen

Dazu nehmt ihr eine neutrale Salbe (z.B. Melkfett) und gebt diese in ein kleines Döschen (als Döschen können auch Flaschendeckel, die mit bunten Stofftüchlein zugebunden werden, verwendet werden). Mit einem Zahnstocher mixt ihr ein paar Tropfen Duftöl unter die Salbe.

ZAUBERER

Material: Papier, Krepppapier, Hosengummi, Stäbchen

1. Bastelt euch einen Zauberhut und einen Zauberstab.
2. Ihr seid etwas eingebildet und schon recht alt, verfügt aber über viel Wissen und natürlich über Zauberkräfte.

Aufgabe: Erfindet einen gemeinsamen Zauberspruch und übt euch beim Zaubern.

Dazu füllt ihr mit einem Trichter Backpulver in einen Luftballon und gebt einen Schuss Essig hinzu. Nun müsst ihr schnell sein und einen Knopf in den Ballon machen, damit das Gas nicht entweicht. Natürlich gibt es auch viele andere Zaubertricks. Nachdem nun alle Völker sich verkleidet und ihre Schätze und Fähigkeiten gezeigt haben, findet ihr den Brief von Gandalf. Was hat er zu bedeuten? Wenn ihr viel Zeit habt, könnt ihr auch alle Völker besuchen und gemeinsam die Aufgaben üben. „Diesen kleinen Teil konnte ich vor Soduman retten, er ist der Beginn für das große Ganze. Zu gefährlich ist diese Gegend Mittel Erdens“. Weitergehen in Kleingruppen, wobei in jeder Gruppe von jedem „Volk“ jemand dabei sein sollte (also: Zwerg, Zauberer, Riese, Waldläufer und Elben).

Vier Stationen: Bei jeder gemachten Station bekommen die Gruppen ein Puzzelteil, das zusammen einen Teil der Lösung ergibt.

FANGSPIEL (FÜR ALLE)

Es gibt zwei Fänger (= Schwarze Reiter) die mit einem schwarzen Band gekennzeichnet sind. Wer gefangen wird erstarrt und kann nur mit Hilfe einer Elbensalbe wieder zum Leben erweckt werden.

1. Station: Naturkranz

Der Naturkranz, der auf einem Baum hängt, muss herunter geholt werden. Nur WIE ist die Frage? (Huckepack mit Speer herunter holen).

2. Station: Steh auf

Ihr legt euch auf den Rücken und stellt einen mit Wasser gefüllten Joghurtbecher auf die Stirn. Dann versucht ihr aufzustehen ohne dabei Wasser zu verschütten.

(Üben: Mit einem festen Material z.B Bohnen)

3. Station: Reißender Fluss

Gemeinsam müsst ihr über den reißenden Fluss gelangen. Dazu bekommt ihr als Gruppe drei Teppichflecken (oder Karton bzw. Zeitungen), die euch helfen über den Fluss zu gelangen. Jedoch müssen die Teppichreste immer in Körperkontakt sein, da sie sonst der „reißende Fluss“ (= GruppenleiterIn) schnappt. Natürlich dürfen die SpielerInnen nur auf den Flecken stehen, da im Fluss gemeine, bissige Tiere sind.

4. Station: Tannenzapfen kacken

Tannenzapfen zwischen die Beine nehmen, zum „Klo“ (Kreis am Boden) rennen, loslassen und beim nächsten Mitspieler abschlagen. Ziel: Welche Gruppe hat am meisten Tannenzapfen im „Klo“.

Wenn alle zusammen sind, werden die Puzzelteile zusammen gelegt. Die Botschaft lautet:

„Im ewigen Eis gefroren
der Ring den zu zerstören
ihr habt geschworen.
Mit der Kraft der Flammen
könnt ihr ihn zerstören, zusammen“

Im Gefrierfach ist der Eiswürfel mit dem Holzring, der jetzt gemeinsam zur Feuerstelle gebracht und dort vernichtet wird.

ABSCHLUSS:

Mit einem fröhlichen Fest feiert ihr die Rettung Mittelerdens (Kräuterbrötchen, Grillwürstchen ...)

Viel Spaß beim Spielen! Hermine Feurstein

