



Der verschwundene Helm

Ein spielerischer Stundenentwurf mit Asterix und Obelix

Die Geschichte

Wir befinden uns im Jahr 50 v.Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt...ganz Gallien? Nein!

Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen ...

Und jetzt das.

Kleopatra ist zu Besuch bei Cäsar, der ihr Gallien zeigt. Aus Angeberei und Verliebtheit verspricht Cäsar ihr, dass sie sich aussuchen darf, was immer sie möchte – und Cäsar wird es ihr schenken. Nur: Kleopatra wünscht sich ausgerechnet den geflügelten Helm von Asterix.

Die römischen Soldaten stehlen den Helm und Asterix und Obelix versuchen nun, ihn zurückzubekommen. Dabei sollen die Dorfbewohner und ihre Gäste helfen – die sind aber alle beschäftigt.

Darum sollen die Mädchen deiner Gruppe die anstehenden Aufgaben erfüllen. Die Dorfbewohner und Gäste können dann gegen die Römer in den Kampf ziehen.

Der Druide Miraculix unterstützt die Mädchen, in dem er ihnen einen Zaubertrank (siehe Rezept in diesem Heft!) ausgibt.

Hinweis:

Dieses Spiel ist ursprünglich als umfangreichere Stationenlauf für einen JungscharTag in Lerbeck entwickelt worden, wo tatsächlich auf einem größeren Gebiet unterschiedliche Spielstationen aufgebaut waren.

Wer weder so viel Platz noch Mitarbeiter hat, kann natürlich auch die Spiele nacheinander im Gruppenraum/im Gemeindehaus verteilt spielen – dann könnte z. B. den Mädchen eine kurze Nachricht des jeweiligen Dorfbewohners vorgelesen werden ...

Wer Lust hat, den originalen Stationenlauf einmal bei einer Tagesveranstaltung durchzuführen, erhält alle wichtigen Infos dazu bei Michael Vitt: vitt@juenger-minden.de

Stichworte/Idee zur Andacht

- ▶ von Gott geliebt
- ▶ Gott macht sich auf die Suche nach uns Menschen
- ▶ er lässt nicht locker, so wie A&O sich auf die Suche nach dem Helm machen
- ▶ er tut das, weil er Interesse an uns hat und daran, dass unser Leben gelingen soll, nur mit ihm ist das möglich

Sandra Thies →





Name Beschreibung	Spiel-Ablauf	Material	Verkleidung (wenn man Mitarbeiter hat, die Stationen machen)
<p>Automatix muss erst noch seine neu gefertigten Speere auf „Flugfähigkeit“ prüfen.</p> <p>Wenn die Mädchen ihm helfen, kann er später ihnen helfen.</p>	Es werden Ringe (in verschiedenen Größen) auf verschiedenen Höhen aufgehängt. Die Mädels müssen versuchen, die Besenstiele wie Speere durch die Ringe zu werfen.	Besenstiele, Ringe (in verschiedenen Größen), Spitzen aus Moosgummi o.ä., um aus den Besenstielen Speere zu basteln	braune Schürze, rote Hose, Hammer
<p>Costa y Bravo kommt aus Spanien, einem Land, in dem es sehr heiß werden kann und Wasser oftmals knapp ist. Die Mädchen sollen ihm helfen, Wasser zu holen. Leider haben die Becher alle ein Loch und so wird es ein Rennen auf Zeit.</p>	Staffelspiel: Die Mädchen bekommen einen Becher mit Loch im Boden. Dann haben sie 5 Minuten Zeit, soviel Wasser wie möglich zu holen. Nach dem Startsignal darf die Erste loslaufen und flitzt zum Wassereimer, holt Wasser und bringt den Becher zum Eimer an der Spielstation zurück. Dort schüttet sie das Wasser um und gibt den Becher an die nächste Spielerin weiter. Achtung: Loch zuhalten ist verboten!	2 Wassereimer (10 Liter), Becher mit Loch, Messbecher, Stoppuhr bzw. Handy	schwarze Hose, roter Gürtel
<p>Falbala überlegt, in welchen Farben sie ihre neuen Kleider nähen lassen soll und malt gerade Modelle aus für ihren Schneider. Die Mädchen könnten ihr helfen – dann verrät sie ihnen anschließend auch, was sie weiß.</p>	Hier dürfen die Mädchen malen. Jede hat 30 sec. lang Zeit, das Bild auszumalen – dann muss der Stift hingelegt bzw. an die Nächste weitergeben werden.	Ausmalbilder, Stifte, Stoppuhr	weißer Rock, blaues Oberteil
<p>Majestix hat einen neuen Schild, den er gerne ausprobieren möchte. Die Aufgabe der Mädchen besteht darin, mit dem Schild einen Parcours zu laufen, um zu sehen, wie windschnittig er ist.</p>	Ein Mädchen setzt sich auf den Schild (Stuhl!), alle anderen stellen sich um den Schild herum und heben ihn an. Auf das Startsignal muss das Team so schnell wie möglich den Parcours bewältigen und wieder zum Start zurücklaufen.	Stuhl	blaue Hose, grünes Oberteil, roter Umhang
<p>Gutemine hat eine neue Gewürzlieferung bekommen, die geprüft werden muss. Das sollen nun die Mädchen übernehmen.</p>	Die Mädchen sollen mit verbundenen Augen verschiedene Gewürze am Geruch erkennen, z.B. Salz, Pfeffer, Zimt, Vanille, ...	Gewürze, Löffel, Augenbinden	roter Rock, rosa Bluse



Name Beschreibung	Spiel-Ablauf	Material	Verkleidung (wenn man Mitarbeiter hat, die Stationen machen)
Troubadix muss erst seine neusten Lieder vorführen. Wenn er kämpfen soll, müssen also die Mädchen diese Aufgabe übernehmen.	Ein Mädchen bekommt über Kopfhörer Musik eingespielt und muss die Lieder mitsummen. Die anderen müssen innerhalb von zwei Minuten so viele gesummte Lieder wie möglich erraten.	Handy mit Musik, Kopfhörer, Stoppuhr/Handy	blaukariertes Hemd, roter Umhang, weiße Hose, Harfe (!?)
Verleihnix muss eigentlich noch Fische für das Abendessen fangen. Das sollen dann die Mädchen machen.	Die Mädchen bekommen die Augen verbunden und versuchen, blind in einem »Angler«-Spiel die Fische zu finden. Jedes Mädchen hat dazu 30 sec. Zeit.	»Angler«-Spiel, Augenbinden, Stoppuhr/Handy	schwarzes Oberteil, rote Hose
TeeFax würde auch kämpfen – muss aber noch die nächste Tea-Party vorbereiten. Das wird jetzt die Aufgabe der Mädchen.	Staffellauf: Auf einer Seite steht eine Dose mit losem Tee und ein Löffel, auf der anderen leere Teebeutel. Ein Mädchen fängt an, nimmt den Löffel und transportiert darauf Tee auf die andere Seite und füllt einen Teebeutel. Dann wird gewechselt.	Tee (lose), leere Teebeutel, Löffel	grünes Oberteil, blaue Hose



Sandra, Jugendreferentin in Lerbeck bei Minden, kann auch ohne Helm gut leben, aber der Zaubertrank ...