

## Ablauf des zäsi-Nacht-Geländespiels:

ZEIT	ORT	WAS	MATERIAL
5'	Lagerplatz	GRUPPENEINTEILUNG - TN ziehen aus einem Sack einen farbigen Zettel und werden somit in 5er bis 6er- Gruppen aufgeteilt	- farbige Zettel
10'	Zentrum des Spielgeländes	SPIELERKLÄRUNG - das Spiel wird allen erklärt und zäsi wird vorgestellt	- ev. Bild von zäsi
30'	Gruppenplätze	SPIELVORBEREITUNG IN DER GRUPPE - die Gruppen richten sich einen eigenen Platz ein (mit Kerzen/Fakeln und Blachen) - gemeinsam werden Wünsche, Träume, Ängste oder Meinungen zu einem Thema besprochen und auf kleine Zettel aufgeschrieben - die Wunsch/Traum- und Angstzettel bleiben beim Gruppenplatz - die Meinungszettel werden vor Spielbeginn in die Zentrale gebracht - alle Gruppen geben ein Signal von sich, wenn sie zum Spielstart bereit sind - ein TN wird zum Hüter des Gruppenplatzes - die Spielleitung gibt das Startsignal	- Kerzen - Blachen - Papier - Stifte - Material für Feuer
40'	Spielgelände	SPIELVERLAUF - jede/r TN trägt einen Zettel mit einem Wunsch und einen mit einer Angstaussage auf sich - die Wünsche müssen in die Wunsch-/Traum-zentrale gebracht werden und gelten dort als sicher - die Ängste können in der Zentrale gegen Meinungszettel anderer Gruppen ausgetauscht werden - trifft man im Spiel auf gegnerische Gruppen, kann um die Zettel gefeilscht werden: Dazu braucht man zäsi-Kärtchen mit Punkten (Geldkarten). Die Gegner zählen gemeinsam auf 3 und zeigen danach ein zäsi-Kärtchen. Die höhere Zahl erhält den Wunsch-/Traumzettel und die Tiefere die zäsi-Punktekarte des Gegners, was vielleicht bei einem weiteren Tauschversuch helfen könnte. - Das Spiel ist beendet wenn die erste Gruppe alle ihre Träume/Wünsche in der Zentrale deponiert hat, oder die Spielleitung das Spiel beendet. - Die Zettel in der Zentrale zählen als Pluspunkte und die Meinungszettel anderer Gruppen ebenfalls - Als Sieger gilt diejenige Gruppe, die am meisten Pluspunkte gesammelt hat	- zäsi Kärtchen mit Punkten (Geldkarten)
15'	Lagerfeuer oder Kurshaus	AUSWERTUNG/AUSKLANG - die TN's können sich nun mischen und über die Erlebnisse im Spiel sprechen - vielleicht findet man den Verfasser/die Verfasserin eines Zettels,... - die Gruppen sind selber verantwortlich für ihre Gruppenplätze	- ev. Dessert