

Bitte vorher die ausführliche Spielanleitung lesen



Spielvorbereitung: Zielfigur und Dschungelreisefigur zeichnen.
Eine Fähigkeit, die man trainieren will wählen. In den Dschungelreisenotizen eintragen

Spielvorbereitung: 5 Dschungelhindernisse und Schwierigkeiten festlegen

In den Dschungelreisenotizen eintragen

Spielvorbereitung: Tagesetappensteine verteilen

Je zwei Steine mit 4, 3, 2, 1 Fuss, ein grosser Fuss. Pro Spielzug kann man 1- 2 Steine einsetzen. Mit dem grosser Fuss kommt man so weit, wie man will. Die eingesetzten Steine legt man zum Vorrat zurück.

Spielvorbereitung: Forscherkarten verdeckt bereit legen

Spielsteine verteilen

Holzspielsteine mischen und mit der Abbildung nach unten auf den Trampelpfaden verteilen.



Die Libelle

Im Dschungel gelandet, zeigt das Schwanzende auf das Basislager, von dem aus man startet.

Die Dschungelsteine und ihre Bedeutung



5 Hindernisse

Mit dem Spielleiter zusammen Ideen entwickeln, wie man die Hindernisse überwinden kann. In den Dschungelreisenotizen eintragen. Man erhält einen Sonnenplatzstein.



5 Sonnenplatzsteine

Sind alle 5 Sonnenplatzsteine gefunden, zieht man direkt zum Sonnenplatz und legt den Platz wieder neu.



4 Basislagersteine

Zum dem Basislager gehen, bei dem noch am meisten Spielsteine liegen (noch wenig geforscht worden ist). Der Spielleiter stellt eine Aufgabe, ein Tier, eine Pflanze auf dem Spielplan zu suchen. Man erhält zwei Tagesetappensteine.



4 Steine „verirrt“

Das ist im Dschungel gut einmal möglich. Das kostet Energie. Man muss einen weiteren Tagesetappenstein abgeben.



4 Steine „weiter suchen“

Nicht jeder Schritt führt gleich zum Ziel. Weitersuchen!



7 Forschersteine

Als guter Forscher darf man nun eine Forscherkarte ziehen. Belohnung: 2 Tagesetappensteine
Die gezogenen Karten werden gelesen und auf die Seite gelegt, bis man auf ein Hindernis stösst. Von den Kompetenzen der Tiere und Pflanzen kann man sich anregen lassen, Ideen zu entwickeln, wie man die Dschungelhindernisse überwinden kann, später auch dafür, welche Handlungsideen für das Training der eigenen Fähigkeiten nützlich sein können.



Der Adler

Bleibt man im Dschungel stecken, kann der Adler jederzeit zu einem Basislager fliegen. Man zeichnet einen Plan, wo man sich befindet, und überlegt, welche Tagesetappensteine man für die nächsten drei Spielzüge braucht. Der Adler bringt das Notwendige.

5 Kundschaftertiere



Der Elefant:

trampelt von seinem Standort aus bis zu **fünf** Wegmarkierungen weit .



Der Ape

Turnt von Baum zu Baum und kann so bis zu **sieben** Wegmarkierungen weit kommen.



Die Eule

findet ihr Futter schnell. Sie fliegt bis zu **vier** Wegmarkierungen weit.



Der Bär

wandert weite Strecken. Er schafft es bis zu **neun** Wegmarkierungen weit.



Der Schmetterling

Für ihn gibt es kaum ein Hindernis. Er kann bis zu **fünfzehn** Wegmarkierungen weit fliegen.

Spiel-Ende: Transfer in den beraterischen oder therapeutischen Kontext

Am Ziel der Dschungelreise angelangt, überreichen Sie dem Kind, dem Jugendlichen einen ermunternden Brief, eine Geschichte, eine Urkunde, einen Kraftstein. Unter dem Link www.peterallemann.ch können Sie eine Schatzkiste zum Ausschneiden herunterladen.

Sammeln Sie nun mit dem Kind Ideen, wie es die Dschungelreiseerfahrungen für das Erreichen der eigenen Ziele nutzen kann. (Spalte 3 der Dschungelreisenotizen).

Die Frage dabei kann sein:

Welche Strategien und Ideen (selber entwickelte oder von den Forscherkarten genutzte) haben Dir geholfen, die Dschungelhindernisse zu überwinden?

Überlege: Wie kannst Du diese Ideen und Strategien für das Training Deiner eigenen Fähigkeit nutzen!

Machen Sie mit dem Kind zusammen einen Plan, wie es die neue Fähigkeit trainieren kann.

Ihnen und ihren jungen Dschungelforschern viel Spass und ein gutes Gelingen in ihren Projekten.

Spiel-Dauer

60 - 90 Minuten. Es ist ohne weiteres möglich, das Spiel in 2 oder mehr Sitzungen zu spielen.

Tipp: Den Spielstand jeweils mit einem Foto-Mobiltelefon festhalten.