

Zentralheizung Marke

»Feuerstein«

Die Gruppe muss nach einer der folgenden steinzeitlichen Methoden ein Feuer anzünden.

Reibholz: Zwei feste Hölzer werden aneinander gerieben. Durch die Reibungshitze und den Bohrstaub können leichtentzündliche Materialien wie Gräser, Fasern oder Zunderholz, die an die Hölzer gehalten werden, entzündet werden.

Feuerbogen: Die Sehne des Bogens wird um den Bohrstab (weiches Holz, ca. 2 cm dick) geschlungen. Der Stab steht auf einem anderen Holz und wird durch Bewegen des Bogens so gedreht, dass ein Loch in das darunter liegende Holz gebohrt wird. Der Bohrstab wird mit einem harten Stück Holz oder Stein nach unten gedrückt. Der heiße Bohrstaub fällt auf den darunter oder daneben liegenden Zunder und entzündet ihn. Als Zunder eignen sich zerfaserte Buchenrinde, Zunderpilz, Stroh oder trockenes Moos.

Feuer schlagen: Trockener Zunderschwamm wird in eine Steinschale/Vertiefung gegeben. Mit einem Feuerstein schlägt man auf Pyrit, so dass durch den Funkenflug der Zunderschwamm zu glimmen beginnt. An den glimmenden Zunder wird nun trockenes Gras gehalten.

" Hinweis: Auch wenn es meistens nicht klappen wird, das Feuer tatsächlich mit diesen Methoden anzuzünden, ist es zumindest eindrucksvoll, wenn Rauch aufsteigt oder die Funken fliegen. So lernen die Kinder auch, warum damals das Feuer so gut bewacht wurde.

Variante: Der Gruppe stehen nur zwei bis drei Streichhölzer zur Verfügung, um das Feuer zu entfachen.

Steinamulett

Mit Hilfe von Schnur muss sich jeder Teilnehmer ein Steinamulett anfertigen und um den Hals hängen. Das Steinamulett wird danach bewertet, wie gut es an der Schnur befestigt ist.

Jagdbemalung

Jedes Gruppenmitglied muss sich schminken. Dazu wird Wasser, Tonerde in verschiedenen Färbungen und Holzkohle bereitgestellt. Bewertet werden Originalität und Fläche der Bemalung an

Kopf und/oder übrigen Körper.

Heilkräuter

Es müssen Heilkräuter gesammelt werden. Als Heilkräuter werden anerkannt: Gräser, Blätter, Waldfrüchte, Kräuter. Wie viele verschiedene »Heilkräuter« werden in einer bestimmten Zeit gesammelt?

Farben herstellen

Bei dieser Station werden Speiseöl, Blätter, Holzkohle und Tonerde bereitgestellt. Jede Gruppe muss nun mit Hilfe von zwei flachen Steinen durch Zerreiben und Mischen der Zutaten verschiedene Farbtöne herstellen. Wie viele unterschiedliche Farbtöne werden hergestellt?

Die Feuersbrunst

Die Gruppe muss Wasser aus dem nahe gelegenen Fluss (Wasserwanne) herbeibringen, um ein Feuer zu löschen.

Da es damals keine Transportbehälter gab, wird das Wasser entweder mit den Händen geschöpft, mit der Kleidung wie ein Schwamm aufgesogen oder in einem Lederstück transportiert. Wie viel Wasser kann die Gruppe in einer vorgegebenen Zeit herbeischaffen?

Tagesgeländespiel

Das Spiel kann als Tagesgeländespiel mit Übernachtung (je nach Wetter) konzipiert werden. Daraus ergeben sich verschiedene Abschnitte mit unterschiedlichen Spielelementen. Hierzu wird ein kleines Drehbuch geschrieben. Bei jeder Gruppe ist ein Mitarbeiter dabei, der die jeweiligen Abschnitte einleitet, steuert und bewertet. Die Aufgaben der einzelnen Abschnitte sind der Gruppe vorher nicht bekannt. Die Bewertung erfolgt nach jedem Abschnitt. Am Schluss gibt es eine Endauswertung.

Abschnitt 1: Die Gruppe sucht sich einen Lagerplatz oder bekommt einen zugewiesen. Dort muss die Gruppe sich zunächst eine Behausung für die Nacht bauen. Außerdem muss die Gruppe Feuer machen und Verpflegung zubereiten. Bewertung: Zeitbedarf, Aussehen, Funktionalität, Bauweise, Ausstattung.

Abschnitt 2: Übernachtung und Nachtwache schieben, denn es könnte sein, dass wilde Tiere (Mitarbeiter) sich ans Lager anschleichen und fette Beute machen.

Bewertung: Wird der Mitarbeiter entdeckt? Wie weit kommt er ans Lager

heran?

Abschnitt 3: Am nächsten Morgen geht der Stamm auf die Jagd und hält nach anderen Stämmen Ausschau (ohne diese anzugreifen oder Kontakt aufzunehmen).

Als Jagdziel dienen Bänder, die gefunden werden müssen, wobei jeder Stamm nur Bänder in seiner Farbe erjagen darf.

Bewertung: Wie viele Bänder wurden gefunden und ins Lager gebracht? Weiß die Gruppe, wo die Lager der anderen Stämme liegen?

Abschnitt 4: Die Jagdbeute (Bänder)

muss mit den anderen Stämmen getauscht werden, so dass am Schluss von jeder Farbe etwa gleich viele Bänder vorhanden sind.

Bewertung: Wie viele verschieden farbige Bänder hat die Gruppe nach der Tauschaktion?

Abschnitt 5: Es ist beim Tauschen Streit ausgebrochen. Nun versucht jeder Stamm dem anderen Stamm seine Bänder abzuholen und sein Feuer auszumachen.

Bewertung: Welche Gruppe hat am Ende des Spiels die meisten Bänder? Wie lange konnte das Feuer verteidigt werden?

Gelang es der Gruppe, das Feuer bis Spielende wieder in Gang zu bringen? Feuerzeuge oder Streichhölzer dürfen nicht verwendet werden. Aus Sicherheitsgründen ist es nicht erlaubt, brennende Äste oder dergleichen durch den Wald von einem Feuer zum anderen zu tragen.