

Wild im Schnee ❄️

Box-Inhalt

Das Lehrmittel «Wild im Schnee» bringt den Jugendlichen den Lebensraum Alpen mit seinen verschiedenen Facetten auf spielerische Weise näher. Es weckt ihr Interesse für die Zusammenhänge in dieser einmaligen Landschaft und führt sie zu einem respektvollen Umgang mit der Natur.

Das Lehrmittel besteht aus 2 Hauptteilen:

- den Modulen
- den Schlusspielen

Wochenspiel
114 Modulkarten
19 verschiedene Module in sechsfacher Auflage. 8 Module werden ausgewählt und während des Lagers durchgeführt.



Begleitheft
Im Begleitheft befinden sich ausführliche Anleitungen und Zusatzinformationen.



9 Tier- und Tierspuren-Karten
Diese werden für das Schlusspiel A «Expedition Munggehorn» verwendet.

58 Materialkarten
Diese werden für das Schlusspiel A «Expedition Munggehorn» verwendet.



Spielkarten
«Vision Wyssalp»
Dieses Spiel besteht aus 165 Karten.



Währung «Bax»
800 Holzdübel aus Schweizer FSC-Produktion.



6 Zip-Beutel für Bax
Diese werden den Teams für die gewonnenen Bax mitgegeben.



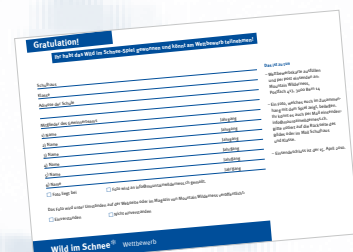
Post-it Spielfiguren und 1 Würfel
Jedes Team gestaltet seine eigene Spielfigur.



Schlusspiel A
«Expedition Munggehorn»
Spiel nach dem Prinzip eines Leiterli-Spiels; Spielfeld zum aufhängen.



Wettbewerbskarte



Begleitheft

Die 56-seitige Broschüre enthält alle nötigen Anleitungen, Hintergrundinformationen und Lösungen zu den drei Spielen. Auf den hintersten Seiten finden Sie zudem Kopiervorlagen, die Ihnen als Arbeitsmaterial dienen.

Das Begleitheft ist nur für den Gebrauch durch die Lehrpersonen gedacht.



Begleitheft

Wochenspiel **Module**

Module – Für die ersten Lagertage

Wählen Sie für die ersten Lagertage acht der insgesamt 19 Module aus und führen Sie diese durch. Einzelne Module finden in den Ski- oder Snowboardgruppen statt, andere mit der ganzen Klasse, meistens draussen, einzelne auch im Lagerhaus.

Auf den Modulkarten finden Sie Erklärungen zu den Modulen – nehmen Sie diese mit auf die Piste. Dieselben Erklärungen – teilweise ergänzt mit Hintergrundinformationen – sind im Begleitheft aufgeführt.

In den Modulen sammeln die Jugendlichen Punkte (Bax) für ihre Teams. Bei jedem Modul werden maximal 80 Bax verteilt.

Falls Sie mehr oder weniger als acht Module durchführen, können Sie die Punkteverteilung leicht anpassen. Die übrigbleibenden Bax verteilen Sie am Ende der Modul-Phase gleichmässig unter allen Teams, so dass alle 800 Bax im Umlauf sind.



Module

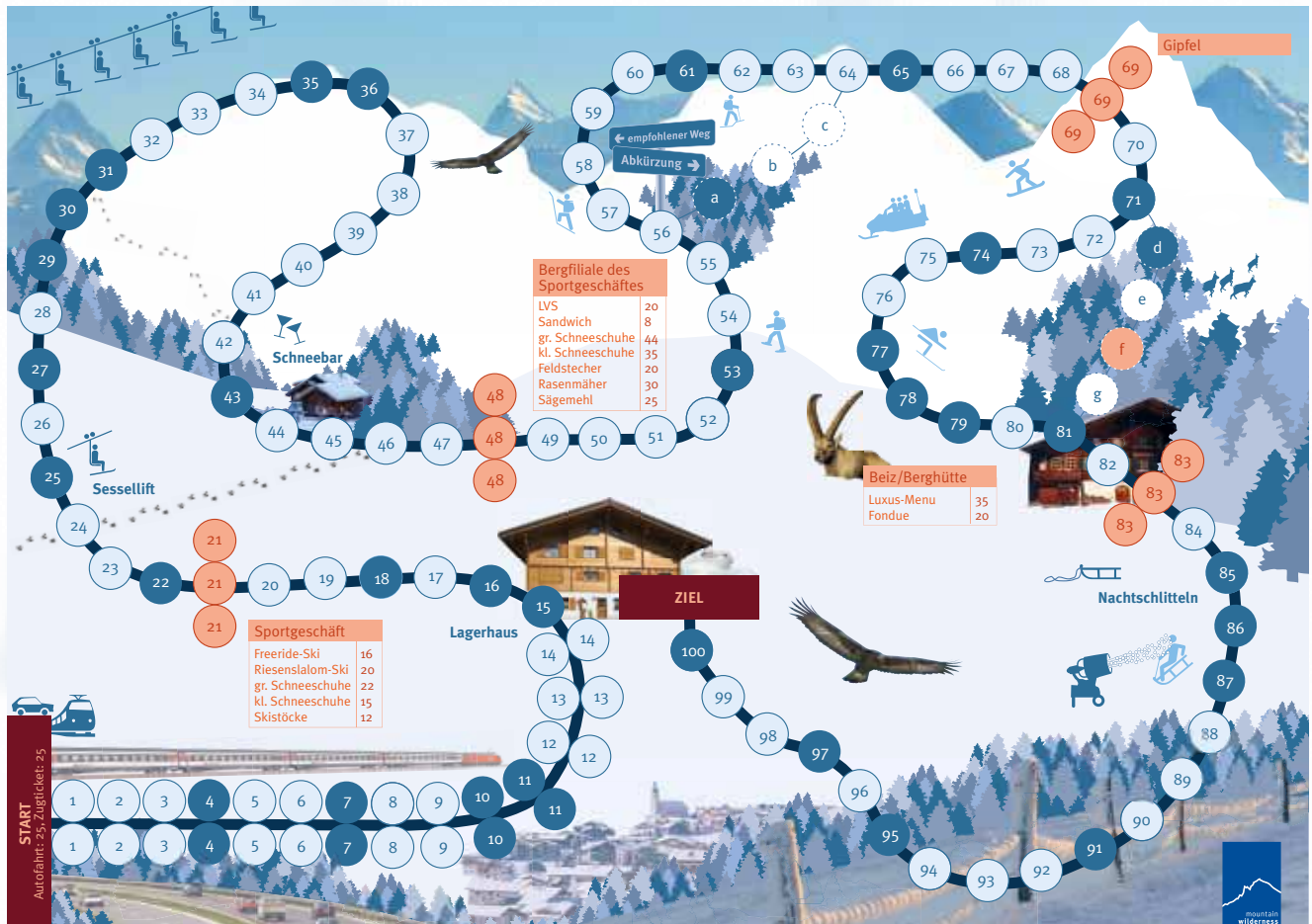


6 Flyer



6 Richtlinien für Skifahrer und Snowboarderinnen

Spielfeld



Spielbescrieb

Dieses Spiel funktioniert nach dem Prinzip eines Leiterispiels. Die Teams verbringen einen Tag im Wintersportgebiet und erklimmen das «Munggehorn». Dieses ist – als Spielplan gestaltet – für alle gut sichtbar. Die Teams reisen an, fahren mit der Gondelbahn, unternehmen Schneeschuhtouren, Tiefschneefahrten und Nachtschlitteln. Dank ihren Bax aus den Modulen können sich die Jugendlichen mit Schneeschuhen ausrüsten, Verpflegung und Ski-billetts kaufen und sogar Dorfbewohner bestechen.

Wer gewinnt?

Jenes Team, das die Ereignisfelder am schnellsten zurücklegt, die Fragen richtig beantwortet und genug Würfelglück hat – und somit als erstes wieder im Lagerhaus ankommt.

Schwierigkeitsgrad:

Eher einfach.



Materialkarten



Bildkarten



Spielfiguren und 1 Würfel

Spielbescrieb

Bei diesem Planspiel bauen die Teams ein rentables und zugleich naturverträgliches Wintersportgebiet auf. Sie kaufen dafür Skilifte, Hotels sowie Pisten und überstehen Ereignisse möglichst unbeschadet.

Wer gewinnt?

Jenes Team, das am Schluss möglichst viele Gewinnpunkte vorweist.

Schwierigkeitsgrad:

Eher anspruchsvoll.



Infrastruktur-Karten



Zielgruppen- und Label-Karten