

## Wou stinn ons Zelter?

### D'Geschicht

Eis Scoute vun der Patrull Flantermaus sinn nach zu spéider Stonn am Bësch an hu sech verlaf. Op hirer Sich no enger Schlofplaz stoussen si op eng oder méi Campplazen a versichen hei an engem Zelt eng Schlofplaz ze fannen. Well et stackdäischer ass mussen si sech einfach op blannemännches Aart a Weis do erun taaschten.

### Regelen

Dëst Spill kann een zu zwee, oder méi, entweder lokal oder op Distanz spillen.

An deem Moment kann een dat iwwert Funk, Skype, Teamspeak, IRC oder all aner Kommunikatiounsweeër of wéckelen.

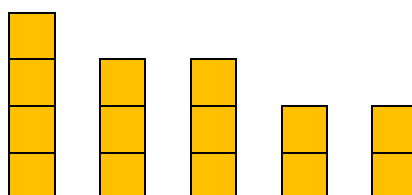
All Partei zeechent e Raster fir sech an och jeeweils eent fir all aner Partei wou matspillt. Wat een awer zu méi spillt soll d'Raster net ze grouss sinn, soss dauert dat Ganzt ze laang a gëtt oninteressant. Do muss een sech mat der oder den Géigeparteien of schwätzen wat d'Gréisst ugeet, si muss bei all Partei d'selwecht grouss sinn. Di Raster ginn no engem Schachbrietmuster opgebaut an och esou bezeechent. (Hei e Beispill fir 2 Parteien, **fir dat éischt Spill ass et vu Virdeel sech direkt op dëse Modell ze eenegen.**)

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| B |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| C |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| D |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| E |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| F |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| G |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| H |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| I |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| B |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| C |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| D |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| E |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| F |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| G |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| H |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| I |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Elo plazéiert all Partei op sengem eegene Raster seng Zelter. Och hei muss een sech am Virus ofschwätzen wéivill Zelter een asetzt a wéi eng Gréisst se sollen hunn, dëst muss bei alle Parteien identesch sinn.

Als Beispill, een Zelt mat véier Schlofplazen, der zwee mat dräi an och zwee mat zwou Schlofplazen.



Hei sinn engem senger Fantasie keng Grenze gesat, wichteg ass wéi gesot dass jiddereen dat selwecht mécht an huet.

Et si just genee esou vill Scouten vun eiser Patrull ënnerwee wéi et och fräi Schlofplazen, dat heescht Zelt-Haisercher um eegene Raster, gëtt. (An eisem Beispill vu virdrun wieren dat der dann 14.)

An da muss och nach d'Reiefolleg festgeluegt ginn an där gespilt gëtt. Bei zwou Parteien ass et ofwiesselnd, bei méi Parteien geet et am Krees a wann se all duerch sinn geet et erëm vu vir un.

### Material

E Bic oder Bläistëft, e Blaat mat Häisercher an eventuell verschidde Fuerwen.

### Praxis

D'Partei 1 fänkt un a freet: "Kann e Scout am D7 schlofen"? Elo äntwert eng Partei no der anerer, entweder: "Jo, well hei ass fräi", "nee, hei ass keen Zelt" oder am schlëmmste Fall: "hei ass scho besat". Deen drëtte Fall hei soll een a kann een verhënneren doduerch dass een sech um Raster vun der jeeweileger Partei anzeechent op hei schonn een eng Plaz ugefrot huet an op hei en Zelt steet oder och net. Deementspriedend weess e jo dann och, soubal een un der Rei ass, op et interessant ass di Haisercher direkt niewendrun of ze froen.

Als Kontroll kann een op sengem eegene Raster all Ufro vun deenen anere Parteien mat, fir all Partei ënnerschiddlechen, Faarfpunkten androen.

Schlussendlech ginn et schonn eng Abberzuel u Strategien fir esou schnell wéi méiglech all seng Scouten ënnerdaach ze kréien. Gewonnen huet natierlech deen wou als éischten all seng Scouten am Bett huet.

### TIP

Dëst Spill kann een ëmmer an iwwehall spillen.

