

Der Army-Tag

**Tagesprojekt für einen Aktionstag
unter einem Motto mit Geländespiel**

**erweitert und verändert
von Jochen Schönemann**



nach einer Idee von Daniel Stengele

**Stengele D. (1999). Tagesprojekt: Der Army-Tag.
In D. Stengele (Hrsg.), *Scheich Abduhl, Oro-Pax-o & Co*, S. 11-15.
Köln: AA-Verlag für Pädagogik.**

Der Army-Tag

Gerade bei jungen Erwachsenen stellt sich vor der Einberufung die Frage: Bundeswehr oder Zivildienst? Sicherlich gibt der Army-Tag keine Antwort auf diese Frage. Die Teilnehmer werden sich aber an diesen ganz speziellen Tag erinnern. Ob sich Kinder und Jugendliche während oder nach dem Army-Tag Gedanken über den Sinn oder Unsinn der Bundeswehr machen, ist ungewiß. Eines ist jetzt schon sicher: Es gibt jede Menge Spaß.

Die Teilnehmer erhalten schon im Vorfeld einen Musterungsbogen. Dadurch werden die Jugendlichen auf die anstehende Musterung vorbereitet (Stengele, 1999, S. 11).

VORTAG:

I. Einberufung

Es empfiehlt sich, die Bescheide nicht auf einmal allen zuzustellen, sondern über den ganzen Tag verteilt einzeln. So kann die Spannung aufrechterhalten werden („Warum habe denn ich noch keine Einberufung bekommen?“).

Namen und entsprechende Personenkennziffer der Teilnehmer separat notieren!

(Einberufungsbescheid siehe Datei: Kreiswehrrersatzamt.doc)

VORMITTAG:

II. Musterung

(1) Medizinische Untersuchung

Benötigt werden eine Krankenschwester und ein Arzt. Entsprechende Kleidung macht das ganze noch glaubhafter, die Sprache sollte streng und bestimmt wirken, siezen. Extra Raum oder Zelt für die medizinische Untersuchung.



Aufruf zur Musterung durch weitere Person (Offizier, entsprechende Kleidung) nach der Personenkennziffer, nicht zu große Gruppen bieten sich an, z.B. Dreier-Gruppen. Diese

müssen sich beim Offizier melden und Namen, Geburtsdatum und Personenkennziffer mitteilen. Sie bekommen dann den Musterungsbogen ausgehändigt und werden aufgefordert, zur medizinischen Untersuchung zu gehen.

Der Arzt könnte am Ende der medizinischen Untersuchung (aufgrund seiner Einschätzung) bereits die Gruppen für das



am Nachmittag stattfindende Geländespiel einteilen: Vermerk auf dem Musterungsbogen (Auf Gruppengröße achten!).

(Hier: Fünf Gruppen: Zentrale, drei Bodentruppen, Nachschub)

(Musterungsbogen siehe Datei: *Musterungsbogen (grau).jpg*)

Ideen für die Untersuchung:

Das Erfragte auf dem Musterungsbogen eintragen.

(a) Puls messen (vorher)

(b) 10 Kniebeugen und 5 Liegestützen

(c) Puls messen (nachher)

(d) Fragen für die medizinische Untersuchung bei der Musterung:

1. Nehmen Sie Drogen (wenn ja, wie oft)
2. Rauchen Sie?
3. Trinken Sie Alkohol?
4. Wie beurteilen Sie Ihr soziales Verhalten?
5. Hatten Sie innerhalb der letzten sieben Tage sexuellen Kontakt? (Wenn ja, mit oder durch oder in wem; wie oft; auf welche Weise?)
6. Haben Sie Allergien?
7. Hielten Sie sich in seuchengefährdeten Gebieten auf?
8. Haben Sie Hepatitis oder Geschlechtskrankheiten?
9. Sind Sie schwanger?
10. Waren Sie schon einmal schwanger?
11. Haben Sie Kinder?
12. Sind Sie verheiratet?
13. Sind Sie Brillenträger?
14. Haben Sie sich heute schon im Intimbereich gewaschen?
15. Gehören Sie einer politisch extremen Gruppe an? Oder haben Sie Kontakt zu einer solchen?
16. Es wird eine Ihnen nahestehende Person angegriffen. Wie reagieren Sie?
17. Treiben Sie Sport? (Wenn ja, welchen und wie oft.)



(2) IQ-Test

Es bietet sich an, schon während der medizinischen Untersuchung, die „fertigen“ Teilnehmer den IQ-Test ausfüllen zu lassen. Ideal hierfür wären weitere Offiziere, natürlich auch im Army-Look. Gruppengröße z.B. sechs Personen (zwei Dreier-Gruppen von vorhin).

(IQ-Test siehe Datei: *Einsatzfähigkeitsprüfung.doc*; Lösung: *Musterlösung.jpg*)

(3) Geländetauglichkeitsprüfung

Im Anschluß daran – die Geländetauglichkeitsprüfung kann auch schon parallel zu den IQ-Tests laufen, dann werden selbstverständlich entsprechend weitere Offiziere benötigt – findet die Geländetauglichkeitsprüfung statt. Gruppengröße: Die zwei Dreier-Gruppen von vorhin. Wieder ein Ausbilder (entsprechende Kleidung, Drill) ruft die Teilnehmer mit Namen und PK auf. Evtl. die für die Prüfung benötigte Zeit notieren. (Kann als „objektives Maß“ für eine mögliche Auswertung der Geländetauglichkeitsprüfung verwendet werden.)

Ideen für die Geländetauglichkeitsprüfung:

(Natürlich abhängig vom Gelände und vom zur Verfügung stehenden Material.)

- (a) Hindernisrobber (z. B. unter Fallschirm durchkriechen, Weg wird von Hindernissen vorgegeben, z. B. Klappbänke)



- (b) Fuß-Tripping (über Hindernisse, z. B. quer liegende Stangen, schnell hinübertrippeln)

- (c) Hindernistraining (quer stehende Hindernisse mit verschiedenen Höhen, z. B.: Bierische bzw. Bierbänke, überspringen)



(d) Seil überqueren (Seil von Baum zu Baum spannen, darauf muß man sich im Liegen entlanghangeln)



(e) Verletztenrettung (bestimmte Strecke zu dritt zurücklegen, wobei eine Person getragen werden muß)

IN DER MITTAGSPAUSE:

III. Unterweisungen in

(1) Kartenlesen (Kompaß, Norden, Koordinaten)

Wird in diesem Fall für das spätere Geländespiel benötigt.

(2) Funk (Funksprache, Funkdisziplin)

Einen Funker pro Gruppe bestimmen. Wichtig: Genauer Umgang mit Funkgerät und Funksprache erklären. Auf den Sinn dieser Regeln hinweisen. Unsere Erfahrung war: Wegen fehlender Funkdisziplin hatten die Gruppen Probleme bei der Aufgabenlösung.

Diese Unterweisungen müssen nicht alle Teilnehmer mitmachen, jeweils eine Person pro Gruppe reicht aus.

NACHMITTAG:

IV. Geländeorientierungsprüfung

Ein Geländespiel mit Funkgeräten. Die Zentrale und die drei Bodentruppen müssen kooperativ Aufgaben suchen und lösen. Eine weitere Gruppen (Nachschub) besorgt Essen und Holz für das Abendessen. Ziel: Sektflaschen für Bowle finden, die am Abend zusammen getrunken wird. Die einzelnen Gruppen wurden sicherheitshalber von je einem Betreuer begleitet. Unbedingt darauf hinweisen, daß die Sektflaschen geschlossen zurückgebracht werden müssen!

Die Aufgaben müssen rechtzeitig versteckt werden. Für die Aufgabenstellung muß das Gelände bekannt sein, also vorher anschauen.

Die einzelnen Aufgaben:

Diese hängen natürlich stark von der Umgebung ab. Und müssen demnach an die situativen Bedingungen angepasst werden.

Hier wurden Aufgaben gewählt, die mehr oder weniger linear abgearbeitet werden müssen. Das führt jedoch zu lange Ruhephasen mancher Gruppen und damit zu Langeweile bei den Teilnehmern. Es empfiehlt sich daher, Aufgaben zu stellen, die nicht direkt von einander

abhängen. Das erfordert jedoch mehr koordinatorische Fähigkeiten der Leitstelle (Zentrale). Es wären nämlich Aufgaben, deren Nutzen und Zusammenhang nicht sofort, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt ersichtlich wären.

Wichtig ist, daß die Aufgaben kooperativen Charakter besitzen. D.h. die Gruppen sind gegenseitig von einander abhängig: eine Gruppe alleine kann ohne die Hilfe der anderen, den Schatz nicht finden.

Aufgaben Korsika 2002

Leitstelle:

Hinweis 1: Auftrag

„Schickt zwei Einheiten nach Norden und eine Einheit nach Süden. Vorsicht: Starker Verkehr. Benutzt die Funkgeräte zur Kommunikation. Denkt daran, euch kurz zu halten und nur das Nötigste zu sagen. Die Akkus sind schwach. Koordiniert und dirigiert eure drei Bodeneinheiten. Sie müssen Hinweise suchen und Aufgaben lösen und an euch zurückmelden. Schickt die Truppen rechtzeitig in die richtige Richtung. Überlegt euch, in welcher Reihenfolge die Aufgaben gelöst werden können und/oder müssen. Viel Spaß.“



Leitstelle:

Hinweis 2: Suche Schild nach Wasserfall; Puzzle zum Zusammensetzen, auf der Rückseite folgender Text:

„Ich bin wichtig. Ohne mich könnten sich die Leute viel schwieriger orientieren. Ich stehe fest und könnte den Weg nach San Nicolao, Santa Maria Poggio oder zum Min de Ste-Marie anzeigen. An mir hängt ein wichtiger Hinweis. Finde ihn.“

Vor Ort:

Schild nach Wasserfall; Kuvert mit folgender Aufgabe:

„Knack den Code: 10 17 8 20 17 3 7 17 11 19 14 17 11 19 17 6 17 15 7 16 1 16 12 5 3 6 9 12 12: +49 178 3752979?
Tipp: Zwei andere Gruppen können Dir weiterhelfen.“

Leitstelle:

Hinweis 3: Gemüsehändler in Moriani aufsuchen.

„Um den Code zu knacken, müßt ihr mein Gelände vorsichtig und mit Nachsicht durchkämen. Dort findet ihr Hilfe. Ich bringe Euch fast jeden Tag frisches, gesundes und schmackhaftes Mittagessen. Auch für den Gasnachschub bin ich zuständig.“

Vor Ort:

Gemüsehändler in Moriani, Vorhof; Kuvert mit Bravo-Rate-Spaß-Zahlencode als Aufgabe:

„Löse das Rätsel. Damit kannst Du einer anderen Gruppe weiterhelfen. Wie gesagt, die Lösung bitte der Leitstelle melden!“ Lösung: Wem gehört der Telefonanschluß...?

Leitstelle:

Hinweis 4: Suche Schild „Wir lieben unsere Kinder...“

„‚Wir haben unsrer Kinder lieb‘ heißt auf Französisch...? Sucht ein Schild mit dieser Aufschrift auf dem Weg (direkt) nach Santa Maria Poggio. Dort findet ihr einen neuen Hinweis auf einen Ort, an dem weitergesucht werden muß, um die Aufgabe zu lösen.“

Vor Ort:

Schild „Wir haben unsere Kinder lieb“, Kuvert mit Puzzle als Aufgabe, auf Rückseite Tipp auf Ort von Telefonkarte

„Man nennt mich auch Marina. Ich gebe vielen Reisenden Schutz vor Wind und Wetter. Ohne mich hätte die Seefahrt nie entstehen können. Mein Nachname ist Campolora. Dort findet ihr Wichtiges, um einer anderen Gruppe zu helfen. Die Leitstelle hilft euch weiter.“

Leistelle:

Hinweis 5: Hinweis auf Laterne im Yachthafen.

Als Aufgabe: Bravo-Kreuzworträtsel:

„Im Marina angekommen: Nächster Hinweis an einer ...[Lösung des Kreuzworträtsels]. Also suchen!“

Vor Ort:

Laterne im Yachthafen; Kuvert mit Telefonkarte und Hinweis:

„Haltet Rücksprache mit der Zentrale, um einer anderen Gruppe und somit auch euch zu helfen. Setzt die Telefonkarte entsprechend ein!“

Leitstelle:

Hinweis 6: Koordinaten von Brücke.

„Schickt alle Truppen zu den Koordinaten: Nord 4232,75, West 590,45. Tipp: Ich helfe Menschen, trocken über Wasser zu kommen. Dort ist ein weiterer Hinweis versteckt.“

Vor Ort:

Brücke Wasserfall, Kuvert mit Bravo-Rätsel und Hinweis:

„Das müßt ihr suchen: 3 mal [Sektflaschen als Lösung]. Und zwar in der näheren Umgebung. Danach zurück ins Camp. :-)“

ABEND:

V. Abendessen

Schön zünftiger Erbseneintopf, am besten überm Lagerfeuer gekocht. Essen wurde von der Gruppe Nachschub eingekauft, ebenso das Holz für das Lagerfeuer besorgt.



SPÄTABEND/ NACHT

VI. Nachtorientierungsprüfung

Die Kleingruppen des Nachmittags müssen hierbei Teamer suchen. Diese haben sich im Gelände versteckt: eingegraben, zugedeckt etc. Ein entdeckter Teamer zeichnet allen Mitglieder einer Kleingruppe „sein“ Zeichen (am besten mit Edding) auf die Hand. Erst wenn alle Teamer gefunden, die Kleingruppe also alle Markierungen besitzt, darf sie z. B. die Bowle trinken. Die Bowle wird unter anderem aus dem versteckten und mittlerweile ja gefundenen Sekt gemacht.

(Oder: jeden Teilnehmer alleine losschicken, er muß ebenfalls die versteckten Teamer, welche durch Geräusche auf sich aufmerksam machen, finden. Entdeckt er einen Teamer, bekommt er dort von ihm einen Gutschein für die Bowle. Je mehr Gutscheine insgesamt gefunden werden, desto mehr darf die entsprechende Kleingruppe als Ganzes trinken.)

(Oder: jeden Teilnehmer alleine losschicken, er muß ebenfalls die versteckten Teamer, welche durch Geräusche auf sich aufmerksam machen, finden. Entdeckt er einen Teamer, bekommt er dort von ihm einen Gutschein für die Bowle. Je mehr Gutscheine insgesamt gefunden werden, desto mehr darf die entsprechende Kleingruppe als Ganzes trinken.)

(Oder: jeden Teilnehmer alleine losschicken, er muß ebenfalls die versteckten Teamer, welche durch Geräusche auf sich aufmerksam machen, finden. Entdeckt er einen Teamer, bekommt er dort von ihm einen Gutschein für die Bowle. Je mehr Gutscheine insgesamt gefunden werden, desto mehr darf die entsprechende Kleingruppe als Ganzes trinken.)

VII. Gemütliches Beisammensein.

Genießen der Bowle (hergestellt mit den gefundenen Sektflaschen) und feiern und reden und austauschen etc.

NÄCHSTER TAG:

VIII. Nachbesprechung / Reflexion

Uns erschien am Folgetag eine Reflexion notwendig:

Zum einen, um das Thema „Wie stehe ich zur Arme? Vorteile, Nachteile, Alternativen etc.“ aufzugreifen. (Hier ist es wichtig, daß die Teamer keine eigene Meinung vertreten, sondern ausschließlich moderieren.)

Zum anderen, weil es zu Problemen in und zwischen den Gruppen gekommen war („Ihr seid Schuld“; „Das war völlig schwachsinnig, uns dorthin zu schicken!“ etc.). Hierbei ist es wichtig, jeden nochmals mit seinem Problem zu Wort kommen zu lassen, ohne das alles sofort kommentiert wird. Und auf die große Schwierigkeit einer solchen komplexen Aufgabenstellung und auf das, was ja wirklich auch von den Gruppen geleistet wurde, hinzuweisen (ressourcenorientiert).

MATERIAL:

- Funkgeräte
- Karten
- Kompaß
- Lineale
- Stifte
- Papier
- Umschläge
- Klebeband
- Drei Sektkflaschen

- Material für Aufgaben:
 - Kreuzworträtsel
 - Zahlencodes
 - Puzzles
 - Telefonkarte(Gibt’s z.B. in der extra Bravo-Rätzel-Ausgabe)

Dateien:

- Einberufungsbescheid siehe Datei: AWO PF\Spiele & Aktionen\Army-Tag\Kreiswehrrersatzamt.doc
- Musterungsbogen siehe Datei: AWO PF\Spiele & Aktionen\Army-Tag\Musterungsbogen\Musterungsbogen (grau).jpg
- IQ-Test siehe Datei: AWO PF\Spiele & Aktionen\Army-Tag\IQ-Test\Einsatzfähigkeitsprüfung.doc; Lösung: Musterlösung.jpg
- Puzzel: Ordner AWO PF\Spiele & Aktionen\Army-Tag\Puzzels
- Kreuzworträtsel: Ordner AWO PF\Spiele & Aktionen\Army-Tag\Rätzel\Kreuzworträtsel

KONTAKT:

Jochen.Schoenemann@gmx.de