

Überblick Spielgeschichte LaPfiLa

Thema: Alice im Wunderland

(wir orientieren uns etwas an der Verfilmung von 2010, wollen das Ganze aber generell sehr frei nach unseren Vorstellungen gestalten)

Spielgeschichte [s.a. Netzplan ausführlich]

- **Programmeröffnung**
Alice und ihre Schwester befinden sich auf der Bühne. Alice bekommt von ihrer Schwester aus dem Buch „Alice im Wunderland“ vorgelesen. Dann sieht Alice den Hasen über die Bühne flitzen. Nachdem sie anfangs etwas verwirrt ist folgt sie diesem in seinen Hasenbau. Sie fällt in das Loch und kommt im Wunderland heraus.
- **Postenlauf**
Alice ist nun im Wunderland und ist anfangs etwas verwirrt, da sie sich nicht erinnern kann, dass sie bereits einmal hier war. Sie zieht los um das Wunderland zu erkunden. Dabei trifft sie an den unterschiedlichen Posten die verschiedenen Charaktere aus dem Wunderland und muss bei diesen um sie näher kennenzulernen Aufgaben erfüllen.
- **G-Spiel**
Alice trifft auf die rote Königin. Die beiden kommen auf die Idee einen spaßigen Wettkampf zu bestreiten. Am Ende verliert die rote Königin, da diese aber nicht verlieren kann, wird sie sehr wütend und verurteilt Alice zum Tode. Als die rote Armee das Urteil vollstrecken will taucht der rote König auf und begnadigt Alice. Die Königin verschwindet wütend, Alice verschwindet aus Angst und der König schickt alle Teilnehmer zur Stärkung nach diesem Wettkampf zum Essen in ihre Stämme.
- **Café-Abend**
Aus Angst vor der Königin flieht Alice. Aus Zufall kommt sie zur Teeparty des Hutmakers und des Kaninchens. Diese machen gerade eine heitere Teerunde im Café. Alice trifft auf Fremde und Freude und alle verbringen einen schönen Abend zusammen.
- **T. Castle / SPM**
Über Nacht lässt die rote Königin aus Wut den Hutmacher und das Kaninchen kidnappen. Alice fühlt sich schuldig, da die rote Königin nur auf sie wütend ist und möchte die beiden befreien. Da sie nicht beide befreien kann, beschließt sie sich Hilfe zu suchen. Sie bittet die R/Rs und Pfadis den Hutmacher zu retten, während sie mit den Wölfingen den Hasen retten will. Die Gruppen geben sich getrennt auf die Suche nach den beiden.
- **Freies Spielen (walk-in)**
Nach dem Mittagessen bieten wir an mit Alice und den anderen Charakteren im Wunderland lustige Spiele zu machen und Workshops zu besuchen. (In der Spielgeschichte geht es an diesem Punkt nicht voran, da die Teilnahme optional ist.)
- **Spielgeschichte intensiv**
Die Teegesellschaft ist größer und feiert, dass der Hase und der Hutmacher wieder frei sind. Nach kurzen Feierlichkeiten beginnen Hutmacher und Hase an zu diskutieren wie schlecht die Zustände im Wunderland sind. Alle Charaktere wollen die Königin stürzen, sind sich jedoch nicht einig wie dies erfolgen soll. Es kommt zu einer hitzigen Diskussion mit dem Plenum. Am Ende einigt man sich, dass man sich am Abend nach einer Stärkung treffen will um die rote Königin zu stürzen.
- **Nachtspiel**
Gemeinsam stürzen die Helden die Königin einem Nachtgeländepiel. Wie Sonntagvormittag sollen die Gruppen altersgerecht aufgeteilt werden um einen guten Weg zu finden. Zum

Ende hin sollen die Gruppen wieder zusammengeführt werden. Sie wollen die Königin mit Kerzenlicht besiegen. Die rote Königin ist eine sehr wütende und jähzornige Person und hasst deswegen alles was mit Wärme zu tun hat. Deswegen lässt sie sich durch Kerzenlicht besiegen und vertreiben. Alice wird zur Königin im Wunderland. Als neue weiße Königin dankt sie allen für ihre Hilfe und bittet sie das Wunderland zu verlassen und zu den Pfadfindern zurückzukehren um ihr weißes Licht in die reale Welt hinauszutragen.

Anmerkungen zum Netzplan:

- Freitagabend:
 - TN werden bis spät aufbauen, deswegen wird den Stämmen der Abend freigestellt
 - Anfangsrunde = Abendrunde (alle gemeinsam)
- Samstag:
 - alkoholfreier Abend im Café evtl. mit internationalem Abend kombinieren?
- Postnelauf: Stufenübergreifend (4 Stufen!)
- AG's / Workshops:
 - Zeitaufwendig, aber wollen wir im freien Spiel trotzdem anbieten
 - walk-in-activities
 - TN-Beschränkung pro Workshop
 - zusätzlich noch andere offene Spiele
 - man muss sich nicht vorher einwählen
 - Leute finden, die gute Sachen anbieten