

## Versammlung: Thema: Arielle

D'Geschicht déi an der Versammlung soll gespillt ginn:

Arielle ass u Land a muss den Erik bannent 3 Deeg gekusst hunn (Sebastian & Fabius hellefen him).

D'Ursula verwandelt sech an dat schéint Vanessa, an den Erik mengt dat wier dat richtegt.

Owes soll d'Hochzait sinn (deen Owend sinn och déi 3 Deeg fäerdeg sinn wou d'Arielle hien eigtl misst gekusst hunn).

Den Hond an d'Méiw wëlle verhënneren, dass di Hochzäit stattfennt. D'Méiwen attackéieren an de Max bäisst d'Ursula an de Kicks, an dodurch mierkt den Erik dass d'Vanessa d'Ursula ass.

→ 1. Sequenz vun 3 Atelieren déi parallel lafen (Erklärung vun den Atelieren méi wäit ënnen)

Lo kritt d'Arielle seng Stemm erëm, an den Erik checkt, dass hatt dat richtegt ass (dat wat hien deemols gerett huet), awer et ass ze spéit. Mam Ënnergang vun der Sonn gett d'Arielle rëm Meerjungfra an d'Ursula hëllt et mat an Déifte vum Waasser.

Den Triton affert sech elo, a gett dem Ursula seng Séil fir dass dem Arielle seng Séil fräikennt. D'Arielle provoziert, dass d'Ursula seng Muränen selwer doud mécht an dat mécht d'Ursula esou rosen, dass et sech an eng Riesenkrake verwandelt, an ee Riisewirbel mécht, deen den Erik an d'Arielle mat an d'Waasser zitt. D'Ursula wëll d'Arielle do doud maachen, mä den Erik packt et fir him de Schiffsbug an d'Häerz ze rammen.

→ 2. Sequenz vun 3 Atelieren déi parallel lafen (Erklärung vun den Atelieren méi wäit ënnen)

Dono Schluss vun der Geschicht spillen:

Wéi d'Ursula stierft, ginn all hier fréier Affer rem zu Mieresbewunner. Wéi den Triton mierkt, wéi onglécklech d'Arielle als Meerjungfrau ass, gëtt hien no a schenkt him e Liewen als Mënsch.

→ Ofschlossspill

## Oflaf vun der Versammlung:

- **1. Deel vun der Geschicht spillen** (Arielle u Land bis „verhënneren dass déi Hochzait stattfennt). Den Hond an d'Méiw fuerderen d'Kandidaten op, eis ze hëllefen fir déi Hochzäit ze verhënneren.

- **1\*3 Atelieren zum Schwéierpunkt: Verhënneren dass déi Hochzäit stattfennt**

Kierper: zu 2 an 2, mat enger Zeitung op dem Partner säin Asch klappen. Wéi oft packen ech dat an 1 Minutt? (Tija)

Soziales: Zesummeschaffen fir déi Hochzäit ze verhënneren oder eng aner Iddi déis du passenderweis hues (Anne)

Geescht: Rätselen passend zum Thema (Mucky)

- **Geschicht weiderspillen** (Arielle kritt Stëmm erëm bis „si sinn am Strudel gefaangen“)

## **- 1\*3 Atelieren zum Schwéierpunkt: Kampf am Strudel**

Natur: Orientéierungsspill, fir der immenser Naturkraft vum Waasserstrudel entgéint ze wierken: Mir probéieren d'Arielle an den Erik aus dem Strudel erauszegleeden.

Spill: Ekipp vu 5; 4 Kandidaten mat Fëschmask däerfen net schwätzen. Si hale jeweils e Seel un, et si 4 Seeler ronderem e Reef gekniet. An der Mëtt vum Reef läit e Loftball mat der Mask vum Arielle, a bei deem anere Reef läit d'ErikMask.

Dee 5. Kandidat kritt e Plang vun eis, a weess als eenzeg a wéi eng Richtung si sech musse bewegen. Hien däerf just mat Consignen iwwer d'Himmelsrichtungen kommunizéieren (Norden, Osten, Süden, Westen, Nordost, Südost, Südwest, Nordwest).

Déi 4 hunn d'Aen verbonnen, mat enger schéiner Feschermask. Si kréie vun eis gesot, wie vun hinnen Norden, Osten, Süden, Westen ass. 4 vun eis stellen sech iergendwouhin mat enger Täschluucht(d'Symbol fir d'Liicht fir aus dem Strudel erauszekommen), an déi kennen der Rei no Täscheluucht umaachen. De Rescht erklärt d'Ginette.

Gefiller: roueg bleiwen a schwierge Situatiounen wous du iwwerfuerdert bass, alles wiisst iwwer dech eraus

(Spill Multitasking läscht Joer)

Spirituell: Ech sinn an engem Strudel (vu Stress, Gefiller, Onsécherheet) gefaangen? Liicht an der Däischtert? MichH, ab hei, kanns du dir Gedanke maachen☺!

**Schluss vun der Geschicht spillen** (d'Arielle ass keng Meerjungfrau méi a geet bei den Erik):

Sich däi Schatz: Sich dir en Erik/Arielle eraus

→ Dat ass ee passenden Iwwergang fir Sengen an Danze Sessioun. Den David a säin Team kënnen sech vläit bessi dem Thema vun der Léift an där Sessioun upassen☺!

Theorie vun der Versammlung: David mam Flinga