



KINDERGEBURTSTAG IM DRACHENLABYRINTH

Damit Ihr Kindergeburtstag ein
unvergessliches Erlebnis für alle
wird



TEIL 1: VORBEREITUNG UND ORGANISATION

- Anfahrt
- Der Geburtstagstisch
- Was darf ich mitbringen?
- Essen
- Getränke



DER GEBURTSTAGSTISCH



- Tisch entsprechend der gebuchten Gruppengröße mit Eltern
- Teller, Becher und Papiertücher sind vorhanden
- Zum Selberdecken, bereits gedeckter Tisch buchbar (+10€)
- Der Geburtstagstisch steht ca. 15 Minuten vor Beginn zu Ihrer Verfügbarkeit





WAS DARF ICH MITBRINGEN?



- Sie können gerne Tischdeko, Kuchen, Snacks und zusätzliche Getränke mitbringen
- Bitte verzichten Sie auf Konfetti
- Bitte keine Kerzen mitbringen, offenes Feuer ist im Drachenlabyrinth nicht erlaubt
- Lieferdienste und eigene Küchengeräte sind nicht erlaubt
- Mitgebrachte Speisen (Pizza, Würstchen u.ä.) sind nicht erlaubt





ESSEN

- Sie können Essenspausen nach eigenem Ermessen einplanen
- Im Drachenlabyrinth gibt es Pizza und Hotdogs (Geflügel)
- Eine Pizza ist für 2 - 3 Kinder ausgelegt
- Glutenfreie / vegetarische / halal Hotdogs sind möglich, bitte teilen Sie uns dies rechtzeitig mit





GETRÄNKE

- Es steht unbegrenzt Wasser zur Verfügung
- Für Eltern steht Kaffee bereit
- Weitere Getränke (z.B. Softdrinks, Säfte, Eistee) sind an der Bar erhältlich
- Wir bieten zusätzlich Getränkeflattrates an. Diese umfassen alle Getränke vor Ort und optional als XL Version auch Slusheis.





TEIL 2: ABLAUF

- Beginn
- Was tue ich während dem Spiel?
- Kontorscheine
- Buchseiten mit Aufträgen
- Spielfiguren
- Spielfortschritt



BEGINN



- Sammeln am Geburtstagstisch und Begrüßung
- Einführungsvideo
- Austeilen der Spielausrüstung
- Lösen des ersten Spieldauftrages im Labyrinth
- Austeilen des ersten Spielgeldes
- Offenes Abenteuer mit frei wählbaren Aufträgen





WAS TUE ICH WÄHREND DEM SPIEL?



- Kaffee trinken und entspannen
- Das Labyrinth besichtigen
- Das Spielgeld verwalten (Die „Bank“ spielen)
- Als Mitspieler am Abenteuer teilnehmen
- **Wichtig:** Übernehmen Sie bitte *nicht* die Leitung bzw. Führung der Gruppe





KONTORSCHEINE



- Kontorscheine sind das Spielgeld im Drachenlabyrinth
- Für gelöste Aufgaben bekommt die Gruppe Kontorscheine
- Es gibt 32 verschiedene Kontorscheine
- Um neue Ausrüstung zu erhalten, muss ein Spieler 10 *gleiche* Kontorscheine abgeben
- **Tipp:** Kontorscheine kann man mit anderen Spielern Handeln und Tauschen





BUCHSEITEN MIT AUFTRÄGEN



- Aufgabe: Die Frage beantworten
- Die Antwort ist dort, wo das Bild zu finden ist
- In der Geschichte auf der Rückseite sind Tipps enthalten
- Die Buchseiten ergeben ein Sammelbuch mit der Geschichte des Drachenlabyrinths
- Die Aufträge können mit dem Armband am Terminal ausgedruckt werden

<=Geschichte ●



SPIELFIGUREN



- Es gibt 4 verschiedene Spielfiguren
- Jede Spielfigur hat andere Ausrüstungsgegenstände
- Jeder Spieler bekommt eine Urkunde zu seiner Spielfigur
- Auf der Urkunde wird der Spielfortschritt festgehalten
- **Tipp:** Spieler nehmen ihre Urkunden mit nach Hause und können damit später weiter spielen





SPIELFORTSCHRITT

Das Drachen Labyrinth
www.5d-games.de

Name: _____

Werde

- Abenteurer
- Waldläufer
- Jäger
- Fallensteller
- Tierflüsterer

Elf

Mit freundlicher Unterstützung von **maskworld dot com**

Oder Krieger  Oder Heiler  Oder Magier 

Das Name: _____
Drachen Labyrinth
Elementar - Elf

Erde **Wasser** **Luft**

| | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Elementar Level 5 Elementar Level 6 Elementar Level 7 Elementar Level 8

Mit freundlicher Unterstützung von **maskworld dot com**

- Neue Spieler lernen im Basis Spiel den Spielablauf kennen
- Mit Kontorscheinen verbessern die Spieler ihre Spielfigur
- Der Spielfortschritt wird mit Stempeln festgehalten
- Nach dem Basis Spiel folgen die drei Erweiterungen Elementar, Druidium und Adel
- **Tipp:** Nach dem Basis Spiel dürfen Besucher auch die Monster spielen





TEIL 3: PÄDAGOGIK

- Das Geburtstagskind – unser VIP Gast
- Das Abenteuer
- Pädagogische Grundpfeiler
- Angstbewältigung
- Gruppenbildung



DAS GEBURTSTAGSKIND - UNSER VIP GAST

- Im Drachenlabyrinth dreht sich alles um das Geburtstagskind. Das Geburtstagskind (die Königin / der König) ist der Anführer seiner Geburtstagsgruppe.
- Wichtig: Auch junge Könige müssen in ihrer Rolle wachsen. Geben Sie Ihrem Kind den Spielraum, sich als Anführer zu beweisen.
- Wenn Sie als Eltern die Gruppe anführen oder in das Abenteuer eingreifen nehmen Sie Ihrem Kind die Chance, sich selbst als Anführer wahrzunehmen und zu behaupten.
- Dies ist eine ungewohnte Situation für Eltern – doch es lohnt, sich darauf einzulassen, denn es ist auch eine unbezahlbare Erfahrung für Ihr Kind





DAS ABENTEUER

- Das Drachenlabyrinth ist eine offene Abenteuerwelt. Es gibt zahlreiche vorgefertigte Aufträge, welche zum Erforschen und Erkunden dieser Welt anregen.
- In welchem Umfang und zu welchem Thema Geburtstagsgruppen die Aufträge lösen, hängt alleine von der Gruppe ab – denn jede Gruppe erlebt ihr ganz eigenes Abenteuer und verfolgt eigene Ziele.
- Das Erlebnis im Drachenlabyrinth hängt nicht von der Zahl der Aufträge ab oder der Schnelligkeit, mit der sie gelöst werden. Es gibt Gruppen, welche sich zum Ziel setzen so viele Aufträge wie möglich zu schaffen, andere verlieren sich völlig in der faszinierenden Fantasywelt und wieder andere suchen den Nervenkitzel in den unheimlichen Bereichen des Labyrinthes.
- Eine „richtige“ Art das Abenteuer zu gestalten gibt es nicht. Jedes Erlebnis ist gleich wertvoll.





PÄDAGOGISCHE GRUNDPFEILER

- Gruppenbildung
- Kooperation
- Kommunikation
- Angstbewältigung
- Expertensystem
- Motivationstraining
- Verbesserung der Selbstwahrnehmung
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Fehler und Irrwege als Chance sehen





PÄDAGOGISCHE ZIELE - ANGSTBEWÄLTIGUNG



- Das Drachenlabyrinth ist eine faszinierende fremde Abenteuerwelt. Das Unbekannte löst in uns Angst aus – eine natürliche Reaktion, die Erwachsenen wie Kindern gleichermaßen kennen. Angst begegnet uns im Alltag in vielerlei Formen, von Prüfungsangst bis Angst vor der Dunkelheit. Die eigene Angst besiegen zu können ist eine wertvolle Erfahrung, die uns stärkt und uns Mut für unseren Alltag gibt. Auch zu Akzeptieren, dass Angst jeden betrifft, und dass Mut gerade darin besteht sie zu überwinden ist ein wichtiger Lernerfolg.
- Kinder bringen ihre Ängste ins Drachenlabyrinth mit. Der erste Schritt für viele Kinder besteht darin zu erkennen, dass die Ängste unbegründet sind und dass sich Angst kontrollieren lässt.





PÄDAGOGISCHE ZIELE - GRUPPENBILDUNG

Der Kindergeburtstag findet sich als eine Gruppe von Individuen in dieser Welt wieder. Nicht alles läuft in dieser Gruppe gleich perfekt. Jeder hat eigene Erwartungen und Ziele. Für das Geburtstagskind ist es eine einmalige Erfahrungen, diese individuellen Voraussetzungen zusammenzuführen. Die Gruppe erlebt ein gemeinsames Erfolgserlebnis im Lösen der Aufträge, überwindet die Angst vor dem Unbekannten und erfährt, dass eine Zusammenarbeit mit anderen Vorteile bringt. Dieses gemeinsame Erlebnis stärkt das Gruppengefühl und zeigt, dass man gemeinsam stärker ist als alleine – eine Erfahrung, die auch im Alltag weiter hilft.

