



KERSTIN GEIGER

GELÄNDESPIEL MIT BURGEBAU

Kurzbeschreibung:

In Gruppen erspielen die Kinder Teile, die sie zu einer Burg zusammenbauen.

Kategorie / Umfang:

Geländespiel / 3 Seiten

Zeitraumen:

2-3 Stunden

Gruppengröße / Mitarbeitende:

beliebig / viele Mitarbeitende (es können aber auch mehrere Aufgaben von einer Person übernommen werden):

pro Gruppe ein/e Mitarbeiter/in

1 Waldarbeiter (muss sich verstecken, verteilt Aufgaben)

1 Aufseher/in (für Bastelei, Kuchen und Sonstiges)

1 Steinbruchleiter/in (gibt die Bauteile aus)

2 Zahlstellenmitarbeiter/innen (zahlen die Löhne aus)

1 Verwalter/in (hier erhält man neue Aufgaben)

Material:

Schilder für Verwaltung, Zahlstelle, Steinbruch

Geldscheine

Burgen-Teile zum Basteln (im Steinbruch erhältlich)

6 Scheren, 6 Kleber, 6 Pappunterlagen

Lösungszettel für Jury

Aufgabenzettel für die einzelnen Etappen (Jury)

Rätsel, Schätzaufgaben (auf roten Pappkreisen)

Verkleidung/Tarnung Waldarbeiter

Vorbereitungsaufwand:

hoch: Die Burgenteile müssen erstellt und in entsprechender Anzahl auf Tonpapier kopiert werden, Einführung der Mitarbeitenden, Spielgeldscheine/Taler besorgen bzw. herstellen, Aufgaben ausdenken und an den entsprechenden Stellen vorbereiten.

Erstveröffentlichung:

Jungsharhelfer-Jahrbuch 5/2014, 197-199

Spielidee

Jede Gruppe versucht, aus verschiedenen Burgteilen eine möglichst große und sinnvolle Burg zu bauen. Die einzelnen Teile müssen im Steinbruch gekauft werden.

Es gibt folgende Teile im Angebot:

- Bergfried (70 Goldtaler)
- Brunnen für Burghof (40 Goldtaler)
- Haus für Burghof (20 Goldtaler)
- Mauerteile (je 10 Goldtaler)
- Mauerteil mit Tor (50 Goldtaler)
- Runder Turm für Burgmauer (30 Goldtaler)
- Kapelle für den Burghof (20 Goldtaler)

Das Geld wird während sechs verschiedener Etappen verdient. Bei jeder Etappe müssen verschiedene Aufgaben gelöst werden.



Foto: Kerstin Geiger

Die Spieletappen

1. Rätselrunde

Verschiedene Rätsel, im ganzen Gemeindehaus (oder der Umgebung) zu finden, sie werden auf einem Lösungsblatt gelöst (max. 50 Taler möglich).

Beispiele für Rätselaufgaben:

- Finde die Fehler (5)
- Bilderrätsel (20)
- Sprichwörter raten (10)
- Labyrinth (5)
- verschiedene sehr ähnliche Wappen – je zwei gleiche finden (10)

2. SchätZRunde:

Im Gottesdienstraum (oder anderem Areal) verteilt sind fünf verschiedene Schätzaufgaben zu finden, sie werden ebenso auf einem Lösungsblatt eingetragen (max. 50 Taler möglich).

Beispiele für die Schätzaufgaben:

- Wie lang ist dieses Holzschwert? (plus/minus 15 cm = 10 Punkte, wenn es exakt erraten wird, 5 Pluspunkte)
- Wie viele Maiskörner sind in diesem Glas? z.B. 1551 Stück (plus/minus 50 = 5 Punkte Zusatzpunkte, 1601-2000 oder 800 - 1500 = 15 Punkte, 500 - 799 = 5 Punkte)

3. Suchrunde

Möglichst draußen in einem Park (oder Alternativen überlegen) ist ein königlicher Waldarbeiter aufzustöbern, der weitere Suchaufgaben verteilt. Die Suchergebnisse begutachtet er und trägt auf einem Lösungsblatt jeweils ein, ob die Dinge zur Zufriedenheit gebracht wurden (max. 50 Taler möglich).

Beispiele für Suchaufgaben:

- Findet 5 glatte Steine! (5)
- Findet 10 abgenagte Fichtenzapfen! (20)
- Bringt 3 armlange Gräser! (5)
- Bringt 10 verschiedene Blätter unterschiedlicher Pflanzenarten! (10)
- 10 Zusatzpunkte für Schnelligkeit (10-15 Min.)

4. Frage-Antwort-Runde

Im Stadtgebiet um das Gemeindehaus herum sind diverse Fragen zu beantworten und auf dem Lösungsblatt zu vermerken (max. 150 Taler).

Beispiele:

- Wie lange dauert die Grünphase an der Ampel? (20)
- Was ist auf dem Schild an der Kirche zu sehen? (40)
- Wie viele Brückengeländer gibt es am Bach? (20)
- Wie heißt der Bibelvers aus der letzten Andacht? (40)
- Wie sind die Öffnungszeiten im Schlossmuseum? (20)

5. Sachen besorgen

In der Stadt sind bestimmte Dinge zu besorgen und der Zahlstelle (Jury) zu bringen (max. 150 Taler).

Beispieltext für das Dorf: Etwas besorgen und zur Zahlstelle bringen

Auf der Abenteuerburg haben sich Gäste angesagt. Eine Gruppe türkischer Reiter sind bereits unterwegs dorthin. Ein festlicher Empfang muss ihnen bereitet werden. Um ihnen zu zeigen, dass ihr Besuch willkommen ist, soll ihnen voller Hochachtung ein türkisches Nationalgericht bereitet werden. Zu diesem Zwecke seid ihr ausgesandt: Besorgt euch schnellstens ein Rezept eines türkischen Nationalgerichtes. Wie ihr das schafft, ist eure Sache!

Schöpft eine Flasche vom Brunnen mit Neptunwasser zur Burg, denn dies köstliche Nass ist ein Labsal für Leib und Seele.

Wenn feindliche Heere anrücken, ist es nicht immer nur mit Kraft und Gewalt getan, zuweilen muss auch einmal List angewandt werden. Um einen Hinterhalt zu legen, soll einer eurer Gruppe versteckt werden in einem Behältnis, das nicht auffällig wirkt. Daher sollt ihr nun einen Pappkarton besorgen. Derselbe muss so groß sein, dass einer aus eurer Gruppe

hineinpasst und der Karton noch zugeht. Überlegt gut, wo ihr solch ein großes Utensil herbekommt – und nun los!

Für die am Abend stattfindende Ritterrunde sollen Spiele und Zerstreuung geboten werden. Verfasst zu diesem Zwecke ein Gedicht (mindestens 4 Zeilen) mit den Worten: Burg, Freund, Gott, Spaß.

Der Hofsänger ist krank geworden. Findet an seiner Stelle eine Person, die nicht zur Abenteuerburg gehört. Fragt jemanden auf der Straße und bittet sie mitzukommen zur Burg und der Jury (Zahlstelle) ein Lied vorzusingen.

6. Handel treiben

Mit einem bestimmten Geldbetrag ist Handel zu treiben (max. 150 Taler).

Mit 50 Cent muss man möglichst gute Dinge und möglichst oft Dinge eintauschen.

- a) Es wurde was gebracht – Geht so: 25 Punkte
 - b) Hm, nicht schlecht – ziemlich gut sogar: 50 Punkte
 - c) Wow, das ist ja irre – unglaublich: 75 Punkte
- Pro Wechsel/Tausch 10 weitere Punkte

Foto: Kerstin Geiger



Spielverlauf

- Nach jeder erledigten Etappe sind die Ergebnisse der Zahlstelle zu bringen. Diese zahlt je nach erbrachter Leistung den Lohn aus.
- Neue Aufgaben erhält man bei der Verwaltung. Außerdem besteht hier die Möglichkeit, Lösungen zu kaufen, falls man eine Aufgabe nicht lösen kann. Lösungen können allerdings nicht von Rätseln oder Schätzaufgaben gekauft werden. Eine Lösung kostet 10 Goldtaler. Logisch, dass man für eine eingekaufte Lösung keinen Lohn bekommen kann ...
- Es gibt mehrere Gruppen, je nach Gesamtzahl der Kinder. Jede Gruppe wird von einem/r Mitarbeitenden begleitet, die die Aufsichtspflicht gewährleistet sowie den Spielablauf überwacht und evtl. Lösungen entgegennimmt (s.u.). Auf gar keinen Fall Hilfen zur Lösung geben.
- Während die Gruppe unterwegs ist, können 1-2 Personen aus jeder Gruppe die Burg basteln. Dies ist während aller Spielphasen möglich. Wichtig: Es zählen nur die eingebauten Burgteile bei Spielende!
- Alle Gruppen spielen gleichzeitig, jede beginnt mit einer anderen Etappe.
- Bewertung nach Zeit (Zusatzpunkte bei SchätZRunde, Rätselrunde, Suchrunde) und Richtigkeit, siehe Lösungsblatt.
- Die Gruppe, die die größte Burg gebaut hat, gewinnt. Es kann aber auch nach verschiedenen prämiert werden, sodass jede Gruppe eine andere Prämierung bekommt: Die schönste, größte, originellste, gemütlichste, wehrhaftste etc. Burg wird jeweils gekürt.