

Feuerlöschschlacht

Feuer löschen fasziniert – dies zu verhindern auch. Adrenalin und Spass sind bei nachfolgendem Spiel garantiert!

Jede Gruppe zündet in ihrem Dorf ein Feuer an und bewacht dieses anschließend. Die feindlichen Feuer müssen möglichst ausgerottet werden. Die Gruppe, die am Schluss noch ein Feuer hat, gewinnt.

Eckdaten zum Spiel

Dauer: ca. 1h 15min

Personeller Aufwand

Kinder:

- 3-5 Gruppen

Leiter:

- Wasserausgabestelle: 2-4 Personen
- Spielleiter: (und Bänder verteilen) 1 Person

Material:

- Absperrband zum Markieren
- Bänder für Schwänze =Leben (Absperrband oder Stoffresten)
- Pro Gruppe 1 Feuerzeug und Zeitungen
- Behälter, Plastiksäckchen oder Ballon für Wassertransport

Spielort:

Flussbett, Wald

Spielerklärung

Zu Beginn des Spiels wird jeder Gruppe je ein Dorf zugewiesen. Dieses ist mit Absperrband markiert. In diesem Dorf sind sie vor ihren Feinden sicher. Zu-



Stichwort:

- Wasser und Feuer
- Geländespiel
- Bewegung
- Einsatz
- Wettbewerb

Autor:

Adrian Eichenberger schrieb dieses Spiel für ein Kinderlager. Das ursprüngliche Thema war Indianer. Das Spiel wurde inzwischen mehrfach mit Erfolg durchgeführt.

Behälter (Ballon, Säckchen) voll mit Wasser kaufen.

Die Preise bei der Wasserausgabestelle sollten variabel gestaltet werden. So kann

dem erhalten die Gruppen je 2 Bänder («Schwänze») pro Spieler. Die Bänder, die zuviel sind, werden im Dorf gelagert.

Jede Gruppe muss in ihrem Dorf mit Zeitung, Feuerzeug und dem von ihnen gesammelten Holz ein Feuer entfachen.

Jeder Spieler steckt sich nun einen Bänder hinten (gut sichtbar) in die Hosen. Dies ist sein Leben. Nimmt ihm ein Spieler einer feindlichen Gruppe seinen Bänder, ist er «tot». Das heisst, er darf nicht mehr andere Spieler verfolgen und muss sich sofort zu seinem Dorf begeben. Haben andere Spieler seiner Gruppe Bänder von anderen Gruppen erobert, können diese ihrem «toten» Kameraden einen ihrer Bänder abgeben. Dadurch wird dieser wieder lebendig und ist wieder im Spiel dabei. Die überschüssigen Bänder einer Gruppe dürfen in ihrem Dorf gelagert werden.

Mit den eroberten Bändern kann die Gruppe nun zur Wasserausgabestelle gehen und dort für ca. 2 Bänder einen

der Spielleiter das Spiel ein wenig steuern und mit Sonderaktionen verkürzen, oder mit Preiserhöhungen verlängern.

Mit dem gekauften Wasser können die Spieler nun die feindlichen Feuer angreifen und diese möglichst löschen. Die Gruppe muss selber entscheiden, wie viele Spieler auf Bänderjagd geschickt werden und wie viele ihr eigenes Feuer bewachen. Der feindliche Angreifer darf das markierte Dorf nicht betreten und muss sein Wasser von ausserhalb auf Feuer werfen. Von Zeit zu Zeit müssen den Gruppen neue Bänder ausgeteilt werden. Diese dürfen aber nur zum Einstecken (als Leben) verwendet werden und nicht zum Kauf von Wasser.

Ist das Feuer einer Gruppe ganz ausgelöscht, ist es ihr nicht erlaubt es wieder neu anzuzünden (mit Feuerzeug). Es ist jedoch erlaubt das Feuer wieder anzufachen, wenn es schwach geworden ist. Jede Gruppe muss selber entscheiden, wie viel Holz sie sammelt und wie gross sie ihr Feuer halten will. Wer am Schluss in seinem Dorf noch ein Feuer besitzt, hat gewonnen. ●

Spielfeld

