

ERSTELLT VON
CuBa94

ON
29.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Spionspiel



Dies ist ein Geländespiel, bei dem es darum geht, den versteckten Schatz der Gegner zu finden.

Spieldaten

- **Alter:** ab 7 Jahren
- **Anzahl:** 12+
- **Gelände:** Wald, hügeliges Gelände,...
- **Leitung:** 1 Spielleiter + 1 Leiter pro Gruppe
- **Dauer:** 60min+ (meistens 3 Runden je ca. 20min)

Material

- Absperrband
- Spionspielkärtchen
- Schatz (Sugus-Pack, ... => 1 pro Gruppe)

Vorbereitungen

Vor Spielbeginn sollten alle Gefängnisse mit Absperrband markiert sein. Die Schätze sollte bereitgestellt werden und die Spionspielkärtchen sollten vorhanden sein.

Spielablauf

- Die Kinder werden zuerst in Gruppen eingeteilt, welche einigermassen fair sein sollten.
- Jeder Gruppe wird ein Gefängnis zugeteilt und die entsprechenden Spionspielkarten (ein Farbset) mitgegeben. Der Schatz darf natürlich auch nicht fehlen.
- Diese Karten können jetzt in den Gruppen verteilt werden. Am besten lässt man die Kinder einfach eine Karte ziehen. Übergebliebene Karten müssen auch noch verteilt werden.

- Jetzt wird der Schatz, welcher mitgegeben wurde, versteckt. (Regeln siehe Zusatz)
- Sobald der Spielleiter das Spiel startet, können die Kinder von ihrem Gefängnis aus los gehen. Ziel ist es jetzt zu den anderen Gefängnissen zu gelangen und den Schatz der anderen zu finden.
- Die Kinder können sich gegenseitig natürlich fangen. Sobald jemand einen anderen gecheckt hat, haben sie die Möglichkeit eine ihrer Karten auszuwählen. Wenn dies getan ist, werden auf Befehl: "eins, zwei, drei" die Karten gezeigt. (Regeln siehe Zusatz) Jener der gewonnen hat, muss den Verlierer in das Gefängnis desjenigen bringen welcher gewonnen hat. Die Karten des Verlierers erhält der Gewinner.
- Die Gefangenen können nun in der abgesperrten Zone nach dem Schatz suchen. Doch man kann sie auch wieder befreien, indem man ihnen eine vorige Karte überreicht.
- Wenn ein Schatz gefunden wurde, kann der Finder zum Spielleiter rennen und den Schatz bei Ihm abgeben. Der Spielleiter notiert sich von welcher Gruppe der Schatz gefunden worden ist.
- Die Gruppe, welche am meisten Schätze gefunden hat, gewinnt.

Regeln

Beim Schatz verstecken:

- Der Schatz darf nicht mehr als 2m von dem Gefängnis entfernt versteckt werden.
- Der Schatz darf nicht mehr als 2m vom Boden entfernt versteckt werden.
- Vom versteckten Schatz muss man mindestend eine Fläche von einem "Fünffränkler" (ca. 3 cm Durchmesser) sehen.
- Die Spieler dürfen sich nicht in die Karten schauen.
- Die Karte muss vor dem Zeigen ausgewählt werden.
- Wenn beide die gleiche Karte haben gehen sie auseinander und müssen einen anderen zuerst fangen, um denselben nocheinmal zu fangen.

Beim Karten zeigen:

- **Maus (1)** gewinnt gegen Elefant
- **Affe (2)** gewinnt gegen Maus
- **Gazelle (3)** gewinnt gegen Affe und Maus
- **Zebra (4)** gewinnt gegen Gazelle, Affe und Maus
- **Elefant (5)** gewinnt gegen Zebra, Gazelle und Affe (**nicht gegen Maus!**)

Spielschluss

Der Spielschluss erfolgt duch den Abbruch des Spielleiters oder, wenn alle Schätze gefunden wurden.

Vorlagen für Spionspielkärtchen

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Quellen

- Spionspiel-Kärtchen.doc: Andi Dolf
- Spionspiel-Kärtchen.pdf: Andi Dolf

Bildnachweis

- **Titelbild:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel im Freien

Alter
8–12 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30
30 – 100

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/spionspiel