YoungstarsWiki.org

ERSTELLT VON
Irmgard

ON
21.06.2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Idee für ein Geländespiel



Wenn die Idee für ein Geländespiel fehlt

... dann versucht es doch einfach mal mit dem hier! Es muss ja nicht immer das Spionspiel sein – oder? Hier wird das Spiel in der Fischer-Variante vorgestellt, aber es kann natürlich beliebig angepasst werden.

Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum Heft-Artikel.

Spielkonzept

Die Mannschaften werden in drei gleich grosse Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe besitzt ein Boot und begibt sich auf Fischfang. Die Fische werden in der Fangzone gefischt und von dort zum Boot zurückgebracht. Im Boot werden die Fische verarbeitet und für den Verkauf im Hafen bereitgemacht, wo sie dem Händler verkauft werden. Jeweils 3 Fische ergeben ein Pack mit 6 Fischfilets. Natürlich geht das Ganze nicht, ohne dass man sich gegenseitig fangen kann. Das ganze Gelände ist Kampfzone, ausser die Gruppenboote und der Hafen.

Ziel des Spiels

Durch den Verkauf der Fische möglichst viel Geld verdienen.

Start:

Jeder Spieler erhält eine Fischerlizenz (ein durchsichtiges Filmdösli mit einem Würfel drin), ohne die er nicht fischen darf. Ausserdem erhält jede Gruppe ein Fischernetz, das im Boot gelagert werden muss und mit dem in der ersten halben Stunde gefischt werden darf. Spätestens nach dieser halben Stunde muss ein neues Netz gekauft werden, damit weitergefischt werden kann.

Fischfang und -transport:

Die Fische sind in der Fangzone verteilt, jeweils etwa 50 Fische mit einem Nagel an einem Holzpfahl angemacht. Die Fische können einfach abgerissen werden, aber immer nur einer pro Fang. Nach der Fischverarbeitung (ein Leiter tauscht jeweils 3 Fische gegen ein Fischfiletpack aus) beim Boot müssen die verpackten Fischfilets zum Hafen transportiert werden, pro Person maximal zwei Päckchen.

Kampfphase:
Stossen zwei gegnerische Spieler aufeinander, wird auf drei gezählt und wer dann mit seinem Würfel im Filmdösli die höhere Zahl gewürfelt hat, darf dem Gegner seine Fischerlizenz und alles, was er auf sich trägt abnehmen und dann den Verlierer zum Hafen bringen. Dort wird dem Sieger für die abgegebene Fischerlizenz ein Geldbetrag ausgezahlt und der Spieler ohne Lizenz kommt in den Warteraum und muss sich gedulden, bis er befreit wird (siehe unten).

Hafen:
Der Hafen ist die Handelszone. Dort sind einige Leiter, die den Markt und den Warteraum überwachen und die Lizenzen rausgeben. Hier können die Spieler ihre Fischpakete verkaufen, je nachdem, wie die Marktlage gerade ist, werden höhere oder niedrigere Preise bezahlt. Das legt die Spielleitung fest.

Was kann mit dem Geld gemacht werden?

- Zur Bootskasse gebracht werden
- Ein neues Netz gekauft werden, da mit einem Netz ja max. nur während einer halben Stunde gefischt werden kann.
- Neue Fischerlizenzen kaufen für die Spieler, die im Warteraum sitzen, weil sie keine Lizenzen mehr haben.

Taktik:
Um an Geld zu kommen, müssen möglichst viele Fische gefangen und verkauft und Gegner besiegt werden. Das richtige Mass zwischen Fangen und Kämpfen entscheidet über Sieg und Niederlage.

Spielsteuerung:
Über den Hafen kann das Spiel stark gesteuert werden. So kann zusätzlich die Regel eingeführt werden, dass in einer bestimmten Zeit eine bestimmte Menge Fische abgeliefert werden muss. Liefert eine Gruppe zu wenig ab, wird eine Busse erhoben, die von allen Gruppen bezahlt werden muss. Bei guten Verkaufszahlen kann auch ein Bonus an alle Gruppen ausgezahlt werden. Genau so können die Preise für die Lizenzen und Netze variieren. Sitzen viele Fischer im Warteraum, sind viele Lizenzen zu kaufen und dadurch werden sie billiger und umgekehrt. Über den Markt steht der Spielleitung ein gutes Instrument zur Verfügung, um dem Spiel noch zusätzliche Spannung zu verleihen.

Material:
• durchsichtige Filmdösli
• Würfel
• ca. 1000 Fisch-Karten mit Ständer • ca. 500 Filet-Karten
• Netzkarten
• Geld
• Plakate (Hafen, Wartezone, etc.)
• Anzeigetafel (Zeiten, Preise)

- Vogelschreckband
- Fähnli
- Fackeln
- Apotheke
- Spielplan
- Pfeife
- Gaslampe
- Taschenrechner

Geländespiel

Gelaendespiel

Quellennachweis



- **Inhalt:** Forum Kind Heft 0/01, Seite 28. Mit Fischerlizenzen und Fischfang kommen bei diesem Geländespiel die Kinder zu Geld. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, Jungscharleiter in Rümlang
- **Titelbild:** Clipart mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de aus: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Zweite überarbeitete Auflage 2002© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel im Freien

Alter
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Anzahl Teilnehmer
Keine Daten verfügbar.

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Keine Daten verfügbar.

Material
Fast mühelos

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/idee-fuer-ein-gelaendespiel