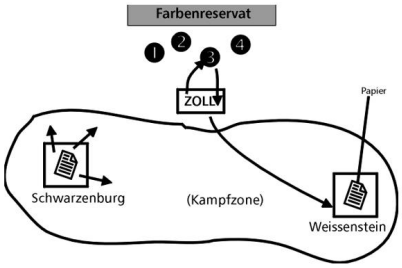


ERSTELLT VON
Markus.Sigrist

ON
08.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

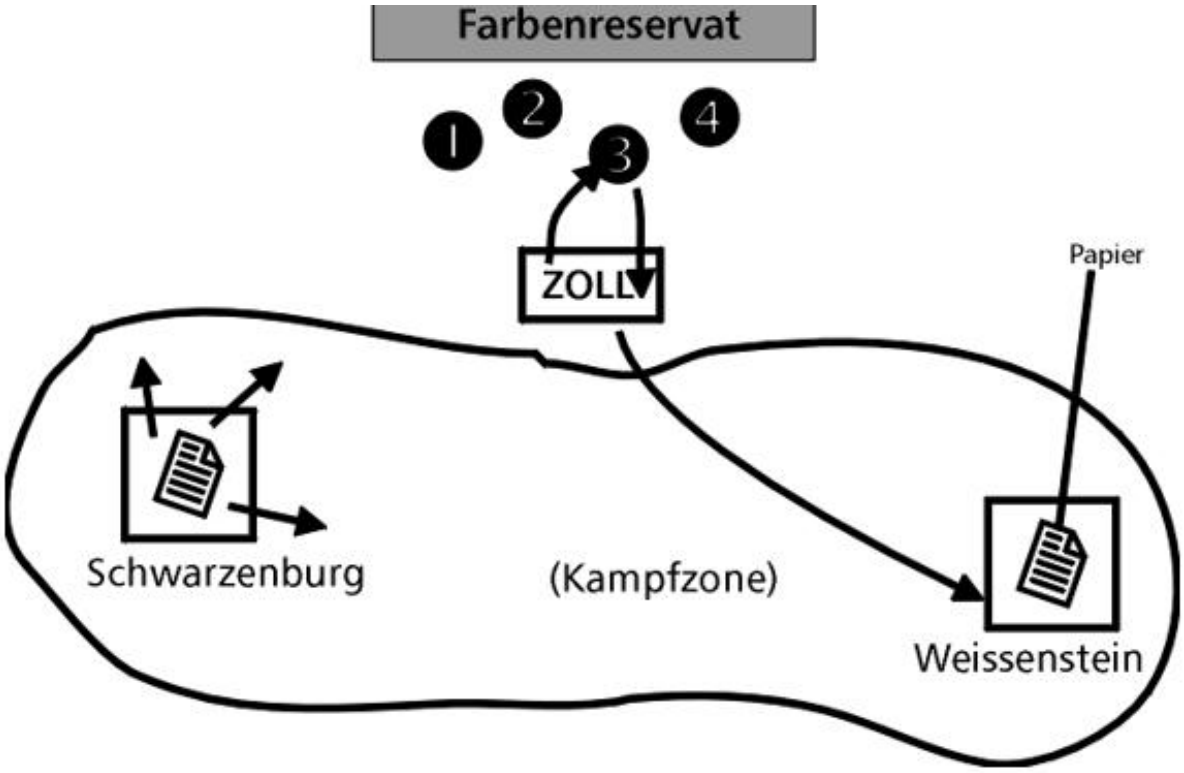
# Schwarzenburg und Weissenstein




Geländespiele mit Farbe / vielen farbigen Punkten

## Die Geschichte

Die Schwarzenburger wollen ihrem Nachbarland Weissenstein ein wenig Freude bereiten, indem sie farbige Punkte auf das weisse Papier der Weissensteiner malen. Die Weissensteiner haben aber das gleiche im Sinn bei den Schwarzenburger. Beide Länder verteidigen darum ihr Land gegen die Farbpunktüberbringer ihrer Nachbarn und versuchen dem Nachbarland möglichst viele Farbpunkte zu bringen. Die Farbpunkte müssen sie aber zuerst in einem Fingerfarbdosenreservat jagen.




**Der Spielablauf**

- Die Spieler von einem Land teilen sich in zwei Gruppen auf, wovon die eine das Land bewacht und die andere im Farbenreservat einen Finger voll Farbe holt. Diese Farbe versucht sie anschliessend bei der gegnerischen Gruppe aufs Papier zu bringen.
- Um in das Farbenreservat zu gelangen, muss jeder Spieler am Zoll vorbei. Am Zoll muss er seinen Pass abgeben. Er bekommt zwei Rondos (= Runde Holzscheiben, die als Punkt dient), ein schwarzes und ein weisses. Von den Zollbeamten wird die Zeit aufgeschrieben, bei der er den Zoll verlässt.
- Nun geht der Spieler ins Reservat und sucht dort eine Fingerfarbdose (= Leiter). Wenn er eine Dose gefunden hat, gibt er ihr die beiden Rondos und die Dose macht dann mit dem Farbenjäger das «in-welcher-Hand-ist-welches-Rondo-Spiel». Wenn der Spieler richtig tippt, kann er mit dem rechten Zeigefinger Farbe aus der Dose nehmen (nur so viel Farbe, dass es für einen Punkt reicht). Hat der Spieler nicht richtig getippt, muss er eine andere Dose suchen.
- Wenn der Spieler die Farbe am Finger hat, geht er zurück zum Zoll. Dort gibt er die zwei Rondos wieder ab und nimmt seinen Pass mit. Die Zollbeamten schreiben die Zeit auf, bei der Spieler das Reservat wieder verlässt. Aus der Zeit des Eintritts und der Zeit des Austritts lässt sich die Aufenthaltszeit im Reservat berechnen. Die Aufenthaltszeiten werden am Schluss bei beiden Gruppen zusammengezählt.
- Der Spieler muss sich jetzt in das gegnerische Land hinein kämpfen. Gelingt ihm das, kann er einen (nur einen) Punkt auf das Papier malen (mit seinem farbigen Finger). Das Ganze wird von einem Spieler der gegnerischen Gruppe überwacht. Seinen farbigen Finger muss er danach an einem Lumpen reinigen (beim Zoll). Gelingt es ihm aber nicht, die gegnerischen Verteidigungslinien zu durchbrechen, muss er zurück zum Zoll, seinen Finger reinigen und einen neuen Wollfaden fassen.

- Gekämpft (Bändelkampf) wird nur um das Land herum. Das Gebiet um den Zoll und das Farbenreservat sind kampffreie Zonen.
- Die Bewertung: Jeder farbige Punkt auf dem Papier zählt als ein Punkt des Gegners (z.B. ein Farbpunkt auf dem Papier der Weissen, zählt als ein Spielpunkt der Schwarzen). Die zusammengezählten Aufenthaltszeiten gelten als Spielpunkte der gegnerische Gruppe. Der Massstab für die Punkte/Zeit muss angepasst werden (z.B. 5 Minuten = 1 Punkt).

**Posten/Leiter** (siehe Skizze)

**Nr. 1,2,3,4:**

Vier Leiter mit Fingerfarbe, die sich im Farbenreservat bewegen und immer eine Dose Fingerfarbe bei sich haben. Sie machen mit jedem Spieler, der zu ihnen kommt das «in-welcher-Hand-ist-welches-Rondo-Spiel».

**Zoll:**

Drei Leiter, die die Pässe kontrollieren, Rondos verteilen und die Zeit aufschreiben. Neue Wollbändel bekommen die Spieler auch beim Zoll.

**Schwarzenburg:**

Land der Schwarzenburger mit Farbenpunktpapier (Kreis mit Markierband gekennzeichnet, schwarzes Papier in der Mitte)

**Weissenstein:**

Land der Weissensteiner mit Farbenpunktpapier (Kreis mit Markierband gekennzeichnet, weissem Papier in der Mitte)

**Pass :**

Jeder Spieler hat einen Pass mit seiner Nationalität (Schwarzenburger oder Weissensteiner)

**Wollbändel:**

Jeder Spieler hat einen Wollfaden um seinen linken Arm. Der Wollfaden gilt als ein Leben.

**Kampfzone:**

Bändelrupf ist nur um die beiden Länder herum gestattet. Also nicht in Schwarzenburg oder in Weissenstein selbst, und auch nicht am Zoll oder Farbenreservat

**Material**

- Markierband
- Karton/Papier (schwarz, weiss)
- Rondos (schwarz, weiss)
- Fingerfarben (mind. 4 Dosen)
- Lumpen
- Wollfäden
- Pässe
- Schreibzeug
- Taschenrechner

**Quellennachweis**

Titelbild: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spielidee: Mit freundlicher Genehmigung von www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

## Weitere Informationen

*Categories*
Spiele und Aktivitäten

*Tags*
Spiel im Freien
Farben
Spiel
Draußen
Jungschar

*Alter*
Keine Daten verfügbar.

*Anzahl Teilnehmer*
Keine Daten verfügbar.

*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/schwarzenburg-und-weissenstein