

Schwarzes Gold

Teamgame indoor von Daniel Kunde, Arau

Möglichst viel Öl (Cola-Dosen) zum Versiegen bringen und als Erste im Ziel sein - dies sind die hohen Ziele, die sich die Teenies bei diesem Spiel stecken. - Wer wagt, gewinnt!

Ablauf des Spieles

Einstieg

Einteilung in Pärchen von je zwei und zwei. Jede Gruppe erhält eine leere 1,5l-Pet-Flasche, einen langen Nagel, ein Blatt Papier und einen Bleistift. Die Spielregeln werden erklärt. Es wird unter anderem auf die vier Dosen, die unter Druck stehen, hingewiesen. Dadurch kommt Spannung ins Spiel.

1. Spielphase

Jede Gruppe stellt drei biblische Fragen (z.B. zur aktuellen Andacht oder aktuellem Thema) ohne irgendwelche Hilfsmittel zusammen, die sie auch selber beantworten könnten. Dadurch haben die Fragen den Schwierigkeitsgrad der Gruppe. Die Fragen werden auf ein Blatt Papier geschrieben. Die Fragen und die entsprechenden Antworten dürfen keiner anderen Gruppe gezeigt werden. Die Uhren werden abgestimmt und der genaue Spielschluss wird bekanntgegeben (Uhrzeit).

2. Spielphase

Alle Spiele begeben sich ins Spielgebiet. Auf Pfiff beginnen die Spieler im Gebiet auszuschwärmen und suchen nach den versteckten Cola-Dosen.

Wir eine Cola-Dose gefunden, muss versucht werden, die Dose mit dem Nagel anzuzapfen und den Inhalt in die Pet-Flasche abzufüllen. Die Dose darf nicht von ihrem Platz genommen werden.

3. Spielphase

Sollte eine andere Gruppe diese "Erdöl-Gewinnung" entdecken, kann diese die Ölgewinnung unterbrechen und für sich ausnützen, indem ein Spieler einen gegnerischen Spieler auf den Rücken klopft, wobei dieser dann den Abfüllvorgang sofort zu unterbrechen hat (Finger auf Öffnung halten). Die hinzugekommene Gruppe stellt nur ihre drei Fragen. Werden diese vom Gegner falsch beantwortet, muss dieser das Ölfeld räumen, ansonsten darf er weiter die Ölquelle ausschöpfen.

Ende des Spieles

Zum ausgemachten Zeitpunkt (Uhrzeit und lauter Pfiff) hat jede Gruppe am Ziel zu erscheinen. Das grosse Rennen beginnt, denn die Reihenfolge der eintreffenden Gruppen bestimmt die Höhe der Punkte. Die Menge des gefundenen Öls ergibt ebenfalls Punkte, wobei auch die gefundenen leeren "Ölquellen" Punktgutschriften ergeben. Somit kann im Laufe des Spieles taktisch vorgegangen werden: z.B. die PET-Flasche nicht ganz füllen, dadurch aber als erster eintreffen. Oder PET-Flasche ganz füllen, dabei aber riskieren, nicht als erster durchs Ziel zu gehen. Oder Spielzeit ganz ausnutzen und versuchen Pluspunkte durch leere Cola-Dosen zu erhalten. Oder Kombinationen davon.

Spielregeln

1. Die Gruppe muss beim Suchen der Ölquellen nicht zusammen bleiben.
2. Die Dosen dürfen nur mit dem Nagel geöffnet werden. Die Dosen dürfen nicht von ihrem Platz genommen werden, um besser an sie ran zu kommen.
3. Ein "Abzapfen" wird unterbrochen, indem man einem gegnerischen Spieler leicht auf den Rücken klopft und diesem drei Fragen stellt. Werden diese vom Gegner falsch beantwortet, so muss dieser die Ölquelle den anderen überlassen. Bei einer richtigen Antwort ist die Ölquelle gerettet und kann ausgeschöpft werden.
4. Leere Cola-Dosen dürfen nur von den Gruppen eingesammelt werden, die diese Ölquelle nicht selber bis zum Ende ausgeschöpft haben.

5. Das Spielende wird durch einen lauten Pfiff, bzw. vor Spielbeginn zeitlich bekanntgegeben. Es beginnt das grosse Rennen zum Ziel.
6. Eine Gruppe wird erst dann gestoppt, wenn der letzte der Gruppe durchs Ziel gelaufen ist.
7. Die Punktvergabe geschieht nach folgendem Raster:

1. eintreffende Gruppe	15 Punkte
2. eintreffende Gruppe	14 Punkte
3. eintreffende Gruppe	13 Punkte
usw.	
jede leere Cola-Dose	2 Punkte
Menge des mitgebrachten Öls: höchste Punktzahl	15 Punkte
nächsttiefere Menge	14 Punkte
usw.	

Anmerkung: Die Punktzahl beim Einlaufen und die Punktzahl zur Bewertung der mitgebrachten Menge des Öls, richtet sich nach der Anzahl der mitspielenden Gruppen

Spielvorbereitungen

Vor dem Spiel werden die Cola-Dosen (ca. 15-20 je nach Anzahl Spieler) im Spielgelände gut versteckt und gut fixiert. Mit Vorteil werden sie auf Kopfhöhe (oder höher) oder an Orte, wo man mit einem Nagel nicht so leicht heran kommt, angebracht. Die Spieler sollen nicht mit Leichtigkeit an die Dose gelangen können.

Vier Dosen werden vorher bewusst kräftig geschüttelt, damit diese unter Druck stehen. Dadurch müssen alle Spieler jede Dose vorsichtig anzapfen, da sie nicht wissen können, welche der Dosen unter Druck steht. Diese Handlung bringt zusätzliche Spannung ins Spiel.

Spielmaterial

- Cola-Dosen (Blech) (15-20 Dosen, je nach Anzahl Spieler)
- Klebeband und anderes Befestigungsmaterial
- 1,5l-PET-Flaschen (leer) (Anzahl entsprechend der Pärchen)
- lange Nägel
- Papier
- Bleistifte

Zielgruppe

- geeignet für Jungschar, Teenie
- Anzahl Spieler unbegrenzt
- Aufwand: mittelmässig
- Einsatzmöglichkeit: für Lager oder Teenie-Nachmittag
- Dauer: Variabel (Richtzeit: 1 1/2 bis 2 Std.)

Anmerkungen zum Spiel

- Das abgefüllte Cola wird nicht weggeschüttet, sondern anschliessend getrunken!
- Die leeren Cola-Dosen werden ordentlich entsorgt!
- Bei diesem Spiel wird Ehrlichkeit und Disziplin der Spieler vorausgesetzt (z.B. keine Mitnahme von leeren Dosen, wenn man sie selber leer gemacht hat und gegenseitige Beantwortung der Fragen usw.) da der Spielleiter nicht überall gleichzeitig sein kann.