

INFO-BOX

Stichwort:

- Turmbau
- Bewegung
- Geschicklichkeit
- Wettbewerb
- Draussen

Autor:

Adrian Eichenberger leitet seit vielen Jahren Kinderlager und entwickelte dieses Spiel für ein Kinderlager zum Thema Volltreffer.

Turmbau

Wer baut höher, welcher Turm hält besser? Landest du einen Volltreffer? Ein aktionsreiches Geländespiel mit zwei Spielphasen.



Durch das Sammeln von Bauzetteln können bei der Spielbank im Tauschhandel Kisten zum Bau eines Turmes erworben werden. Je mehr Kisten der Turm besitzt, desto mehr Punkte gibt es. Durch das Sammeln von Volltrefferzetteln können bei der Spielbank im Tauschhandel Bälle erworben werden, welche man in einem zweiten Teil des Spiels zum Zerstören der feindlichen Türme benutzen kann.

Eckdaten zum Spiel

Dauer: ca. 1 Stunde

Personeller Aufwand

Kinder:

- 4 Gruppen mit je 4-6 Kindern

Leiter:

- Spielbank: 2-3 Personen
- Spielkontrolle: 1-2 Personen

Material:

- Absperrband zum Markieren
- Volltrefferzettel
- Bauzettel
- Ballgutscheine (wenn nicht genügend Bälle vorhanden sind, werden diese anstelle von Bällen abgegeben)
- Bälle
- Kartonkisten (z.B. Schuhkartons)

Spielort:

- Wiese oder Wald

Spielerklärung

Die vier Gruppen bekommen je eine eigene Basis, welche sie mit Absperrband am Boden markieren. In dieser sind sie

vor ihren Feinden sicher. Ringsherum befindet sich das Spielfeld, auf welchem die Volltreffer (für Bälle oder Ballgutscheine) und Bauzettel gesammelt werden können. Jeder Spieler darf nur einen Zettel auf einmal mitnehmen und zur Basis bringen. Die Zettel dürfen einander gegenseitig abgenommen werden. Dabei gilt: Ein Spieler klopft dem anderen auf die Schulter. Hat dieser einen Zettel, spielen die zwei Kinder «Schere, Stein, Papier». Wer gewinnt, darf den Zettel des anderen haben. Nur bei dieser Ausnahme darf ein Spieler zwei Zettel auf sich tragen.

Hat die Gruppe genug Zettel gesammelt, kann sie zur Spielbank gehen und dort Bälle und Kisten kaufen. Dabei müssen mindestens zwei Personen der Gruppe gemeinsam zur Spielbank gehen. Die Preise bei der Spielbank sind variabel und können einmal sehr hoch und einmal sehr tief sein. Diese Preise werden am besten ausgerufen, zum Beispiel per Megaphon. Die Ball- und Kistenpreise müssen dem Spielverlauf angepasst werden. (z.B. 5 Bauzettel = 1 Kiste)

Mit den erworbenen Kisten darf sofort gebaut werden. Die Bälle hingegen werden nur in der Basis gelagert. Diese kommen zu einem späteren Zeitpunkt zum Einsatz. Kisten und Bälle dürfen einander nicht abgenommen werden.

Ziel

Ziel ist es einen möglichst hohen Turm zu bauen. Dabei gilt aber nicht die eigentliche Höhe des Turms, sondern die Anzahl Kisten, die aufeinander gestapelt worden sind. Dies gibt Punkte (z.B. zwei Punkte pro Kiste). Nach dieser Bewertung werden alle Gruppen versammelt und stellen sich bei der Gruppe eins auf. Nun kann jede Gruppe ihre gekauften Bälle einsetzen um den Turm der Gruppe eins zu zerstören. Gruppe eins darf den Turm innerhalb ihrer Basis beschützen. Sie dürfen sich im Kreis um den Turm stellen, ihn aber nicht halten! Jede Gruppe muss für sich entscheiden, wie viele Bälle sie gegen welche Gruppe einsetzen will. Geworfen wird ausserhalb der Basis. Haben alle so viele Bälle wie sie möchten geworfen, wechselt man zur nächsten Gruppe, bis man bei allen war.

Nachdem alle Gruppen geworfen haben, wird nochmals bewertet. Jede Kiste, die nun vom Turm gefallen ist, wird von der ursprünglichen Punktzahl abgezogen. (z.B. 1 Punkt pro Kiste)

Gewonnen hat die Gruppe, die am Schluss am meisten Punkte erzielt hat. ●

Spielfeld

