Einführung zu dem

Adventure-Geländespiel

Das Geländespiel ist aus folgender Arbeitshilfe entnommen:

***Abenteuer Gemeinde***

Arbeitshilfe für Jungscharfreizeiten

zu Apostelgeschichte Kap. 1 - 12

Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

------------------------------------------------------------------------------------------------

Getestet habe ich eine vereinfachte Form dieses Geländespiel aus obiger Arbeitshilfe auf einem Jungschar-Zeltlager des CVJM - Liedolsheim erstmals 1995 mit 91 Kindern im Alter von 7 bis 14 Jahren und 21 Mitarbeitern (davon 8 Jäger).

Das Spiel ist wie ein Computer-Adventure-Spiel aufgebaut. Es müssen sieben Materialtüten im Wald gefunden werden.

Außerdem müssen noch 5 Waldbewohner gefunden werden, bei den die Gruppen bestimmte Gegenstände eintauschen können oder Informationen erhalten. Wichtig ist, dass nicht gemogelt wird, weil dadurch das ganze Spiel sabotiert wird (z.B. verschwinden lassen von Tüten).

Wir haben 12 Gruppen a 4-5 Kinder eingeteilt und am Beginn des Spiels immer 3 Gruppen in verschiedene Richtungen im Abstand von 5-10 Minuten los geschickt. Wenn die Kinder älter sind kann man auch anstatt der Laufzettel (siehe Datei Laufzettel) nur leere Blätter als Starthilfe mitgeben.

Material in Tüten (einmal/Gruppe):

Whiskey, Pistole, Saatgut, Wasser, Spülmittel, Verbandszeug, 4mal je 1 Goldstück

Material (einmal/Gruppe):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Startkapital:** | **Material Dorfbewohner:** | **sonst.: Material:** |
| Tüte | Goldminenwerbung | Verkleidungen MA |
| Stift (wasserfest) | Eisenbahnaktien | Armbinden Jäger |
| Ausweiß | Bier | Schreibzeug MA |
| Laufzettel | Hund | Schild: „Goldmine“ |
| Spielregeln | Wegbeschreibung | farbiger Zettel/Gruppe |
|  | Flasche Wein | Tütenlisten in Folie |
|  | Gießkanne | Gefängnisliste |
|  | Tresor | Verpflegung |
|  | Losungswort | Hupe oder Pfeife |
|  | Zigarre | Spielfeldbegrenzung |