



Spiele



Das EURO-Geländespiel

1. Ziel

Die Teilnehmer des Spiels können Geld in der eigenen und in anderen Währungen durch Erfüllung bestimmter Voraussetzungen bei den einzelnen EURO-Bank-Filialen bekommen, ihr Länderkonto erhöhen und gewinnen! Das Spielgelände wird durch die EURO-Finanzbehörde überwacht und kontrolliert. Wenn ein Geldhändler eines Landes geschnappt wird, bekommt er eine Anzeige, die sich in der Schlussabrechnung niederschlägt. Nach Ende des Spiels trifft man sich in der EURO-Bank-Zentrale. Das gesamte Kapital wird addiert und in den montanen EURO-Kurs umgerechnet. Der Sieger steht nun fest. Herzlichen Glückwunsch!

2. Spielgebiet

Ein gut überschaubares Hochwaldgelände, ungefähr 250 x 250 m groß.

3. Spielgruppen

3.1. Geldhändler

Die Gruppe der Geldhändler wird in sechs gleiche Ländergruppen aufgeteilt:

Gruppe A: Deutschland (DM); Frankreich (Franc); Niederlande (Gulden)

Gruppe B: Spanien (Peseten); Italien (Lire); Portugal (Escudos)

Jedes Land erhält eine Geldsumme im Wert von umgerechnet ½ Mio. DM

3.2. Finanzbehörde

Einige Mitarbeiter

3.3. Bankfilialen

Bei 60 Geldhändlern (Freizeit) spielten wir mit drei Filialen - diese waren in der Mitte des Spielgeländes etwas verteilt.

Material: 1 Tisch; 1 Taschenrechner; 6 Würfel und jede Menge Geld von den verschiedenen Währungen

3.4. Bankzentrale

2 Mitarbeiter

Material: 1 Tisch; 1 Taschenrechner; 6 Würfel und jede Menge Geld von den verschiedenen Währungen

4. Spielregeln

Die Geldhändler werden gleichmäßig in die einzelnen Ländergruppen eingeteilt. Jedes Land erhält eine Landesfarbe in Form von Armbinden, die jeder Geldhändler tragen muss, und umgerechnet in der Landeswährung 1 Mio. DM. Alle Gruppen bestimmen nun einen Finanzminister, der für die Verwaltung des Geldes zuständig ist. Die EURO-Zentralbank legt den allgemeinen Kurs fest (z. B. alle Währungen sind gleich viel wert).

Die Geldhändler können nun zwei Aufgaben erfüllen, indem sie zu den EURO-Bank-Filialen gehen:

1. Mit allen 6 Würfeln einmal würfeln. Das Ergebnis bestimmt die Summe des Geldes, die der Geldhändler in seiner Währung ausgezahlt bekommt. Die Geldsumme setzt sich zusammen aus der gewürfelten Anzahl von Gruppe A-Zahlen oder Gruppe B-Zahlen. Beispiel: Ein „Deutscher“ würfelt zweimal die 6, dreimal die 2 und einmal die 4 = 3.000 DM. Ein „Spanier“ z. B. würfelt dreimal die 1, zweimal die 5 und einmal die 1 = 4.000 Peseten.

2. Mit einem Würfel einmal würfeln. Die Zahl bestimmt die Währung, in die man sein eigenes Geld umtauschen kann (Beispiel: Würfelt ein „Italiener“ eine Vier, kann er seine mitgebrachten Lire in niederländische Gulden umtauschen).

Die Geldhändler müssen sich aber bei jedem EURO-Filialbesuch für eine der beiden Aufgaben entscheiden.

Wer von einem Finanzbeamten geschnappt wird, bekommt eine Anzeige. Die Anzeigen werden vermerkt, indem das Land aufgeschrieben wird.



5. Spielende

Wenn die Euro-Filialen schließen, ist das Spiel beendet. Die Geldhändler gehen zurück in ihre Landesgruppen und treffen sich alle zusammen bei der EURO-Zentralbank. Jeder Landesfinanzminister würfelt dreimal:

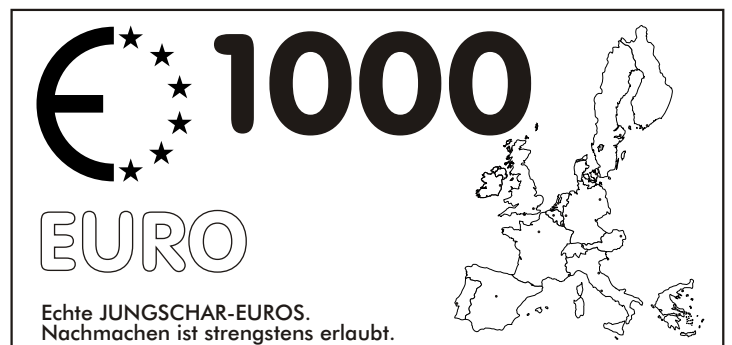
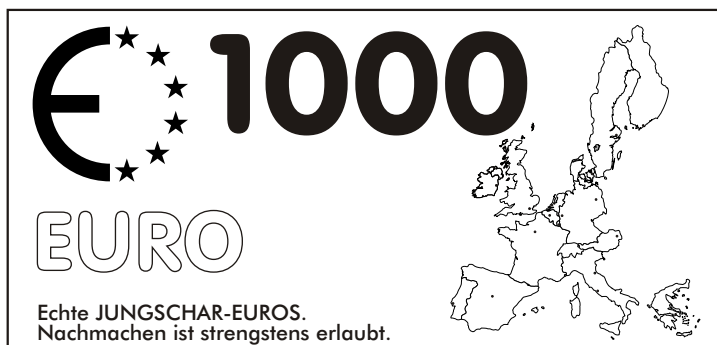
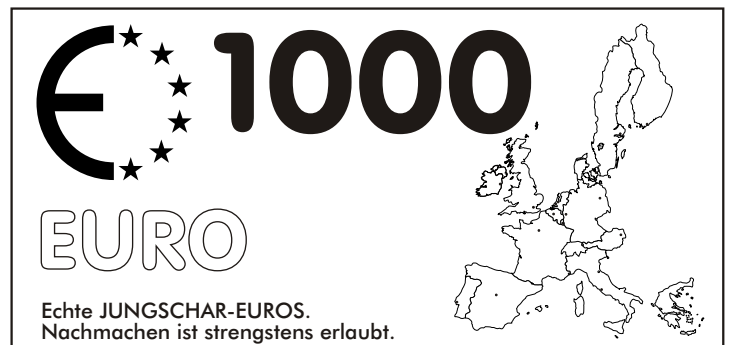
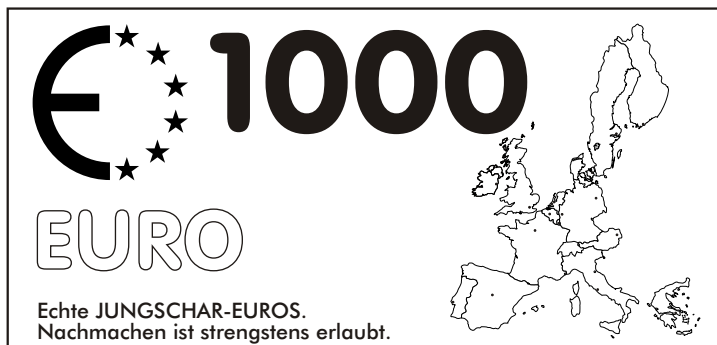
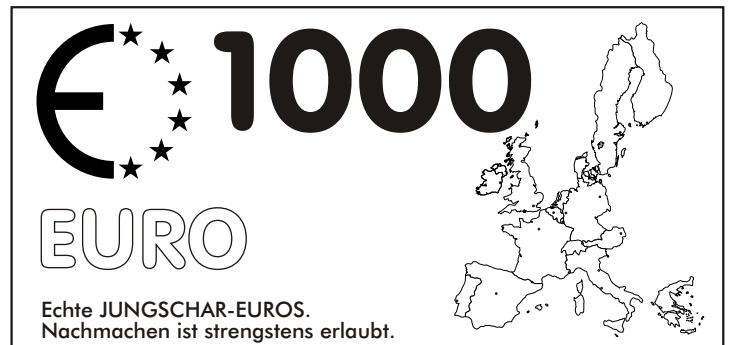
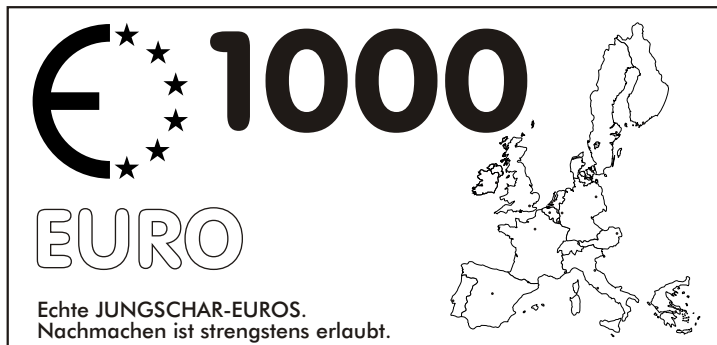
1. mit einem Würfel einmal und erwürfelt die Kennzahl der ausländischen Währung, die seine Geldhändler eingetauscht haben.
2. würfelt er mit sechs Würfeln einmal und mit dieser Summe wird die ausländische Währung multipliziert.
3. würfelt er mit drei Würfeln und bestimmt den Zinssatz, mit dem die eigene Währung multipliziert wird. Das gesamte Geld des Landes wird addiert und mit dem aktuellen EURO-Kurs multipliziert. Sieger ist die Gruppe mit den meisten EUROS.

6. Material

- Viel kopiertes Geld in den jeweiligen Währungen. (Scheine in Tausenderstückelung)
- 21 Würfel
- 3 Taschenrechner
- 1 Geldablage für sechs Währungen
- 3 Tische für die EURO-Filialen
- Armbinden in sechs verschiedenen Farben für die Geldhändler
- 1 Liste mit den sechs Ländern
- 1 Kuli für die Finanzbeamten

s. Vorlage 14-2/00

Jürgen Ortmüller



Vorlage 14-2/00