

Spiele

„Alea jacta est“ - der Würfel ist gefallen ... (ein Nachtgeländespiel)



Checkbox

- Inhalt: Nachtgeländespiel
- Autoren: Chris Groß und Ralf Kausemann, Bergisch Gladbach; jungschar@christ-online.de
- Zeit: 30 Minuten und mehr
- Material: Würfel in Anzahl der Schergen, Würfelunterlage, Lebensmittelkarten (s. Vorlage), Eimer, Taschenlampe für Schergen

1. Story

Wir befinden uns im Mittelalter: Der Sheriff von Cambridge und seine Schergen beuten die Bevölkerung Englands aus und legen ihnen so hohe Steuern auf, dass diese noch nicht einmal Geld für Brot und andere Lebensmittel haben. Doch es gibt eine Gruppe von Waldbewohnern, die im Forest von Windeck leben und die unterdrückten Bewohner der umliegenden Grafschaft von Cambridge mit Lebensmittel versorgen. Eines Tages wird diese Gruppe um ihren Anführer - den verstoßenen aber gutherzigen Grafen von Lincoln Kevin McAid - entdeckt, und es beginnt ein gefährvoller Schmuggel von Lebensmitteln. Dabei wittern die Schergen jedoch schon den nahenden Untergang ihres Sheriffs und schlagen sich in Einzelfällen auf die Seite der Waldbewohner ...

2. Vorbereitung

- Je nach Bedarf werden max. sechs Gruppen ausgelost.
- Jede Gruppe bekommt ein Basislager. Dort werden die Lebensmittel verteilt (s. Vorlage 4-1/2009), die zu einem zentralen Lager gebracht werden sollen (gleiche Entfernung für alle Gruppen). Im Zentrallager steht für jede Gruppe ein Eimer.
- Ungefähr zehn Mitarbeiter (oder weniger) spielen die Schergen des Sheriffs.

3. Ablauf

Die JSler können selber entscheiden, wer welche Lebensmittel schmuggelt, jedoch darf jeder immer nur eine Karte bei sich tragen. Diese werden im Basislager von einem JSler aus der Gruppe verteilt. Es gibt drei verschiedene Lebensmittelkarten, die auch unterschiedlich gewertet werden (s. Vorlage 4-1/2009):

Brot: 50 Punkte

Gemüse: 75 Punkte

Fleisch: 100 Punkte

Sobald die Spieler ihre Lebensmittelkarten haben, können sie in Richtung Zentrallager gehen (Rennen ist strengstens verboten).

Die Mitarbeiter haben folgende Aufgabe: Als Schergen des Sheriffs wollen sie die Waldbewohner vom Schmuggel abhalten. Die Waldbewohner werden mit Hilfe einer Taschenlampe angeleuchtet und zusätzlich muss vom Schergen noch der Name des Kindes genannt werden (soweit das möglich ist ...). Allerdings helfen die Schergen jeweils einer bestimmten Gruppe von Waldbewohnern in der Weise, dass sie die entsprechenden Schmuggler passieren lassen. Zusätzlich werden die von ihnen erbeuteten Lebensmittel zum Schluss dieser einen Gruppe zugezählt. (Dabei werden die Schergen *fest* einer Gruppe zugeteilt. Die Zuteilung erfolgt gleichmäßig, also z. B. bei sechs Gruppen und sechs Schergen je einer zu einer Gruppe; bei 12 Schergen je zwei usw. Passt eine Aufteilung nicht, spielen die übrig bleibenden Schergen gegen alle Gruppen.) Für einen reibungslosen Verlauf dieser Spielvariante bekommen die Gruppen eine Nummer und der/die entsprechende/n Schergen ebenfalls.

Wenn der Waldbewohner so gefangen ist, hat er immer noch die Chance, durch eine Gewandtheitsprobe zu entkommen. Das funktioniert so: Der Scherge hat einen Würfel und eine geeignete Unterlage (z. B. Schukartondeckel) dabei. Er und der Waldbewohner würfeln gegeneinander - die höhere Zahl gewinnt. Dabei gilt das Prinzip „Best of Three“ - wer also als erster zweimal das Duell gewonnen hat, ist Sieger.

Gewinnt der Scherge, muss die Lebensmittelkarte abgegeben werden; gewinnt hingegen der Waldbewohner, kann er weiterlaufen, um dem nächsten Schergen in die Falle zu gehen ... (he, he, he)

4. Material

- jeder Scherge: Würfel, Unterlage, Taschenlampe
- ein Eimer für jede Gruppe
- Kopien der Lebensmittelkarten (s. Vorlage 4-1/2009)

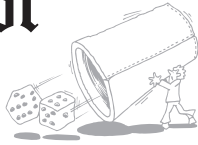


Die Würfel ...

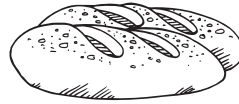


Brot

... sind gefallen!

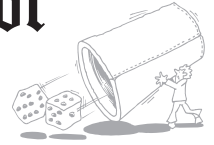


Die Würfel ...



Brot

... sind gefallen!

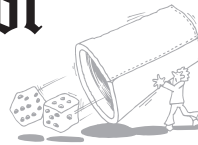


Die Würfel ...

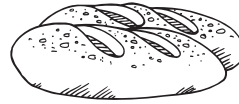


Brot

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Brot

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Gemüse

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Gemüse

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Gemüse

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Gemüse

... sind gefallen!

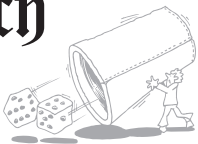


Die Würfel ...



Fleisch

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Fleisch

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Fleisch

... sind gefallen!



Die Würfel ...



Fleisch

... sind gefallen!

