

Tipp des Monats Juli

Ein Stationenspiel



Spielerklärung:

Das Bergsteiger-Game

Dieses Station-Gruppenspiel ist für fast jede Altersgruppe Spaßig. Je jünger die Spieler sind, desto mehr Mitarbeiter sind an den einzelnen Spielstationen nötig. Bei Preteens, Teens und Jugendlichen ist es durchaus denkbar, dass die Spieler sich gegenseitig an den Spielstationen kontrollieren, in diesem Fall sind keine Mitarbeitenden an den Spielstationen nötig.

Spielziel:

Gewonnen hat das Team, welches am schnellsten den Gipfel/ das Endfeld erobert hat.

Spielplan:

Das Bergsteiger-Spiel ist flexibel anpassbar an die Möglichkeiten deiner Situation. Wichtig ist, dass du ein Spielplan hast, auf dem es einen Anfang- und Endpunkt (=Gipfel) gibt.

Ein möglicher Spielplan ist das klassische Leiterspiel, das mit dem Zahlenfeld 1 beginnt und mit 100 endet. Ist ein Leiterspielplan nicht vorhanden, können auch

einfach Zahlenfelder mit Kreide auf eine Tafel oder auf die Straße gemalt werden. Eine weitere Möglichkeit ist, das "Mensch-Ärgere-Dich-Nicht" Spielfeld. Bei dieser Variante gewinnt das Team, welches als erstes 2-3 Männchen in seinem Haus hat.



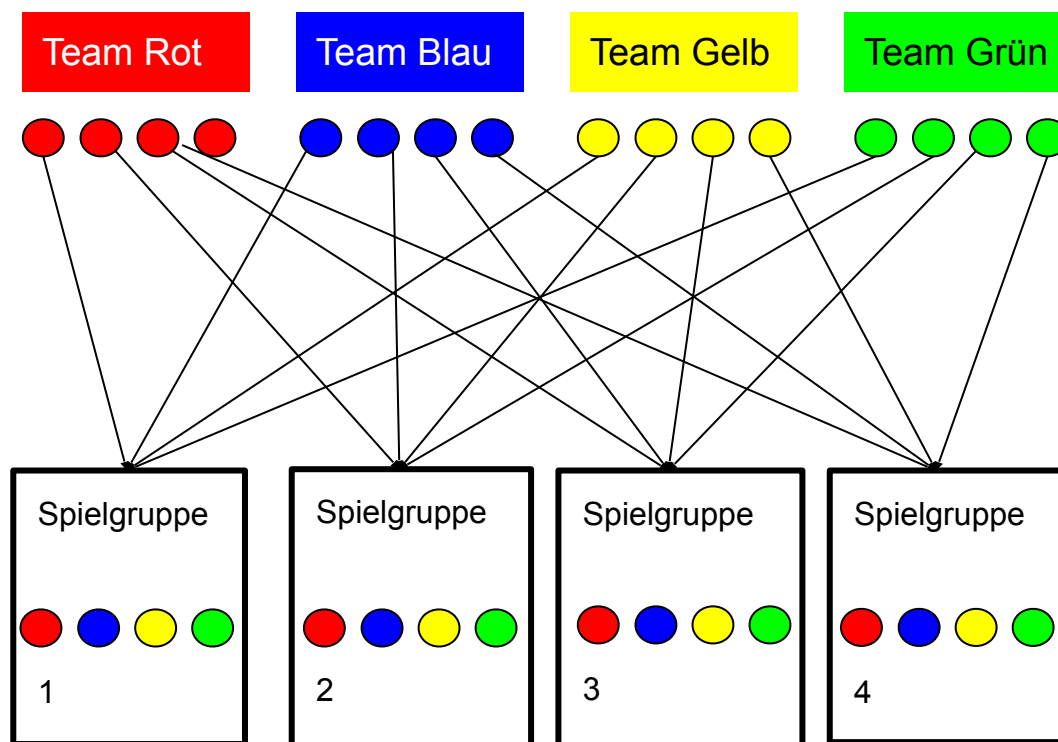
Ergänzung:

du kannst dir auch eigene Spielpläne erstellen oder ausdenken.

Spielablauf:

1. Die Gruppe wird in **Teams** eingeteilt. Beispiel (Team Rot, Team Blau, Team Gelb, Team Grün)
2. **ACHTUNG:** Das Spiel funktioniert **nicht** wenn die Teams einfach zusammen spielen, sondern die Teams werden durchmischt und teilen sich in sogenannte **Spielgruppen** auf. Im Optimalfall ist in jeder Spielgruppe ein Teammitglied vertreten. Nur durch diese Aufteilung kann ein echter Wettkampf an den Spielstationen stattfinden.

Beispiel: 12 Spieler = 4 Teams aufgeteilt in 4 Spielgruppen mit jeweils 4 Spielern.



Wenn die Spielgruppen sich gefunden haben, kann das Spiel beginnen.

Für jedes Farbteam-Team steht EINE Spielfigur auf dem Spielbrett. Tipp: wenn man mit Kindern spielt, kann man ihnen ihre Teamfarbe mit Klebpunkten auf dem T-Shirt befestigen oder mit Schminkestiften auf die Hand/ Backe malen

Wichtig ist,
genügend Spielmaterial an den Stationen bereitzustellen, denn die Spielgruppen werden auf dem Weg zum Gipfel immer wieder dieselben Stationen absolvieren.

3. Die Spielgruppen suchen die Spielstationen auf. Wenn das Spiel an der Stationen fertig ist, kommt die Spielgruppe zurück zum Spielplan und jeder schreitet mit seiner Team-Farbe Richtung Gipfel (Endfeld) voran.

Spielstationen 4 Beispiele

- **Station: Stadt, Land, Fluss**

An dieser Station liegen Stadt, Land, Fluss-Bögen aus. Im Anhang können fertige Stadt, Land, Fluss-Bögen ausgedruckt werden. Es ist empfehlenswert, „best of three“ zu spielen, sprich: der Spieler, der zuerst 2 von 3 Stadt, Land, Fluss- Runden gewonnen hat, darf 5 Felder nach vorne rücken

- **Station: Memory**

Bei dieser Station wird Memory gespielt. Es bietet sich an, dass für jedes Pärchen, das ein Spieler findet, ein Feld in Richtung des Gipfels gegangen werden darf (10 Pärchen = 10 Felder).

- **Station: Jenga Turm**

Bei dieser Spielstation wird Jenga gespielt (Wackelturm). Hier ist das Prinzip umgekehrt: wer den Turm zum Einsturz bringt, muss stehen bleiben; alle anderen dürfen 5 Felder Richtung Gipfel.

- **Station: Mehlschneiden**

Für diese Station braucht es Gummibärchen und ein wenig Mehl. Dieses wird zu einem losen Häufchen zusammen geschoben und oben drauf in die Mitte kommt ein einzelnes Gummibärchen. Nun versuchen die Spieler, mit einem Messer den Mehlhaufen kleiner zu schneiden; dabei darf das Gummibärchen nicht vom Mehlgipfel fallen. Hier ist das Spielprinzip: rutscht einem beim Schneiden das Gummibärchen herunter, verliert man und alle anderen Spieler dürfen 3 Felder nach vorne.

Stadt/ Dorf	Tier	Darf nie im Kühlschrank fehlen	Name eines Lehrers	Gegenstand, der kleiner als ein Auto ist	Grund fürs Zuspät- kommen