Eiffelturm Game

Spieldaten

- **Alter:** ab 12 Jahren
- **Anzahl:** 20 +
- **Gelände:** draussen, Wald, Wiese
- **Leitung:** 7 (+ ev. 1 je Gruppe)
- **Dauer:** 60 min +

Material

- Stahl (z.B. silbern angesprayte Holzstocher)
- Eisen (z.B. schwarz angesprayte Holzstocher)
- Holz (z.B. Holzstocher)
- Feuer (z.B. rot angesprayte Holzstocher)
- Nahrung (z.B. Kaffeebohnen)
- Spielgeld
- Absperrband zum Markieren der verschiedenen Orte

Ziel des Spieles

Dieses Spiel hat zum Ziel, dass die Kinder in der Gruppe möglichst viele Punkte sammeln. Dabei wird schlussendlich nach folgender Auflistung die Anzahl Punkte ermittelt:

- 1 Eisen/Holz/Feuer --> 1 Punkt
- 1 Nahrung --> 2 Punkte
- 1 Geld --> 3 Punkte

Diejenige Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Einstieg

Die Kinder finden einen geheimnissvollen Brief. In diesem Brief steht, dass ein Herr Eiffel sie dringend braucht und Ihnen Spuren gelegt hat, um sie zu ihm zu führen. Die Kinder folgen den Spuren und gelangen so auf das Spielgelände.

Herr Eiffel begrüsst alle Kinder und erklärt das Spiel. Anschliessend werden die Teilnehmer in Gruppen aufgeteilt und begeben sich zu ihrem Postenplatz. Das Spiel beginnt!

Hauptteil

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der Eiffelturm. Im Eiffelturm sitzt Herr Eiffel. Er benötigt dringend unsere Hilfe um seinen Eiffelturm fertigzustellen.

In der Umgebung des Eiffelturmes gibt es eine Eisenmine, einen Holzfäller sowie einen Feuerspucker. Auch gibt es des weiteren noch eine Schmiede und einen kleinen Markt.

Von Zeit zu Zeit gehen Räuber in den verschiedenen Lagern der Gruppen um und beschlagnahmen dabei die Hälfte des Geldes der Gruppe.

Die Kinder dürfen einander während dem Spiel untereinander abfangen. Dabei machen sie Schere, Stein, Papier. Der Verlierer gibt die Hälfte seines Besitzes (ausser Geld) an den Gewinner.

Eiffelturm

Im Eiffelturm sitzt Herr Eiffel. Um seinen Eiffelturm fertigzustellen benötigt er dringend noch Stahl. Für jeden erhaltenen Stahl, bezahl Herr Eiffel einen gewissen Geldbetrag. Mit der Zeit, gibt sich Herr Eiffel nicht mehr nur mit Stahl zufrieden und will deshalb z.B. auch noch Feuer oder Nahrung.

Eisenmine

In der Eisenmine kann Eisen erarbeitet werden. Gegen eine gewisse Anzahl an Liegstützen oder Rumpfbeugen, erhält man ein Eisen.

Holzfäller

Beim Holzfäller erhält man Holz. Gegen richtige Bestimmung eines Baumes oder einer Pflanze / Frucht erhält man ein Holz.

Feuerspucker

Beim Feuerspucker erhält man Feuer. Durch Würfeln einer 1/3/5 erhält man ein Feuer.

Schmiede

In der Schmiede erhält man gegen Eisen, Holz und Feuer ein Stahl. Der Preis für Stahl wird vom Schmied festgelegt und kann individuell verändert werden.

Markt

Im Markt kann man Nahrung für Geld kaufen. Auch hier kann zusätzlich zu Geld noch Holz, Feuer oder / und Eisen verlangt werden.

Räuber

Von Zeit zu Zeit gehen im Land die Räuber um. Diese ziehen von Gruppenort zu Gruppenort und rauben die Hälfte des Geldes (nur Geld) aus dem Gruppenort.

Ausklang

Zum Abschluss werden die Punkte gezählt und der Gewinner bekannt gegeben.

Bildnachweis

- Titelbild: © roberta M. / pixelio.de