Dreckiges Geschirr - Geländespiel

So viel "dreckiges" Geschirr aus dem eigenen Speisesaal in die gegnerische Küche zu bringen wie nur möglich, ohne dabei erwischt zu werden!

Spieldaten

- **Alter:** 7-13 Jahre
- **Anzahl TN:** 10-40 Personen, 2 Gruppen
- **Gelände:** ca. 30x50m
- **Leitung:** 2 Personen
- **Dauer:** ca. 1 Std.

Ziel des Spiels

So viel "dreckiges" Geschirr aus dem eigenen Speisesaal in die gegnerische Küche zu bringen wie nur möglich, ohne dabei erwischt zu werden!

Vorbereitung

- Aus allen Teilnehmern zwei gleich starke Gruppen bilden
- 2 Speisesäle abstecken (Basis der Gruppe)
- 2 Küchen abstecken (Hier wird das dreckige Geschirr hingebracht)
- 1 Geschirrschrank abstecken (Hier kommt das von Kellner abgefangene Geschirr hin)
- Geschirrkarten herstellen (Kärtchen auf denen ein Bild mit Geschirr zu sehen ist)
- Würfeldosen herstellen (Durchsichtige Filmdösli mit 2 Spielwürfeln darin)

Hinweis

Link zur Andacht

Das Spiel eignet sich gut, um den Kindern verständlich zu machen, dass in unserem Leben oft auch "dreckige" Sachen geschehen und diese lagern sich in unserem Herzen ab. Aber auch in unserem Leben gibt es einen "Joker" bei dem wir unsere "dreckigen" Sachen abgeben können --> Link zu Jesus.

Spielablauf

*Gruppe A bringt ihr Geschirr in die Küche der Gruppe B und umgekehrt.

*Jeder Spieler darf immer nur 1 Geschirrkärtchen transportieren (Ausnahme: Wenn jemand von seinem Gegner die Geschirrkarte gewonnen hat).

*Die gegnerischen Spieler dürfen sich gegenseitig mit anklopfen auf den Rücken aufhalten.

*Alle Spieler haben ein durchsichtiges Filmdöschen bei sich, in dem sich 2 Würfel befinden.

*Wenn sich nun 2 Spieler aufhalten (Schritt 3), schütteln beide Ihr Filmdöschen und lesen die Punktezahl der Würfel ab.

*Wer die höhere Zahl hat, hat gewonnen.

*Der Gewinner bekommt beide Kärtchen (Seines und das des Gegners).

*Der Gewinner darf nun weitere Spieler aufhalten, mit dem Risiko das er ALLE Kärtchen verliert.

*Beim Abklopfen muss ein mind. Abstand von 2 Metern eingehalten werden!

*Der Verlierer geht neues Geschirr aus seinem Speisesaal holen!

*Der Gewinner transportiert sein Geschirr weiter in die gegnerische Küche!

*Joker (Kellner): Der Joker ist ohne ein Filmdöschen unterwegs. Er kann Gegner (die dreckiges Geschirr in "seine" Küche bringen wollen) abfangen und ihnen, ohne zu würfeln, das Geschirr abnehmen. Dieses Geschirr kommt in den Geschirrschrank. Dort ist es neutral und wird am Schluss auch nicht gezählt.
In jeder Gruppe gibt es nur einen Joker (Kellner).

Spielschluss

Wenn alles Geschirr aus dem Speisesaal weggeräumt ist, ist das Spiel zu Ende.

Gruppe B zählt das Geschirr aus Küche A (Jede Gruppe das, was sie transportiert haben). Wer mehr Punkte hat, hat gewonnen!

Varianten

Folgende Tipps sind zu gebrauchen um das Spiel, wenn nötig, zu Steuern.

- Es können temporär mehr Joker (Kellner) eingesetzt werden.
- Die Geschirrkärtchen in der Küche können gezählt und erneut in den Speisesaal gebracht werden.

Die Würfel- Filmdöschen

Wir haben die Würfelfilmdöschen hergestellt, weil es eine sehr gute Art ist, wie kleine und grosse Kinder mit den gleichen Chancen am Spiel teilhaben können. So wird keine Kraft gebraucht (Vorteil grössere Kinder) und ein Streit über die besten (Uno/Jass) Karten gibt es nicht. Ebenfalls geht es schneller als das Scheren-Stein-Papier Spiel.

Einmal hergestellt, kann man diese Würfelfilmdöschen immer wieder gebrauchen!

Material

- Pro Spieler 1 Würfel-Filmdöschen
- Geschirrkarten mit verschiedenen Werten (Punkten)
- Vogelschreckband um die Küchen etc zu markieren

Spielskizze

Dyrti disher skizze

Quellen

Bildnachweis:

- Titelbild: © Paul-Georg Meister / pixelio.de