

Korsaren



Im Mittelalter wurden die Seeräuber Korsaren genannt. Wir spielen dieses Spiel im Wald oder auch in der Stadt.

Für dieses Spiel werden verschiedene Gruppen benötigt. Es gibt Händler, Korsaren, Korsarenjäger sowie Posten für den Warenankauf und den Warenverkauf.

Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum Heft-Artikel.

Korsarenspiel

Material

- Genügend Geldscheine mit den Werten eins und zwei
- Warencettel in verschiedenen Farben: Gold = gelb, Tee = grün, Tabak = braun, Brandy = rot. Die Zettel können mit dem jeweiligen Produkt beschriftet sein.

Gruppen

Die Kinder werden in zwei Gruppen geteilt. Jede dieser Gruppen wird nun noch halbiert. Eine Hälfte wird Händler, die andere Hälfte Korsaren.

Jede Händlergruppe erhält ein Startkapital (Geld), das sie unter sich aufteilen.

Die Mitarbeiter oder ältere Kinder erhalten die Aufgabe der Korsarenjäger. Achtet darauf, dass jede Gruppe gleichviel Korsarenjäger erhält! Zwei Mitarbeiter betreuen die Posten Warenankauf und Warenverkauf. Die einzelnen Gruppen haben nun Folgendes zu tun:

Händler

- Sie kaufen Waren (Gold, Tee, Tabak) beim Ankaufsposten ein und verkaufen diese wieder beim Verkaufsposten. Durch geschickte Produktwahl erhalten sie mehr oder weniger grosse Gewinne
- Wenn sie von einem Korsaren überfallen werden ("abschlagen") müssen sie ihm alle Ware und Geld abgeben. Um wieder ins Geschäft zu kommen, besorgen sie sich bei ihrem Korsarenjäger neue Waren oder Geld.

Korsaren

- Sie handeln mit Schmuggelware (Brandy).
- Sie können Händler überfallen («abschlagen») und deren ganzes Geld und alle Waren abnehmen.

- Wird eine Korsar von einem Korsarenjäger gefasst, muss er ihm alles abgeben, was er hat.

Korsarenjäger

- Sie spüren feindliche Korsaren auf, nehmen ihnen ihre Ware und alles Geld ab und lassen sie wieder laufen.
- Diese Waren und das Geld geben sie ausgeraubten Händlern ihrer Gruppe wieder, damit diese weiter handeln können (unbedingt alle Ware abgeben!)

Posten

Warenankauf

- Der Mitarbeiter verkauft die einzelnen Waren zu den Preisen aus der Ankaufstabelle, wobei sich diese alle zehn Minuten verändern.
- Gold, Tee und Tabak werden an die Händler verkauft.
- Brandy kann nur von den Korsaren gekauft werden
- Die mit * gekennzeichneten waren sind besonders gewinnbringend, sofern sie sehr bald wieder verkauft werden.
- Um den Posten muss sich eine genügend grosse Schutzzone für Händler befinden!

| Zeit (min) | Gold | Tee | Tabak | Brandy |
|------------|------|-----|-------|--------|
| 00:00 | 3 | 2 | 1* | 3* |
| 00:10 | 3 | 2 | 2* | 3* |
| 00:20 | 4 | 2 | 4* | 3** |
| 00:30 | 4* | 2 | 8 | 4** |
| 00:40 | 5* | 3 | 2*** | 4** |
| 00:50 | 6* | 5* | 2** | 3*** |
| 01:00 | 4** | 4* | 3** | 5* |
| 01:10 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 01:20 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 01:30 | 3 | 2 | 2 | 3 |

| | | | | |
|-------|---|---|---|---|
| 00:00 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| 00:10 | 4 | 3 | 6 | 6 |
| 00:20 | 5 | 3 | 6 | 7 |
| 00:30 | 6 | 2 | 8 | 8 |
| 00:40 | 7 | 4 | 8 | 8 |
| 00:50 | 8 | 7 | 7 | 8 |
| 01:00 | 8 | 6 | 6 | 8 |
| 01:10 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 01:20 | 5 | 3 | 2 | 4 |
| 01:30 | 3 | 3 | 1 | 3 |

Warenankauf

- Beim zweiten Mitarbeiter können die Händler und Korsaren ihre Waren wieder verkaufen. Sie erhalten das Geld entsprechend der Verkaufstabelle, wobei sich alle zehn Minuten die Preise ändern.
- Aufgrund der Legalisierung von Alkohol findet bei Brandy gegen Ende ein Preiseinbruch statt.
- Wenn Händler oder Korsaren nach Spielende noch Waren besitzen, werden diese mit dem Geldbetrag in der Zeile «Ende» gewertet.
- Auch um diesen Posten muss sich eine genügend grosse Schutzzone für Händler befinden!

Spielende

Welche Gruppe hat am Ende des Spiels am meisten Geld erwirtschaftet?

Korsaren_YW

Quellennachweis



- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 2/05, Seite 27. Die Autorin beschreibt ein Spiel zum Thema Seeräuber, welches im Wald oder in der Stadt gespielt werden kann.
© Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Mirjam Leuenberger