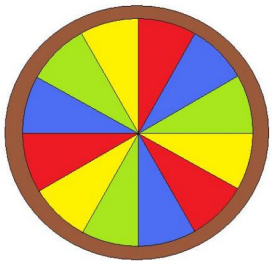
Wild Wild West



Hier findest Du ein ausgearbeitetes, cooles Wettkampfspiel in Wild-West-Manier, das nicht nur Kraft und Schnelligkeit, sondern auch Allgemeinwissen erfordert.

Material

- 1 Glücksrad mit Skalierung (siehe Vorbereitung)
- Spielgeld
- pro Gruppe/Clan einen Behälter, die in den Clanfarben gekennzeichnet sind (befinden sich bei der Bank)
- pro Clan einen Briefumschlag
- 3 Behälter (rot, grün und blau markiert), in denen sich die auf kleine Zettel geschriebenen Aufgaben befinden (sortiert nach Kategorien

Anzahl der Mitarbeiter

- Spielleiter
- pro Spieler auf der Bühne 1 Schiedsrichter, der kontrolliert und die Wertung an den Spielleiter weitergibt
- pro Gruppe 1 Mitarbeiter
- Bankiers je nach Teilnehmerzahl (pro 20 Teilnehmer 1 Bankier)

Vorbereitung

- Glücksrad: **1.** Gelb**:** Gruppe erhält **(X)$** von der Bank
  2. Rot: Geschicklichkeit und Kraft
  3. Blau: Wild-Wild-West-Wissen: 8 Fragen zu Indianerstämmen
  4. Grün: Naturwissen: 9 Fragen zur Naturkenntnis
- Fragen und Aufgaben vorbereiten
- Bühne vorbereiten (Material für Aufgaben bereitstellen, Bankstation, Glücksrad aufbauen...)

Kategrieübersicht und Aufgaben

Durchführung

- Die Spieler werden in mindestens 2 (besser mehr) Gruppen eingeteilt.
- Die Gruppen dürfen sich einen Namen geben, der an den Wilden Westen anklingt (z.B. Lucky Luke, Goldgräber).
- Jede Gruppe erhält einen Briefumschlag, der in ihrer Farbe markiert ist.
- Durch Los wird bestimmt, welcher Clan beginnen darf. Ein Spieler dieses Clans darf das Glücksrad drehen.
- Je nach dem, bei welcher Zahl das Glücksrad zum Stehen kommt, wird eine Aktion durchgeführt. Bleibt sie z.B. bei 1 oder 5 stehen, erhält der Clan das Geld und der nächste Clan darf das Glücksrad drehen.
- Wird eine Aufgabe gedreht, zieht der Spielleiter eine Aufgabe aus dem entsprechenden Korb und deutet mit einem Schlagwort an, was diese Aufgabe erfordert, z.B. "In dieser Aufgabe geht es um Stärke". Jeder Clan stellt nun einen seiner Spieler zum Wettkampf auf.
- Nun liegt es an jedem Clan zu entscheiden, welcher der aufgestellten Spieler wohl am ehesten gewinnen wird. Sie entscheiden, wieviel Geld sie auf diesen Spieler setzen wollen, tun diesen Betrag in ihren Umschlag und legen diesen in den Behälter des Clans aus dem der ausgewählte Spieler kommt.
- Nun wird die Aufgabe erklärt und der Wettkampf durchgeführt.
- Die Clans, die richtig getippt haben, bekommen ihr eingesetztes Geld und die gleiche Summe aus der Bank zurück (gewinnen also das Doppelte ihres

Wetteinsatzes).
- Die Clans, die falsch getippt haben, verlieren ihr Geld an die Bank.
- Der Clan, der am Ende das meiste Geld hat, gewinnt.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- Kategorieübersicht und Aufgaben: MariES