

Einnahme von Ai - Geländespiel



Das Ziel des Spiels ist es, seine Mauer zuerst zum Einstürzen zu bringen. Das geschieht indem man die Steine in der Mauer (Plakat) durchkreuzt.

Spieldaten

- Alter: 6-13
- Anzahl TN: 10-100 (mind. 5 TN Pro Mauer)
- Gelände: Wald, Wiese, Sportplatz
- Leitung: Pro Gruppe 1 Leiter, Pro Mauer 1 Leiter, Materialladen 1-2 Leiter, Würfelplatz 1-2 Leiter (Material und Würfelplatz Abhängig von Anzahl TN)
- Dauer: ca 1,5h

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, seine Mauer zuerst zum Einstürzen zu bringen. Das geschieht indem man die Steine in der Mauer (Plakat) durchkreuzt.

Vorbereitung

- Mauern erstellen (Leintuch, Papier, Karton) Mauerfelder einzeichnen
- Basis der Gruppen abstecken (pro Gruppe eine Basis)
- Materiallager abstecken
- Würfelplatz abstecken
- Katapult Karten herstellen (Karte mit Bild von einem altertümlichen Katapult)

Geschichte

Josua und seine Männer haben Jericho eingenommen. Nun ist die Stadt Ai an der Reihe.

Weil sich jemand nicht an die regeln Josus's und schliesslich an Gottes gebot gehalten hatt klappt es nicht auf antrieb.

Josua 7,3 - 8,24

Manchmal versuchen wir etwas aus eigener Kraft, anstat auf Gott zu hören.

Ebenfalls wurde die Stadt von 2 Seiten angegriffen, so tut man mit den Verschiedenen Gruppen, verschiedene Mauern "angreifen".

Spielablauf

*Die Felder auf dem Mauerplakat müssen mit "Steinen" durchbrochen (durchgestrichen) werden.

*Diese Steine (Filz-oder andere Stifte) müssen gekauft werden. Das Geld verdient man mit würfeln beim Würfelplatz. Man sucht sich ein Spieler aus einem anderem Team und würfelt gegeneinander. Der Gewinner (der mit der grösseren Augenzahl)erhält ein Geldstück.

*Das Geld wird in die Basis gebracht.

*Sobald genug Geld zusammen ist, besteht die Möglichkeit, im Materialladen Steine (Stifte) einzukaufen.

*Um die Steine (Stifte) an die Mauer zu "schleudern", braucht man einen Katapult. Dieser wir einmal gekauft und kann nicht weggenommen werden. Der Katapult bleibt in der Basis der Gruppe.

*Steine werden in Form von Stiften verkauft. Ein Stein = ein Stift. Pro Stift kann man ein Kreuz auf dem Mauerplakat machen. Der Stift wird danach dem Leiter bei der Mauer abgegeben.

*Die Gruppen haben die Möglichkeit, eine (oder mehrere) Lizenz zum fangen anderer, gegnerischer Spieler zu kaufen. Nur die Spieler mit Lizenz dürfen andere Spieler fangen.

*Gefangen wird, mittels entreissen eines Wollbündel am Arm

*Der gefangene Spieler muss dem Fänger seine Ware (Steine=Stifte) oder Geld abgeben. Der Katapult kann nicht abgenommen werden!

*Der gefangene Spieler kehrt in seine Basis zurück und erhält dort ein neues Bündeli.

Gruppenbasis

Jedes Team hat eine Basis (Sicher Zone). Dort können Sie das Geld sicher lagern und sich organisieren. Neue Bündeli können dort bezogen werden. Beim Spielanfang sammeln sich die Gruppen in ihrer Basis.

Materialladen

Katapult (Karte)

Jedes Team braucht einen Katapult als Grundlage, um die Mauer mit Steinen angreifen zu können.
Preis: 80

Steine (Schreiber)

Das sind die „Wurfgeschosse“. Sie können eingesetzt und gekauft werden sobald der Katapult vorhanden ist. Mit einem Stein, wird die Mauer angegriffen. Pro Stein kann man ein Feld durchstreichen. Preis: 4

Lizenz zum fangen anderer Spieler (Sportspielbändel)

Mit dieser Lizenz können die Teams Personen dazu lizenzieren, Gegenspieler zu fangen und deren Ware abzunehmen! Preis: 15

Würfelpplatz

Sechs Verschiedene Posten

1. Wer mehr Punkte würfelt = 3 Würfel; 2x würfeln
2. Wer weniger Punkte würfelt = 3 Würfel; 2 x würfeln
3. Wer zuerst die Ziffer 6 hat = 1 Würfel; abwechselnd würfeln bis jemand die Ziffer 6 hat
4. Wer am nächsten bei der Summe 12 ist = 2 Würfel; 1x würfeln
5. Wer mehr würfelt = 3 Würfel; 3 x würfeln
(6er dürfen rausgenommen werden)
6. Wer wenig würfelt = 3 Würfel; 3 x würfeln
(1er dürfen rausgenommen werden)

Spielschluss

Das Spiel ist zu ende, wenn eine Gruppe ihre Mauer "zu Fall" gebracht hat, oder die Zeit abgelaufen ist.

Varianten

- Die Preise können während dem Spiel angepasst werden, um das Spiel zu Steuern (Inflation/Deflation während des "Kriegs")
- Die Art, einen gegnerischen Spieler zu fangen kann geändert werden. Gerade bei kleineren Mitspielern ist dies ratsam. (siehe Geländespiel "[Dreckiges Geschirr](#)" - [Würfeldöschen](#))

- Lizenzen zum Fangen der gegnerischer Spieler, können begrenzt werden. Entweder gesamt (der Schnellere ist der Geschwindere), oder pro Gruppe.
- Posten beim Würfelplatz können auch doppelt geführt werden (mehr Leiter) oder andere Spiele gemacht werden um Geld zu verdienen

Material

- Vogelschreckband für Basis, Materialladen und würfelplatz
- Würfel für Würfelposten
- genügend Stifte (Steine)
- Katapultkarten (pro Gruppe eine)
- Mauerplakat mit 20 Feldern (pro Gruppe eine Mauer)
- Sportspielbündel (Lizenz) für Fänger
- Wollbündel (am besten pro Gruppe ein Wollknäuel)
- "Geldstücke" oder Spielgeld

Spielskizze

Bilder



Bild und Spielnachweis

Alle Bilder sind ©by Raphi D.; Im Rahmen der Jugendarbeit frei verwendbar.

Dieses Spiel wurde entwickelt von der Jungschar Waldmann, Besj Region 45 anlässlich Regional Pfi-la 2007