

PATEIKĖ
jsschinznach

ON
2012-03-16

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Eisenbahnspiel



Das Eisenbahnspiel ist ein nachmittagsfüllendes Indoor-Game, das z.B. als Schlechtwetter-Programm eingesetzt werden kann. Es ist relativ materialintensiv, dafür ist es sehr abwechslungsreich und erfordert nebst Köpfchen auch Kreativität.

Material

- Leiterlispielfeld aufgezeichnet auf A2 (zwei A3-Blätter verwenden)
- Aufgabenblatt zu ca. der Hälfte aller Spielfelder
- Modelleisenbahnschienen zum Zusammenstecken (z.B. Märklin)

Die Anzahl von Leitern und Rutschbahnen auf dem Spielfeld sollte stark reduziert werden.

Die Spielfelder auf dem Leiterlispiel werden mit einer blauen oder roten Nummer versehen. Zu allen Spielfeldern mit einer roten Nummer wird ein Aufgabenblatt erstellt.

Vorbereitung

Die Aufgabenblätter müssen im Haus verteilt und an einem Posten muss das Leiterlispiel aufgestellt werden.

Ausserdem sollte ein Tisch mit allem Schienenmaterial vorbereitet werden. Dort können die Gruppen später das Schienenmaterial einkaufen.

Dann muss nur noch der Bauplatz der Modelleisenbahn vorbereitet werden. Dafür ist eine relativ grosse Fläche am Boden nötig. Diese wird Kuchenstück-förmig (Kreissektoren) aufgeteilt, damit jede Gruppe einen Sektor hat. Die Sektoren können z.B. mit Maler-Klebeband markiert werden. An den Übergängen von Sektor zu Sektor wird ein gerades Schienenstück ebenfalls mit Malerklebeband am Boden befestigt. Die Gruppen müssen später die Eisenbahn zwischen die beiden Übergangsstücke bauen, die an ihren Kreissektor grenzen.

Bei genauer Betrachtung sind die Markierungen und die fix befestigten Übergangsstücke auf dem 3. Bild im Abschnitt "Bilder des Endprodukts" zu sehen.

Spielablauf

Die Kinder werden in Gruppen aufgeteilt und erhalten jeweils als Gruppe eine Spielfigur auf dem Leiterlispiel. Ausserdem wird jeder Gruppe ein Leiter zugeteilt, der die Gruppe die ganze Zeit begleitet und das Erfüllen der Aufgaben kontrolliert, bzw. abnimmt.

Nun dürfen sie würfeln und fahren auf ein Feld. Ist das Feld rot, bedeutet das, dass ein Aufgabenblatt irgendwo im Gebäude aufgehängt ist. Die Gruppe muss dieses nun suchen und die entsprechende Aufgabe (z.B. ein Lied singen) erledigen. Für das Erledigen einer Aufgabe gibt es einen bestimmten Geldbetrag.

Ist das Feld blau, existiert kein Aufgabenblatt dazu und die Gruppe darf noch einmal würfeln (bis sie auf einer roten Zahl gelandet ist).

Wenn eine Gruppe im Ziel des Leiterlispiels angekommen ist (man muss es nicht genau treffen), erhält sie ebenfalls einen Geldbetrag und kann direkt bei Start neu beginnen.

Mit dem Geld das die Gruppen verdienen, können sie am Eisenbahnposten Schienenmaterial kaufen. Mit Letzterem kann dann jede Gruppe in Ihrem Sektor eine möglichst kreative und lange Eisenbahn bauen.

Die Gruppen dürfen ihre Sektoren mit allem Schmücken, was sie finden. So entsteht eine sehr kreative Eisenbahn.

Wenn entsprechendes Material vorhanden ist und die Schienen richtig zusammengesteckt werden, kann am Ende eine Lokomotive die Eisenbahn befahren.

Geldbeträge

Einkünfte (beim Leiterlispiel):

- 40$ pro erledigte Aufgabe
- 100$ pro Erreichen des Ziels

Ausgaben (für Geleisematerial)

- 20$ für Kurven
- 40$ für Geraden
- 40-100 für Spezialstücke (Weichen etc.)

Die Prämien beim Leiterlispiel sollten konstant gehalten werden. Die Preise fürs Schienenmaterial können jedoch während dem Spiel angepasst werden. So kann man die Dauer des Spiels steuern (je billiger die Schienen, desto schneller ist das Spiel fertig).

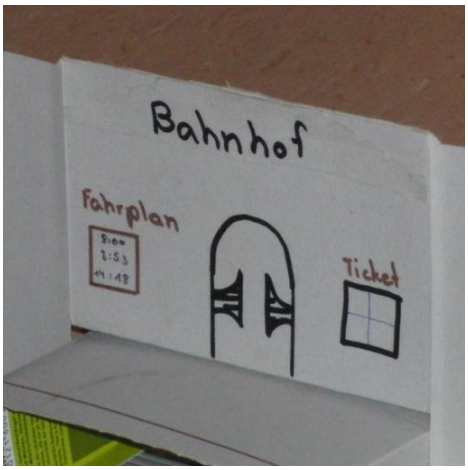
Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist, eine möglichst lange, bzw. möglichst kreative Eisenbahn aufzubauen. Das Leiterlispiel und das damit verdiente Geld sind also nur Mittel zum Zweck.

Am Ende des Spiels erstellt eine Leiterjury 2 Wertungen: Die möglichst kreative Eisenbahn und die möglichst lange Eisenbahn. Optional können auch zwei Preise vergeben werden.

Bilder des Endprodukts







Quellennachweis

- Titelbild & Bilder des Endprodukts: Zur Verfügung gestellt durch die Jungschar Schinznach / Manuel Meier

Weitere Informationen

Kategorijos
Spiele und Aktivitäten

Žymos
Schlechtwetter

Amžius
8–12 Jahre
13–16 Jahre

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Diese Information fehlt.

Trukmė
2 Std.

Medžiaga
Eine Menge Arbeit

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/eisenbahnspiel