Die Siedler

Ein Spiel für ca 120 Kids. Super geeignet um mit den Kindern einen Nachmittag zu gestalten.

Idee

Das Grundprinzip ist ein Stationenlauf. Mit den bei den Stationen erworbenen Punkten können auf einem in der Mitte aufgehängten Plan Straßen gebaut werden. Wird dabei ein zum Siedeln geeigneter Punkt erreicht, baut die Gruppe eine Stadt.

Ablauf

Jeder Gruppe startet an einer festgelegten Station. Die weiteren Stationen können frei gewählt werden. Bei jeder Station können zwischen 0 und 50 Punkte erreicht werden (in Fünferschritten). Jede Station kann nur einmal besucht werden. Die Punkte können beim Bauamt gegen Faden eingetauscht werden. Pro Punkt ein Zentimeter. Als Spielplan ist auf einer 2x2m Sperrholzplatte eine Landschaft mit Flüssen, Wald, Gebirge und möglichen Siedelpunkten aufgemalt. Außerdem sind viele kleine Nägel in die Platte geklopft. Wenn die Gruppe das erste mal zum Plan kommt, wählt sie sich einen Startpunkt am Rand aus. Von diesem aus kann nun der Faden gelegt werden. Die Nägel dienen als Wendepunkte. Jedes Mal, wenn eine Gruppe einen noch nicht besiedelten Siedelpunkt erreicht hat, wird dort eine Stadt ihrer Farbe gebaut. Auch schon bebaute Städte könne angesteuert werden. Dafür gibt es allerdings nur die halbe Punktzahl. Das Spiel endet für die Gruppe, wenn jede Station genau einmal besucht wurde.

Der Spielplan

Die Platte ist in zwei bis vier Teile zerlegt, damit ein Transport möglich ist. Flüsse werden blau, Hügel/Gebirge grau, Wald dunkelgrün symbolisiert. Der Rest der Fläche ist grün. Es gibt drei Arten von möglichen Siedelpunkten. Für kleine, mittlere bzw. große Städte. Sie werden durch Rechtecke entsprechender Größe symbolisiert. Flüsse können nur an entsprechend gekennzeichneten Furten überquert werden. Dabei wird der Faden zweimal um die Nägel an der Furt gewickelt. Gebirge können nicht überquert werden. Ein Faden, der durch einen Wald führt, muss dreimal gewickelt werden. (Hin, zurück, wieder hin) Die Nägel werden nach Bedarf eingenagelt. Aber schon recht viele, um viele Abzweigemöglichkeiten zu erzeugen.

Alles in allem ein ziemlicher Aufwand, aber es lohnt sich!

Stationen

- **Brunnen graben**

In eine Wanne werden Plasiktüten gelegt, darüber Sand geschüttet. Die Plastiktüten symbolisieren das Grundwasser. Ziel der Kids ist es, mit Kaffeelöffeln nach dem Grundwasser zu graben. Bewertet nach Zeit.

- **Nägel klopfen**

Im harten Siedleralltag muss viel gebaut und genagelt werden. Oft stehen dafür leider nicht die optimal geeigneten Werkzeuge zur Verfügung. SEHR kleine Nägel müssen mit einem SEHR großen Vorschlaghammer in ein Brett genagelt werden.

- **Wildkrautkunde**

Wenn eine neue Siedlung gebaut wurde, gilt es erst mal, mit dem, was Mutter Natur liefert, zu überleben. Verschiedene Gewächse müssen am Geschmack erkannt werden. (Gänseblümchen, Löwenzahn, Sauerampfer, Weizen, Gersten etc)

- **Kontakt mit Eingeborenen**

Sehr wichtig ist natürlich immer, viel Rücksicht auf die Sitten und Gebräuche der Eingeborenen zu nehmen. Ein Mitarbeiter sitzt als Eingeborener verkleidet da. Die Kids müssen sich ihm mit einem abgedrehten Ritual anzunähern versuchen. Dabei muss reihum eine Begrüßungsformel gesprochen werden und dann Juttas Mate-Tee aus Paraguay getrunken werden. Bewertung nach Zeit.

- **Quelle**

Erfrischungsstation ohne Punkte

- **Sägen**

Beim Siedlungsbau gibt es natürlich auch jede Menge präzise Sägearbeiten durchzuführen. Ein möglichst genau 50 cm langes Stück absägen.

- **Wasserversorgung**

Wenn das Wasser in der Siedlung knapp ist, dann muss es hergeschleppt werden. Notfalls auch mit ungewöhnlichen Gefäßen -> Wasser mit Mund transportieren und in Flasche spucken.

- **Wasserversorgung 2**

Noch mehr ungewöhnliche Gefäße: Wasser muss in angezogenem Gummistiefel transportiert werden.

- **Noch mehr Wasser**

Früher waren die Schubkarren noch primitiver: Zwei Kids machen eine Schubkarre. Auf den Rücken des einen wird ein Eimer Wasser gestellt. -> Parcour

- **Fleischsuche**

Auch tierisches Eiweiß ist sehr wichtig. Würmer sind deshalb eine hervorragende Nahrung. In einem Gefäß Rindenmulch, Torf und Wasser Gummiwürmer gesucht werden (Haribo oder so...)

- **Umzug**

Klar, dass ein Siedler oft umziehen muss. Dann heißt es packen. In einer vorgegeben Zeit müssen in einen Sack möglichst viele sperrige Gegenstände gesteckt werden.

- **Gewitterregen**

Ein plötzlicher Gewitterregen, bevor die Hütte fertig ist, kann böse folgen haben. Schnellstens Zuflucht zu finden ist dann angesagt. Die Gruppe muss sich möglichst schnell komplett unter eine Plane verstecken. Mit einem Eimer Wasser wird geprüft, ob auch wirklich alle drunter sind.

- **Lebenswichtige Grundkenntnisse**

Ohne die grundsätzlichsten Kenntnisse über das Siedeln, ist Überleben kaum möglich. Ein Quiz

- **Krankentransport**

Unterwegs gibt’s immer mal wieder Verletzte, die dann natürlich mit transportiert werden müssen. Kids müssen Mitarbeiter auf Tisch tragen.

- **Hausbauen auf schwierigem Untergrund**

Nicht immer sind die Gegebenheiten günstig für einen Haus in einer Siedlung. Dann heißt es, auch schwierige Bauplätze zu erschließen. In ein Brett wird in der Mitte ein Loch gebohrt, durch das ein Faden gezogen wird. An diesem Faden wird das Brett aufgehängt. Die Kids müssen nun mit Jenga-Steinen einen möglichst hohen Turm auf das Brett bauen.

- **Stinkenden Kleider nähen**

Beim Siedeln muss man selbstverständlich auch alle Kleider selbst nähen. Dabei kann es natürlich auch mal vorkommen, dass Teile dabei sind ,die einen sehr unangenehmen Geruch haben. Dann gilt es, dass ganze möglichst weit von der Nase entfernt zu nähen. Faden mit durchgestreckten Armen einfädeln.

- **Über den See**

Wenn es einen See zu überqueren gilt, ist es wichtig, schnell und mit wenig Material stabile Boote zu bauen. Aus einem Zeitungspapier möglichst viele Boote falten.

- **Kamelritt**

Die Tiere in unbekannten Gebieten sind häufig ungewohnt. Neue Reittechniken sind gefordert. Zwei Kinder krabbeln auf allen Vieren auf dem dem Boden. Der Hintere hält die beiden Knöchel

des Vorderen fest. Über die beiden wird eine weißes Tuch o.ä. gelegt. Auf den beiden sitzt im Schneidersitz ein drittes Kind. -> Parcourlauf

- **Knappes Feuer**

Mit Feuermitteln muss in der Wildnis sparsam umgegangen werden. Ein brennendes Streichholz muss möglichst oft herumgegeben werden.

- **Tierspuren**

Tierspuren werden auf ein Blatt gemacht und das Blatt als Puzzle zerschnitten. Die Kids müssen das Puzzle zusammensetzen und danach die Spuren bestimmen.

- **Bodenschätze**

Oft sind wertvolle Bodenschätze in den neuen Siedlungsgebieten, die nur noch darauf warten, gehoben zu werden. In einem Schlammloch müssen Diamanten (aus Plastik) gesucht werden.

Bildnachweis

Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **aus: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**