



# Quartiergame



## Ziel des Spiels

Die Kinder treten in Teams gegeneinander an. Sie müssen eine Scheune mit einem möglichst grossen Fassungsvermögen bauen. Gewonnen hat das Team, welches am Ende des Spiels am meisten Getreide in der eigenen Scheune deponieren kann.

## Ablauf des Spiels

Jedes Team bekommt eine Lego oder Duplo Platte. Je nachdem was bei euch vorhanden ist. Um den Baustoff (Legos oder Duplos) zu erhalten, müssen die Kinder bei den Gamemaster Geld verdienen. Bei den Gamemaster würfeln sie und je nachdem welche Zahl sie würfeln, müssen sie unterschiedlich schwierige Minigames absolvieren. Mit dem gewonnenen Geld (immer eine Note) können sie beim Legodealer Legos kaufen. Entweder sie kaufen legal mit dem Geld zwei Bausteine oder illegal vier Bausteine. Der Preis für zwei oder vier Bausteine ist der Gleiche. Das Problem ist aber folgendes. Um an den eigenen Bauplatz zu gelangen, müssen die Kinder bei einem Zoll vorbei. Je nach Lust und Laune des Zöllners müssen sie ihre Ware vorweisen oder nicht. Wenn sie angehalten und kontrolliert werden und mehr wie zwei Steine dabei haben, müssen sie für 1-2 Minuten ins Gefängnis und verlieren so wichtige Zeit. Falls sie mehr wie zwei Steine dabei haben und nicht kontrolliert werden, haben sie Glück gehabt. Am Ende des Spiel hat das Team gewonnen, welches die Scheune mit dem grössten Fassungsvermögen gebaut hat. Es kommt also nicht nur darauf an viele Steine zu ergattern, sondern auch möglichst klug zu bauen.

## Andacht

Dieses Quartiergame eignet sich hervorragend um anschliessend das Gleichnis vom reichen Kornbauer (Lukas 12, 16-21) mit den Kindern anzuschauen.

Gamemaster 1	Gamemaster 2
1 Von von einer gewissen Distanz drei Jasskarten in einen Hut werfen.	1 1min auf einem Bein stehen
2 10 Würfels aufeinander stampeln	2 1min zwei 1Liter Flaschen in die Luft heben
3 Aus einem Kessel gefüllt mit Dreck, Steinen und Ästen 3 Geldmünzen hinausgrübeln.	3 Zehn Begriffe zu einem bestimmten Oberthema finden
4 5 Storycubes würfeln und mit den Objekten auf dem Würfel eine Geschichte erzählen	4 Aus einer Buchstabensuppe vorgegebene Wörter hinaussuchen
5 5 Kerzen von einer gewissen Distanz mit einer kleinen Wasserpistole auslöschen.	5 Ein Bild mit 14 Objekten anschauen und nach zehn Sekunden merken noch 7 Objekte auszählen.
6 Wer eine 6 würfelt bekommt das Geld gratis	6 Wer eine 6 würfelt bekommt das Geld gratis