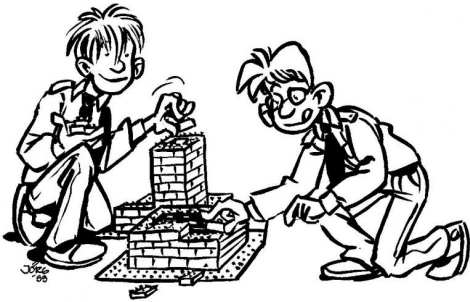


Palastbau Babylon



Bei diesem Geländespiel gilt es ein Modell eines prächtigen Gebäudes für den König herzustellen. Lasst eurer Kreativität freien Lauf und beeindruckt den König mit eurem Kunstwerk.

Material

- Absperrband, Fähnchen o.ä. zur Markierung der Gruppenstationen und zum Abstecken des Spielfeldes
- Bauklötze in gelb, grün, blau, braun (=Rohstoffe Getreide, Holz, Erz, Lehm)
- Lebensbändchen (Krepp-Papier o.ä.)
- Holzplatten (=Fundament)
- Wattestäbchen (=Pfeiler)
- Klebstoff (=Zement)
- Zettel mit jeweils einer Info zu den Vorlieben des Königs

Vorbereitung

- Gruppenstationen markieren
- Haupthändler (=Mitarbeiter) gleichmäßig in abgestecktem Spielfeld X verteilen. Die Größe des Spielfeldes und Anzahl der Haupthändler richtet sich nach Teilnehmerzahl.
- Lebensbändchen am Oberarm der Spieler befestigen
- Bauklötze gleichmäßig im Spielfeld verteilen

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in gleich große Gruppen eingeteilt.
- Jede Gruppe wiederum teilt sich auf in : Bauarbeiter, Händler und Architekten (die Aufteilung bleibt den Spielern selbst überlassen und kann während des Spiels geändert werden)
- Aufgabe der Bauarbeiter ist es Rohstoffe (=Bauklötze) im abgestecktem Feld X zu sammeln. Es darf immer nur **ein** Rohstoff mitgeführt werden, der dann zum Quartier gebracht wird. Jeder Bauarbeiter bekommt ein Lebensbändchen, welches von gegnerischen Spielern abgerissen werden darf, worauf der Rohstoff an den Angreifer abgegeben werden muss. Allerdings darf man nur „überfallen“, wenn man selbst noch keinen Rohstoff mit sich trägt. Neue Lebensbänder

gibt es im Gruppenquartier.

- Diese gesammelten Rohstoffe können von den Händlern zu bestimmten Kursen (die während dem Spiel variieren können) bei den Haupthändlern gegen Baumaterial eingetauscht werden (z.B. 1 Getreide+1 Erz = 1 Pfeiler). Auch zwischen den Stämmen kann getauscht werden (Händler zu Händler). Dabei darf auch gefeilscht werden.
- Die Architekten haben die Aufgabe, ein Gebäude zu planen, das stabil und prächtig ist, den Wünschen des Königs entspricht und einen ganz individuellen Vorzug aufweist (planen = bauen).
- Um die Wünsche des Königs herauszufinden, können die Spieler zu dem sich auf dem Spielfeld befindenden König rennen, der ihnen Zettel gibt, auf denen er jeweils einen Wunsch preisgibt.
- Nach einer vorgegebenen Zeit (z.B. 30-60min) entscheidet der König (=Spielleiter oder Mitarbeiter) welches Modell seinen Vorstellungen eines prachtvollen Palastes am ehesten entspricht.

Quellennachweis

- Titelbild: 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**