



ANNABEL NÖST

WETTLAUF UM DIE RESSOURCEN DER WELT

EIN GELÄNDESPIEL FÜR GROSSE GRUPPEN

Kurzbeschreibung:

In diesem Spiel müssen die Einwohner auf den Kontinenten ihre Existenz wieder aufbauen, nachdem durch eine Naturkatastrophe Unterkunft und Versorgung zunichte gemacht wurden. Dabei geht es darum, Rohstoffe zu sammeln, die am Ende in nützliche Dinge umgetauscht werden können, die zum alltäglichen Leben dazugehören müssen.

Kategorie / Umfang:

Geländespiel / 4 Seiten

Zeitraumen:

ca. 2-3 Stunden

Gruppengröße / Mitarbeitende:

ab ca. 30 Kindern (leider ungeeignet für kleine Jungschargruppen)

Material:

Weltkarte, auf der die Rohstoffe notiert sind (siehe Seite 2), Rohstoffe (in Phase 1 aufgelistet), die verschiedenen Rollen, um an Rohstoffe zu gelangen (auf Karten geschrieben), die Güter (entweder auf Karten geschrieben oder die entsprechenden Gegenstände, s.u.), Lebenspunkte, Liste mit Kombinationen, Aufgaben, Tröte, um das Signal für die nächste Phase zu geben.

Vorbereitungsaufwand:

eher hoch: Das Material muss vorbereitet und den Mitarbeitenden bereitgestellt werden.

Erstveröffentlichung:

Jungscharhelfer-Jahrbuch 5/2014, 110-113

EINFÜHRUNG

Auf der ganzen Welt hat eine Naturkatastrophe die Existenz nahezu aller Menschen zunichte gemacht. Ihr ganzer Besitz ist verloren gegangen.

Die Aufgabe ist es nun, einen Weg zu finden, für seinen eigenen Lebensunterhalt zu sorgen und damit sein eigenes Dasein zu gewährleisten.

Während dieses Spiels werden die Kinder drei Phasen durchlaufen:

1. Sammeln von Rohstoffen
2. Tausch der Rohstoffe in notwendige Güter zum Überleben (Existenzbedürfnisse)
3. Tausch der Güter in Lebenspunkte, die einen bestimmten Bereich der Existenz abdecken und somit das Leben retten.

Das Spielfeld ist so aufgebaut, dass sich auf sechs Kontinenten (gerecht aufgeteilt) Gruppen befinden und jeweils zwei Rohstoffe, die gesammelt werden können:

Zu beachten ist, dass die Größe der Kontinente gerecht angepasst ist (Bedeutet: Europa ist genauso groß wie Amerika).



- Öl (schwarz gefärbtes Wasser in Filmdose)
- Kohle (schwarzes angemaltes Stück Holz)
- Mais (getrocknete Maiskörner)
- Lehm (ein Stück gelbes/braunes Knetgummi)
- Fisch (Fischaufkleber oder gezeichneter Fisch)

Damit die Kinder die Rohstoffe bekommen, müssen sie in verschiedene Rollen schlüpfen. Die Gruppe entscheidet, wer in welche Rolle schlüpft (das kann während des Spiels mehrfach wechseln), je nachdem, welche zum Erwerb der Rohstoffe benötigt werden.

Es gibt folgende Rollen:

- Baumwollpflücker (Baumwolle)
- Kaffeetrockner (Kaffee)
- Baumfäller (Holz)
- Metallverarbeiter (Eisen)
- Gasbrenner (Erdgas)
- Goldschürfer (Gold)
- Silberlegierer (Silber)
- Ölbohrer (Öl)
- Minenarbeiter (Kohle)
- Angler (Fisch)
- Lehm Brenner (Lehm)

Jede Gruppe bekommt immer den Rohstoff, der auf dem eigenen Kontinent vorkommt, dreifach. Die Mitarbeitenden der Gruppen sagen den Kindern deutlich, dass sie bei bestimmten Forschern dreimal so viel bekommen. Die Gruppen müssen sich beim Sammeln der Rohstoffe überlegen, wie sie vorgehen (z.B. haufenweise Dreifach-Rohstoffe sammeln oder vermehrt Einfach-Rohstoffe). In der zweiten Phase können die Rohstoffe dann getauscht werden.

Achtung: Räuber sind unterwegs und können die Rohstoffe klauen!

1. PHASE

In der Anfangsphase werden unterschiedliche Rohstoffe gesammelt. Man findet sie jeweils auf einem anderen Kontinent. Dort bewegen sich Forscher, die Rohstoffe ausgeben.

Es gibt folgende Rohstoffe:

- Baumwolle (Wolffaden)
- Kaffeebohnen (schwarze Bügelperlen)
- Holz (Zahnstocher)
- Eisen (Büroklammer)
- Erdgas (leere Filmdose)
- Gold (gelbe Bügelperlen)
- Silber (weiße Bügelperlen)

2. PHASE

Beim Ertönen des Signals können die Kinder keine Rohstoffe mehr erwerben, sondern nur noch mit anderen Gruppen tauschen. Dies geschieht, indem sie die anderen Kontinente (Gruppen) erst einmal auskundschaften und erkennen, welche Rohstoffe möglicherweise auf dem anderen Kontinent massig vorhanden sind, die sie aber selbst gebrauchen können. Sie können nun die anderen Kontinente (Gruppen) besuchen und ihre eigene Ware für einen Tausch anbieten. Der Tausch geschieht nach keinen besonderen Regeln, die Kinder müssen selbst erkennen, was sie am ehesten benötigen und welche Rohstoffe sie abgeben wollen/können.

Jede Gruppe hat nun die Aufgabe, sich beim Großmarkthändler die Güter zu besorgen, die die Existenzbedürfnisse befriedigen.

Folgende Dinge können erworben werden:

- Auto, Fahrrad
- Toilette, Dusche
- Wasser, Kaffee
- Brot, Thunfisch-Mais-Salat
- Isomatte, Bett
- Zelt, Haus
- T-Shirt, Mantel
- Heizung, Kerze
- Batterien, Stromkabel

Die Großmarkthändler haben ihren Sitz in der Mitte des Spielfeldes (muss von allen Kontinenten aus gleich gut erreichbar sein). Die Güter können nur durch bestimmte Kombinationen der Rohstoffe erworben werden.

Kombinationen:

Auto: 2 x Öl, 2 x Kohle, 2 x Gold

Fahrrad: 1 x Eisen, 1 x Kohle, 1 x Gold

Toilette: 2 x Eisen, 2 x Silber, 1 x Erdgas

Dusche: 1 x Eisen, 1 x Silber, 1 x Kohle

Wasser: 2 x Erdgas

Kaffee: 2 x Kaffeebohnen, 2 x Öl

Brot: 2 x Mais, 2 x Eisen, 1 x Öl

Thunfisch-Mais-Salat: 5 x Fisch, 2 x Mais, 1 x Öl

Bett: 2 x Holz, 2 x Lehm, 2 x Baumwolle

Isomatte: 1 x Holz, 1 x Lehm, 1 x Baumwolle

Zelt: 1 x Baumwolle, 1 x Holz

Haus: 3 x Holz, 2 x Lehm, 2 x Silber

T-Shirt: 1 x Baumwolle

Mantel: 3 x Baumwolle

Heizung: 2 x Öl, 2 x Eisen, 2 x Gold

Kerze: 1 x Öl, 2 x Lehm, 1 x Baumwolle

Batterien: 1 x Eisen, 1 x Erdgas, 1 x Kohle

Stromkabel: 3 x Eisen, 2 x Silber, 1 x Holz

3. PHASE

Es wird kein Signal gegeben, vielmehr gibt es einen fließenden Übergang von Phase 2 zu 3.

Die Kinder nehmen ihre erworbenen Güter wieder mit in ihre Gruppe. Nun geht es darum, diese zu nutzen. Dazu müssen sie, diesmal mit der gesamten Gruppe, zum Energielager gehen und Aufgaben erledigen, die zu dem bestimmten Gut passen.

Beispiel: Die Kinder haben ein Shirt, welches sie mitbringen. Aufgabe könnte sein: Stellt euch in einer Reihe auf und zieht

eine Büroklammer, an die ein Faden gebunden ist, durch jedes eurer Oberteile durch.

Nach erfolgreicher Bewerkstellung der Aufgabe bekommt die Gruppe Lebenspunkte. Je nach Geschick und Schnelligkeit kann der Energielager selbst entscheiden, welche und wie viele Lebenspunkte gewährt werden können.

Lebenspunkte für

- Sonne - Wärme, Licht
- Schlaf - Bett
- Ernährung, Unterkunft, Bekleidung
- Trinkwasser, sanitäre Einrichtungen, Transportmittel

Im Anschluss werden die Lebenspunkte gezählt und die Sieger ermittelt: Wer am meisten Lebenspunkte hat, gewinnt.

MITARBEITENDE

Gruppenmitarbeitende

Sie begleiten eine Gruppe, feuern an, helfen beim Kombinieren der Rohstoffe, entscheiden mit, welches Gut erworben werden soll, achten auf die Signale, die die nächste Phase ankündigen. Sie werden ausgestattet mit:

- einem Plan, auf dem notiert ist, welche Rohstoffe auf welchem Kontinent zu finden sind
- einer Übersicht, auf dem die Güter notiert sind
- einer Übersicht der verschiedenen Lebenspunkte
- einer Übersicht, welche Gruppe ihren Rohstoff dreifach bekommt
- einer Übersicht der Kombinationen

Forscher

Sie geben die Rohstoffe aus, die auf dem Kontinent, auf dem sie sich bewegen, vorhanden sind. Sie werden ausgestattet mit:

- dem Rohstoff des Kontinents
- einer Weltkarte, auf der das Vorkommen der Rohstoffe aufgezeichnet ist

Großmarkthändler

Sie geben die Güter heraus. Sie werden ausgestattet mit

- Gütern
- einer Übersicht der Kombinationen der Rohstoffe

Energielager

Sie stellen die Aufgaben und geben Lebenspunkte raus. Sie werden ausgestattet mit

- Lebenspunkten
- Übersicht der Güter
- Möglichen Aufgaben, die zu stellen sind

Geizkragen (Die Räuber)

Es gibt auch eine Gruppe von Menschen, deren Existenz nicht zerstört wurde. Diese Menschen sind so geizig und überheblich, dass sie erst einmal nichts von ihren Rohstoffen abgeben wollen und auch noch raffgierig sind und den Kindern die Rohstoffe stehlen können.

Wenn im Laufe des Spiels (in Phase 2) erkennbar ist, dass viele Gruppen nicht genug Rohstoffe haben, können die Geizkragen „weich“ werden und Rohstoffe an die Gruppen verteilen.

Achtung: Es werden nur Rohstoffe geklaut – keine Güter bzw. Lebenspunkte.

Sie werden ausgestattet mit „Schärpen“ (Flutterband um den Körper gebunden), damit erkennbar ist, wer sie sind. Je nach Lust und Laune kann man vor dem Spiel natürlich auch anders entscheiden, wie die Geizkragen erkennbar gemacht werden.