

## Der Aufstand der Gummibärchen

### \* Allgemeines:

Es werden 2 möglichst gleichgroße und gleichstarke Gruppen benötigt. Der Sieger eines Spieles erhält 2 Punkte (größere Pappgummibärchen o.ä.), der Verlierer erhält einen Punkt. Bei einem Unentschieden erhält jede Gruppe ebenfalls einen Punkt. Zwischen den Spielen wird jeweils der entsprechende Teil der Geschichte erzählt.

### \* Zur Geschichte:

Es gab früher viele Gummibärchen: Junge und Alte, Große und Kleine. Sie alle lebten friedlich und ungestört zusammen. Bis Haribo, der grausame Unterdrücker mit seinen Leuten kam und sie besiegte und von da an grausam unterdrückte und viele von ihnen ins Gefängnis warf.

### \* 1.Spiel: Unterdrückung

(Material: Topf mit Wasser, Marmeladenglasdeckel, Eßlöffel, Würfel)  
Die Gruppen würfeln abwechselnd; Wer eine 6 würfelt darf auf das gegnerische "Schiff" einen Eßlöffel Wasser kippen. Es gewinnt die Mannschaft, deren "Schiff" sich am längsten über Wasser hält.

Nach einigen Jahren beschließen die Gummibärchen, daß es so nicht weitergehen kann und gründen eine Befreiungsbewegung. Sehr oft werden jedoch ihre Nachrichten von Haribo und seinen Leuten abgefangen.

### \* 2.Spiel: Nachrichtentransport

(tennisballgroße Papierkugel oder Softball)  
Die erste Gruppe stellt sich etwa 1 Meter von der anderen (sitzenden) Gruppe auf. Die Mitglieder der anderen Gruppe versuchen nun der Reihe nach die Papierkugel zu ihrer eigenen Gruppe zu werfen. Sie dürfen aber nur so werfen, daß die andere Gruppe eine reelle Chance hat, die Kugel abzufangen. Anschließend ist die andere Gruppe an der Reihe. Sieger ist die Gruppe, die mehr Nachrichten durchgebracht hat.

Um den grausamen Herrscher zu besiegen brauchen die Gummibärchen eine gute Kampfausrüstung. In monatelanger geheimer Arbeit wurde diese hergestellt. Nun proben die Gummibärchen das schnelle Anziehen der Rüstung.

### \* 3.Spiel: Ausrüstungstest

(ca. 10 "Ausrüstungsgegenstände" wie Mützen, Schale, etc.)  
Beide Gruppen müssen nun so schnell wie möglich die Kleidungsstücke untereinander verteilen und sie anziehen. Es gewinnt die Gruppe, die die kürzeste Zeit dafür braucht.

Nach den abgeschlossenen Vorbereitungen wollen die Gummibärchen, doch vorher müssen sie die gut versteckte gegnerische Zentrale finden.

### \* 4.Spiel: Gegnerische Zentrale finden

(2 puzzleartig zerschnittene Karten, darauf das Hauptquartier)  
Die beiden Gruppen erhalten gleichzeitig die Kartenteile und müssen versuchen, diese so schnell wie möglich richtig zusammenzusetzen.

Nach dem die Gummibärchen wissen, wo die gegnerische Zentrale liegt, greifen sie diese an. Doch zu ihrer Überraschung stellen sie fest, daß der grausame Herrscher und seine Leute gerade nicht da sind. Sie durchsuchen die Zentrale und finden ein großes unterirdisches Gefängnis, in dem viele Gummibärchen gefangen sind. Sie müssen nun diese so schnell wie möglich aus dem Gefängnis heraustransportieren.

\* 5.Spiel: Gummibärchentransport

(4 Behälter, 1 Eßlöffel pro Kind, Gummibärchen)

Die Gruppen müssen nun innerhalb einer bestimmten Zeit (evtl. 2 Minuten) möglichst viele Gummibärchen über eine bestimmte Wegstrecke vom einen zum anderen Behälter mit dem Eßlöffel transportieren. Es darf jeweils nur einer pro Gruppe unterwegs sein. Heruntergefallene Gummibärchen zählen nicht. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Gummibärchen im Zielbehälter.

Den Gummibärchen gelingt es, alle ihre Gefangenen aus dem Gefängnis zu befreien. Doch als sie die Zentrale verlassen haben stellen sie fest, daß der grausame Herrscher und seine Leute sie umstellt haben. Die Gummibärchen versuchen nun mit aller Kraft, sich zu befreien.

\* 6.Spiel: Befreiung

(in Zeitungspapier eingewickelte Gummibärchen, 2 Behälter)

Die Gruppen müssen gleichzeitig innerhalb einer bestimmten Zeit (evtl. 1 Minute) versuchen, möglichst viele Gummibärchen zu "befreien".

Nach langem Kampf gelingt es den Gummibärchen, Haribo und seine Leute zu besiegen und sich zu befreien. Diese wurden vertrieben und von da an gab es im Gummibärchenland Frieden. (mögliches Ende) Die Nachricht vom Sieg der Gummibärchen sollte nun so schnell wie möglich anderen Ländern mitgeteilt werden.

\* 7.Spiel: Mitteilungen

(verschiedenfarbige Gummibärchen)

Die Gruppen stellen sich hintereinander auf. Das erste Kind bekommt nun 10 verschiedene, aus 4 Gummibärchen bestehende, Kombinationen gezeigt. Es gibt nun diese per Flüsterpost an das zweite Kind weiter, dieses dem dritten, usw... Das letzte Kind in der Reihe legt nun diese Kombination wieder aus Gummibärchen zusammen. Dafür hat jede Gruppe 2 Minuten Zeit. wer die meisten richtigen Kombinationen hat ist Sieger.

Die Gummibärchen wollen nun das Datum ihres Sieges auf eine große Gedenktafel schreiben. Dazu brauchen sie Entwürfe.

\* 8.Spiel: Historisches Datum

(Gummibärchen)

In diesem Spiel geht es darum, in möglichst kurzer Zeit das heutige Datum aus Gummibärchen zusammensetzen. Die schnellste Gruppe gewinnt das Spiel.

Christian Kurz