

Bretter, die die Welt bedeuten

(Ein Spieleabend für die Wintermonate)

Einleitungsstory:

Mehrere renommierte Wintersportorte bewerben sich um die Ausrichtung der Alpinen Ski WM 1999. Selbstverständlich geben sich alle größte Mühe, um ihr Skigebiet bis zur anstehenden Inspektion durch die Herren des Weltskiverbands in absolute Top Form zu bringen.

Die ganze Bevölkerung gerät in Aufregung, denn es gilt sich einen Namen zu machen, der alle anderen Wintersportmetropolen in den Schatten stellt. Es winken Geld und Berühmtheit.

Wird es gelingen die Mitbewerber auszustechen??

Wir werden sehen!!

Let's go!!

Spiele:

1. "Schneesicherheit": **(E)**

Story: Eine Schneekanone ist absolute Voraussetzung für Schneesicherheit im Skigebiet. Doch der Umgang mit einer solch hochkomplizierten Maschine will gelernt sein. Nur wenn die Schneekanone mit einer exakt abgestimmten Mischung aus Wasser und Luft versorgt wird, gibt es den heißbegehrten Pulverschnee der Funktionärsherzen so sanft stimmt.

Methode: Aus einer mit Wasser gefüllten Wanne soll unter Zuhilfenahme eines Schwammes möglichst genau eine vorgegebene Menge Wasser in die Schneemaschine [=Eimer] abgezweigt werden. Alle Gruppen bearbeiten die Aufgabe gleichzeitig. [Sollte es geschneithaben, kann auch Schnee verwendet werden!]

Wertung: Welche Gruppe kam am genauesten an die Vorgabe heran?

Material: Wanne; Schwämme, Eimer, Messbecher bzw. Waage

2. "Sponsoren werben": **(G)**

Story: Wenn man mit Sponsoren Geschäfte macht, besteht immer die Gefahr, daß man an die schwarzen Schafe der Branche gerät und auf das berühmte Kleingedruckte reinfällt. Hier sollte man vorbeugend schon mal geübt haben, wie man geschickte Umschreibungen durchschaut.

Methode: Bekannte Sprichwörter sind anders formuliert. Ziel ist es, das umschriebene Sprichwort möglichst schnell zu erraten.

Es sollte vermieden werden, daß die Filme beziehungsweise Sendungen durch Nennen des Hauptdarstellers oder des Quizmasters erraten werden, da es sonst zu einfach wäre.

4. Runde: Es darf sich jede Gruppe wieder zwei Bereiche wählen, nur kommt es jetzt, im Gegensatz zu Runde 1, darauf an, die Begriffe sprachlich zu umschreiben. Die Hände dürfen nicht benutzt werden.

Haushalt	Urlaub	Western	Fahrzeug
Alufolie	Reisebüro	Sergeant	Zündschloß
Strohalm	Sonnenbrille	Revolverheld	Luftfilter
Schere	Tauchsieder	Barkeeper	Kühlergrill
Bratpfanne	Sonnenhut	Major	Lenkrad
Teller	Hängematte	Cowboyhut	Blinkrelais
Eierlöffel	Badeanzug	Wigwam	Zündspule
Schaschlikspieß	Kofferradio	Squaw	Nebelschlußleuchte
Sieb	Badetuch	Marshall	Wagenheber
Suppenwürfel	Wohnwagen	Pfeil	Hautbrett
Büchsenöffner	Sonnenöl	Saloon	Scheinwerfer
Tortenheber	Koffer	Mustang	Zylinder
Gabel	Zelt	Colt	Anlasser
Mikrowellenherd	Ansichtskarte	Armee - Scout	Kolben
Topflappen	Schlafsack	Stampede	Differential
Messer	Campingplatz	Medizinmann	Stoßdämpfer

5. Runde: In dieser Runde spielen beide Gruppen gleichzeitig. Der Leiter liest anders formulierte Sprichwörter vor. Die Gruppe, die als erste das richtige Sprichwort nennt, erhält einen halben Punkt.

- ✗ Das geistliche Zentrum soll inmitten der Kuhställe bleiben.
(Man soll die Kirche im Dorf lassen.)
 - ✗ Die Linke führt einen Säuberungsprozeß gegen die Rechte durch und umgekehrt. ✓
(Eine Hand wäscht die andere.)
 - ✗ Die Vorbereitung einer Tätigkeit ist entscheidend für die Ausführung derselben. ✓
(Wie man sich bettet, so liegt man.)
 - ✗ Obwohl man es anders wünscht, bleibt doch nur die Möglichkeit, nacheinander zu verschiedenen festlichen Anlässen zu gehen, um dort eine beliebte Tätigkeit auszuüben.
(Man kann nicht auf zwei Hochzeiten gleichzeitig tanzen.)
 - ✗ Ein Teil hat ursprungsbedingt nur einen relativ kleinen Radius, in dem es sich bei vertikaler Bewegung vom Zentrum entfernen kann. ✓
(Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.)
- Man darf nicht dem Irrtum verfallen, eine hervorstechende Eigenschaft nur der einen Sache zuzuschreiben, bei der es nach Meinung vieler am charakteristischsten ist.
(Es ist nicht alles Gold, was glänzt.)
- Das Erreichen eines erwünschten Zustandes setzt immer wieder aufs neue einen schweren Weg voraus.
(Wer schön sein will muß leiden.)
- Es ist unsinnig, einen Vogel für das Eintreffen einer Jahreszeit verantwortlich zu machen.
(Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer.)

1. x Die Werte zweier Tätigkeiten werden mit zwei verschiedenen Edelmetallen in Verbindung gebracht.
(*Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.*)
Einem in unserer Zeit stark strapazierten Begriff wird verneinend der Zerfallsprozess von Metallen zugeordnet.
(*Alte Liebe rostet nicht.*)
2. x Man geht davon aus, daß sich im Besitz einer Tageszeit etwas befindet, was nur ein reicher Mann mit schlechten Zähnen erwerben kann.
(*Morgenstund hat Gold im Mund.*)
3. x Gerade die Kontinuität eines kleinen Teilchens zieht doch Wirkungen nach sich, die nicht vermutet werden.
(*Steter Tropfen höhlt den Stein.*)
4. x Die Verletzung einer Tugend zieht eine Reaktion nach sich, die zwar für diesen einen Tatbestand gerechtfertigt wäre, die aber auch dann noch bestehen bleibt, wenn diese Tugend nicht mehr verletzt wird.
(*Wer einmal lügt, dem glaubt man nicht und wenn er auch die Wahrheit spricht.*)
5. x Man geht davon aus, daß ein Zusammenhang zwischen der Reihenfolge des Ankommens und dem Beginn einer Tätigkeit besteht.
(*Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.*)
6. x Das Ergebnis einer Arbeit kommt nicht dem, dem es zugeordnet war, sondern einem selbst zugute.
(*Wer anderen eine Grube gräbt fällt selbst hinein.*)

In der 6. Runde geht es um zusammengesetzte Begriffe, die Ausdrucksweise ist beliebig:

Uhrenarmband	Radiowecker
Haustürschlüssel	Bilderrahmen
Handschuhfach	Lampenschirm
Kugelschreibermine	Bücherregal
Streichholzschachtel	Schreibtisch
Kofferraumbeleuchtung	Turnschuh
Briefmarkensammlung	Brillenglas
Zylinderkopfdichtung	Untertasse
Tonärmelift	Taschenkalender
Lautsprecherbox	Autoreifen
Tischtennisball	Kopfhörer
Schreibtischlampe	Schwimmbad
Fußballspieler	Kerzenständer
Langhaardackel	Bildschirm

7. Runde: Zum Abschluß nochmal Pantomime, doch soll nun eine Situation dargestellt werden. Da diesmal für beide Gruppen die gleichen Sachverhalte von den einzelnen Spielern darzustellen sind, muß eine Gruppe den Raum verlassen, während die andere spielt.

Mache deinen Mitspielern klar, daß dein Freund im Aufzug steckengeblieben ist
daß dein Auto zugeparkt ist
daß du zu wenig Wechselgeld zurückerhalten hast
daß bei deinem Mofa der Auspuff kaputt ist
daß in deinem Garten ein Hubschrauber notgelandet ist

Wertung: Die Gruppe, die das Sprichwort zuerst erraten hat, punktet. Nach mehreren Durchgängen [je nach Stimmung unter den Jungs] werden die Punkte addiert.

Material: Kopien aus Steigbügel

3. "Pistenraupenrennen": (G)

Story: Auch die Zuverlässigkeit des Rettungsdienstes kann für die Bewerbungschancen von entscheidender Bedeutung sein. Wir laden ein zu einem Vergleich der Pistenraupenservice.

Methode: Auf dem mitgelieferten Spielbrett ist ein Parcours aufgezeichnet, den die Pistenraupe abzufahren hat [Die Pistenraupe muß die markierten Stationen angelaufen haben]. Die Pistenraupe wird dabei folgendermaßen bewegt:

1. Sie wird an allen vier Eckbefestigungen mit Gummis verankert [Zugkraft der Gummis beachten, also unbedingt vorher ausprobieren!].
2. Durch die Pistenraupe wird einer der mitgelieferten Stifte gesteckt [Für jede Gruppe eine andere Farbe] und schreibbereit gemacht.
3. Von der Pistenraupe führen vier Schnüre weg, sie münden jeweils in eine Schlaufe. In jede der Schlaufen ist ein Zeigefinger zu stecken; für jede Schlaufe übernimmt dies jeweils ein anderer Mitspieler. Es werden also pro Mannschaft vier Spieler benötigt.
4. In gegenseitiger Abstimmung müssen die Spieler jetzt die Pistenraupe auf dem vorgegebenen Parcours bewegen. Der Stift markiert dabei den zurückgelegten Weg. [Sollte die Mannschaft aus mehr als vier Spielern bestehen, kann ein weiterer Mitspieler eingesetzt werden, um zu dirigieren.]

Wertung: 1. Punktabstufung nach Geschwindigkeit: Z.B. Zeitschnellster: 20 Pkte., Zeitweitschnellster 10 Pkte., usw. .
2. Punktabzüge für Kollisionen mit Hindernissen: Jede Kollision kostet einen Punkt.

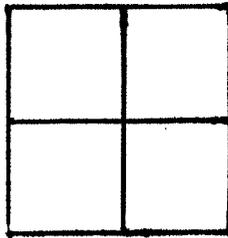
Material: Pistenraupe, Gummis, Kopien aus Skiatlas [mit Anlaufstationen versehen], Holzbrett mit Eckverankerungen, vier verschiedenfarbige Farbstifte (alles mitgeliefert) und Stoppuhr.

4. "Unterkunft": (G)

Story: Baugrund in den Bergen ist knapp und darum teuer. Deshalb soll der vorhandene Platz möglichst effektiv und dabei umweltfreundlich genutzt werden.

Methode: Es wird mit Tesa Krepp eine Spielfläche abgeklebt, die aus vier Feldern besteht [siehe Skizze]. Die Jungs eines Teams bekommen nun die Aufgabe, der Reihe nach in jedes der vier Felder jeweils eine Hand oder einen Fuß zu setzen [Hand / Fuß darf nur jeweils ein Feld berühren!]. Ziel eines Teams ist, daß dies möglichst allen Jungs des Teams gelingt
Danach kommt das nächste Team an die Reihe.

Skizze:



Hinweis: Je kleiner die Spielfläche ist, um so schwieriger ist die Aufgabe. Bei kleinen Gruppen ist es deshalb sinnvoll, kleinere Felder abzukleben.

Wertung: Die Gruppe, in der am meisten Jungs die Aufgabe erfüllt haben, punktet.
Achtung: Füße / Hände müssen jeweils ganz aufgesetzt werden!

Material: Tesa Krepp

5. "Endspurt": (G)

Story: Der Tag der Entscheidung ist gekommen. Alle Bewerber haben sich zur abschließenden Sitzung des Sportkommittees versammelt. Krampfhaft versucht jeder die eigene Position auszubauen, oder zumindest zu verteidigen. Werden die bisherigen Favoriten sich behaupten können, oder werden die bisher niedriger gehandelten Mitbewerber doch noch an ihnen vorbeiziehen? Alles hängt an diesem entscheidenden Auftritt!!

Methode: "Concentration", als Variante mit zwei [oder auch mehr] Gruppen. Die bisher führende Gruppe besetzt die Position eins, drei, fünf usw., die zweitplatzierte die Positionen zwei, vier, sechs usw. .
[Bei höherer Gruppenanzahl -z.B. auf Freizeiten- wird das Verteilungsschema entsprechend variiert.]
Ziel eines Teams ist es, am Ende einer vorher genau festgelegten Spielzeit seine eigenen Leute möglichst weit vorne zu haben, bzw. die anderen Gruppen auf die Plätze zu verweisen..

PS.: Die Kenntnis der "Concentration"-Regeln wird vorausgesetzt, da es sich um ein allgemeinbekanntes Gruppenspiel handelt.

Wertung: Die Summe der Plazierungen der einzelnen Teammitglieder wird gebildet. Die geringste Summe ergibt den ersten Platz. die zweitgeringste den zweiten Platz usw. .

Material: Stühle, Markierungen [Z.B. Farbbändchen], damit die verschiedenen Gruppenzugehörigkeiten auf einen Blick erkennbar sind.

Viel Spaß mit dem vorliegenden Spieleabend

Euer

Michael Mestmacher

PS.: (G) steht für ein Spiel, an dem die ganze Gruppe teilnehmen kann; (E) signalisiert, daß ein Einzelspieler das Spiel durchführt.

[Dieser Spieleabend wurde von Michael Mestmacher erarbeitet]