SPIEL | Spiel

S 13 Catch the Kangaroo

Typ	Action, Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20), Mittel (10–20)
Ort	Draußen
Zeit	120 Minuten
Spielende	>16
Material	genug Symbole für Känguru (z.B. Wäscheklammer), eine Einheit Wasser (z.B. eine 0.5l Wasserflasche) und der Teilnehmerzahl entsprechend viele davon, Wasserfass, genug Wasser

Dieses Spiel wird im Rahmen der Sommerausgabe 2015 der IntraRegio als Spiel der OG Willigis hochgeladen und war in deren Zeltlager ein absolutes Highlight. Viel Spaß damit!

Das Spiel findet in drei Phasen statt:

1. Teameinteilung (auf gleiche Stärke der Teams achten)

2. Taktikbesprechung innerhalb der Stämme (mit Aufteilung innerhalb der Teams)

3. Spielbeginn

Für das Spiel stellen wir uns vor wir sind Aborigines, die von der Känguruzucht leben. Ziel des Spiels ist es, so viele Kängurus wie möglich zu 'fangen' und mit Wasser zu versorgen.

In der Mitte des Geländes wird eine Oase aufgebaut; bestehend aus einem Wasserfass. Im Umkreis von 20m um das Fass ist neutraler Boden. In diesem Bereich darf keiner überfallen werden, da die Oase allen Stämmen gehört. Jeder Stamm hat sein eigenes Lager. Der Stamm teilt sich weiter auf in:

-Wasserträger (holen an der Wasserstelle Wasser, immer nur eine Einheit)

-Kängurufänger (fangen die Kängurus [Leiter oder ältere Kinder])

-Jäger (nehmen den feindlichen Wasserträgern Wasser ab, dürfen ebenfalls immer nur eine Einheit tragen und müssen diese zur Oase bringen bevor sie wieder auf Jagd gehen)

Der/Die Spieleiter haben die Aufgabe, alle 10 Minuten die Teams zu kontrollieren. Es muss immer genug Wasser für alle Kängurus in den jeweiligen Lagern sein, sonst entfallen die überschüssigen

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10

Kängurus. Außerdem dürfen die Rollen innerhalb der Teams nur im Voraus verteilt werden, während des Spiels ist ein Rollentausch tabu.

Die Kängurus müssen also von den Fängern gefangen (auf den Boden gecatcht) und innerhalb von 2 Minuten in das Lager gebracht werden (Einmal gefangen, darf ein Känguru keine Gegenwehr mehr leisten). Dort Hinterlassen sie ein Zeichen (z.B. Wäscheklammer), dass sie das Känguru gefangen haben. Darauf darf das Känguru wieder loslaufen. Schaffen die Jäger es nicht in den vorgegebenen Zeit das Känguru ins Lager zu bringen, entfällt dieses. Das verhindert, dass Spieler mit den Kängurus solange warten, bis genug Wasser im Lager ist.

Am Ende gewinnt das Team mit den meisten versorgten Kängurus.

Variationen:

natürlich kann man das Spiel frei thematisch anpassen. Man kann das Spiel noch stark erweitern, zum Beispiel durch:

-Lagerauswahl vor dem Spiel (einer aus jedem Team in einen Ring, last man standing, vom Gewinner an dürfen die Leute sich ein Lager aussuchen)

-Unterschlupf plus Trohnbau vor dem Spiel (in Kombination mit der Lagerauswahl: jeder Lagerplatz hat verschiedene Materialien zur Verfügung)

-Teams verkleiden sich erkennbar, dabei haben alle Aufgaben (Jäger, Fänge oder Wasserträger) in allen Teams ein gleiches Erkennunsgmerkmal (z.B alle Jäger Kopfschmuck o.Ä.)

Man kann das Spiel also endlos erweitern und jeweils Punkte für die verschiedenen Aufgaben geben und die Zahl der Kängurus am Ende addieren.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10