

Juli · August · September

NR. 3/2019

JUNGSCHARLEITER

Impulse für die Arbeit mit Kindern





Scheich Abdullah lädt ein

Ein Wüsten-Würfelspiel

Vorabinfos

Besonderheiten:	Das etwas andere Brettspiel mit wenig Material.
Dauer:	60-90 Minuten
Zielgruppe:	Ab 8 Jahren
Vorbereitungszeit:	Normal



Scheich Abdullah der 7. von Dubai (wird vom Spielleiter gespielt) hat beschlossen, eine Wüstenrallye für seine Freunde zu machen. Mit Freuden haben alle zugesagt und treffen sich nun in der großen Wüste. Mit dabei sind: Scheich Hallmall von Bagdad, Scheich Mehmetin von Abu Dhabi, Scheich Ratzki von Persien und Scheich Simsalla von Bahrain. Jeder Scheich hat seine Familie mitgebracht, die von dieser Idee ebenso begeistert ist. Nun werden die Kinder in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist eine der oben genannten Scheich-Familien. Nun beginnt das Brettspiel. Alle Scheich-Familien bekommen eine Spielfigur, die sie an den Start stellen. Die erste Gruppe würfelt und darf ihre Spielfigur so viele Felder vorrücken, wie der Würfel Augen anzeigt. Landet die Gruppe auf einem Wüstenfeld, wird das Spiel entweder gegen eine andere Familie durchgeführt oder es spielen alle Scheich-Familien gegeneinander. Ist es ein Beduinenfeld, dann führt die Familie die entsprechende Aktion aus und bei den Oasenfeldern bekommen sie etwas zur Stärkung. Bei welchen Feldern es sich um Beduinen-, Wüsten- oder Oasenfeldern handelt, seht ihr auf dem Spielplan. Alle anderen Felder bleiben leer.

Spielvorbereitung

Für dieses Brettspiel benötigt ihr einen Spielplan, den ihr selbst machen könnt. Nehmt dazu am besten einen großen Karton und schreibt irgendwo am Rand „Start“ hin. Danach werden 50 Kreise auf den Karton gemalt, in die die Zahlen von 1-49 geschrieben werden. Der Kreis mit der „1“ muss logischerweise gleich nach dem „Start“ kommen. In den letzten Kreis schreibt ihr „Ziel“. Markiert jeweils Felder als Beduinen-, Wüsten- oder Oasenfelder über das Spielfeld verteilt (siehe Spielaufgaben unten).

Material: großer Spielplan (mind. DIN-A3) mit Start, Ziel und den Zahlen von 1-49, pro Gruppe eine Spielfigur und ein Würfel

Durchführung

Sobald alle Spielfiguren am Start stehen, beginnt die erste Familie, würfelt und zieht entsprechend vor. Ist es ein Feld mit einer Aktion, so wird diese durchgeführt. Wenn nicht, kommt gleich die zweite Familie an die Reihe. So geht es immer reihum, bis die erste Familie im Ziel ist.



Kommt eine Scheich-Familie auf ein Feld, auf dem schon eine andere ist, ist das kein Problem. Es passiert nichts, es sei denn, es handelt sich um ein Beduinenfeld, dann wird dieselbe Aktion nochmals durchgeführt. Beduinen- und Wüstenfelder werden nur dann gemacht, wenn auch eine Scheich-Familie draufkommt. Bei den Oasenfeldern ist es jedoch so, dass sie die Stärkung auch dann bekommen, wenn sie vorbeiziehen. Das heißt, jede Familie erhält alle angegebenen Stärkungen.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn die erste Scheich-Familie das Ziel erreicht hat oder wenn eine im Vorhinein bestimmte Zeit vorbei ist. Dann hat die Scheich-Familie gewonnen, die am weitesten vorne ist.

Spielfelder

1. Beduinenfeld

Ein Mitglied aus eurer Scheich-Familie hat den Start verpasst. Ihr müsst eine Runde aussetzen.

2. –

3. –

4. Wüstenfeld „Kamele beladen“ (Es spielen ALLE Familien mit)

Bevor die Reise durch die Wüste weitergehen kann, müssen die Kamele beladen werden. Dazu stellen sich die Familien hintereinander auf. Die hinterste Person erhält eine Schale mit sechs Bonbons. Auf das Startsignal hin, nimmt sie das erste heraus und gibt es seinem Vordermann über den Kopf nach vorne. So geht es immer weiter, bis es ganz vorne angekommen ist. Erst jetzt darf das nächste Bonbon auf die „Reise“ geschickt werden. Die Sieger-Familie darf zwei Felder vorgehen.

5. –

6. –



7. –

8. Wüstenfeld „Goldklumpentanz“

Ihr trefft unterwegs eine andere Scheich-Familie und freut euch so sehr darüber, dass ihr gemeinsam ein Tänzchen aufs Parkett, naja, den Sand legt. Sucht euch eine Familie aus, gegen die ihr tanzen wollt. Es gehen immer zwei pro Familie zusammen, klemmen am Rücken einen Tennisball zwischen sich und beginnen zu tanzen. Gewonnen hat die Familie, von der am Ende noch ein Paar übrig ist. Die Siegerfamilie darf 3 Felder vorgehen.

9. Oasenfeld

Eure Familie bekommt etwas zu trinken!

10. –

11. –

12. Beduinenfeld

Euer Kamel bleibt leider im Sand stecken. Es dauert eine ganze Weile, es wieder zu befreien. Ihr müsst leider zwei Runden aussetzen.

13. –

14. Oasenfeld

Eure Familie bekommt ein paar Gummibärchen als Stärkung.

15. Beduinenfeld

König Ramscha kommt mit seinem Gefolge vorbei und feuert euch an. Ihr dürft die gewürfelte Augenzahl nochmals nach vorne ziehen.

16. –

17. Wüstenfeld „Heiße Socken“ (Es spielen ALLE Familien mit)

Eure Füße werden heiß und ihr beschließt, mal kurz die Socken auszuziehen, um sie auszulüften. Dazu setzt sich jede Familie nebeneinander auf den Boden und alle ziehen die Schuhe aus. Sobald das Startsignal ertönt, beginnt das erste Kind jeder Familie damit, die linke Socke aus- und dann wieder anzuziehen. Danach zieht es die rechte Socke aus und auch



wieder an. Ist die rechte Socke wieder ordnungsgemäß am Fuß, zieht das nächste Kind neben ihm erst die linke Socke an und aus, dann die rechte. Dies macht jedes Familienmitglied einmal. Welche Familie ist als erste durch? Dann schnell zwei Felder vorziehen!

18. –

19. –

20. Beduinenfeld

Eure Scheich-Mutti wird von einem Skorpion gestochen. Die Wunde muss mit Wasser gekühlt werden und wirft euch nach hinten. Ihr müsst leider zwei Felder zurückgehen.

21. –

22. Beduinenfeld

Es wird Abend und die Sonne scheint nicht mehr so heiß, somit kommt eure Familie besser voran. Ihr dürft eure Spielfigur auf das Feld vor die Familie stellen, die als nächste vor euch ist.

13. Oasenfeld

Zeit für eine Stärkung, eure Familie bekommt ein Stück Apfel.

24. Wüstenfeld „Regentanz“ (Es spielen ALLE Familien mit)

Dunkle Wolken ziehen auf und alle Familien freuen sich riesig, dass es zu regnen beginnt. Gemeinsam tanzt ihr den „Regentanz“. Dazu stellen sich alle im Kreis auf (auch ein Mitarbeitender), laufen in dieselbe Richtung und singen „I’m singing in the rain, just singing in the rain“. Dann stoppst du, die Kinder auch, und du rufst „Linke Hand nach vorne“ und streckst dabei die linke Hand nach vorne. Die Kinder wiederholen: „Linke Hand nach vorne“ und machen die Bewegung ebenfalls. Nun geht ihr mit einem Hüftschwung in die Hocke und sagt dabei: „awutziwutziwutzi“. Danach stellen sich alle wieder hin, gehen im Kreis und singen „I’m singing in the rain, just singing in the rain“. Es wird wieder gestoppt, du rufst: „Linke Hand nach vorne“ (Bewegung dabei ausführen). „Rechte Hand nach vorne“ (ebenfalls machen). Die Kinder wiederholen es wieder und dann kommt der Hüftschwung in die Hocke mit: „awutziwutziwutzi“. Alle gehen wieder im Kreis, usw.



Ihr könnt noch

- mit dem Kopf nicken
- mit dem Hintern wackeln
- mit dem Bauch kreisen
- die Füße vorstrecken
- usw.

Wenn der Tanz zu Ende ist, dürfen alle Familien ein Feld nach vorne gehen.

25. –

26. –

27. Oasenfeld

Da ihr nun schon lange in der Wüste unterwegs seid, gibt es mal wieder was zu trinken.

28. Wüstenfeld „Wüstenrennen“

Bei diesem Spiel spielt ihr gegen die Familie, die aktuell auf dem letzten Platz ist. Da es gerade etwas windiger wird, müsst ihr eure Augen schützen, damit kein Sand hineingeht.

Beide Familien stellen sich an der Startlinie hintereinander auf und sobald das Startsignal ertönt, fassen sich die ersten Kinder jeder Familie mit den Händen an die Knöchel und müssen in dieser Haltung eine bestimmte Strecke ablaufen. Wieder zurück bei ihrer Familie wird Kind Nr. 2 abgeklatscht und darf dann loslaufen. Natürlich auch in dieser Haltung. Sieger ist die Familie, die als erste einmal durch ist. Sie dürfen drei Felder vorgehen.

29. –

30. Beduinenfeld

Ihr seht eine wunderschöne Wüstenblume und bestaunt diese. Dadurch muss eure Familie leider eine Runde aussetzen.

31. –

32. –



33. Beduinenfeld

Ihr kommt an eine Oase und habt die Möglichkeit, euch richtig zu stärken. Das gibt Auftrieb. Eure Familie darf nochmals würfeln.

34. Wüstenfeld „Kamel-Äpfel“

Ihr macht eine kleine Pause und habt Lust, ein Spiel zu spielen. Dazu sucht ihr euch eine andere Scheich-Familie aus, gegen die ihr spielen wollt. Habt ihr eine Familie gefunden, dann stellt sich eure Familie in einem großen Kreis auf und in der Mitte steht die andere Familie. Ihr bekommt nun einen Kamel-Äpfel (Softball) und die Aufgabe besteht darin, die Mitglieder der anderen Familie abzuschießen. Wer abgeschossen ist, muss den Kreis verlassen. Dazu habt ihr zwei Minuten Zeit. Danach wird gewechselt. Eure Familie ist im Kreis und die anderen dürfen euch abschießen. Gewonnen hat die Familie, die am Ende noch die meisten Spieler im Kreis hatte, als die Zeit um war. Diese Familie darf zwei Felder vorgehen.

35. Beduinenfeld

Euer Kamel sieht hinter sich eine heiße Kamelfrau und rennt zurück. Ihr müsst hinterher, um es wieder einzufangen. Geht drei Felder zurück.

36. –

37. –

38. Wüstenfeld „Blinder Scheich“ (Es spielen ALLE Familien mit)

Euer alter, tattriger und blinder Scheich-Opa will der Gruppe noch schreiben. Dabei ist er allerdings auf die Mithilfe seiner Familie angewiesen. Jede Gruppe wählt für dieses Spiel „ihren Opa“ aus. Dieser bekommt die Augen verbunden und legt seine Hände auf den Rücken. Ein anderes Familienmitglied stellt sich hinter den Opa, streckt seine Hände anstelle des Opas nach vorne und muss so den Text schreiben (hier genügen schon zwei Sätze), der von den Mitarbeitenden diktiert wird. Welche Familie ist als erste fertig und schreibt dabei noch am leserlichsten? Die Sieger-Familie darf zwei Felder vorgehen.

39. Oasenfeld

So langsam geht es in den Endspurt. Eure Familie bekommt ein Bonbon.

40. –



41. Die Nacht bricht herein,

ihr wollt aber noch ein Stück vorwärtskommen. Deshalb treibt ihr euer Kamel zu Höchstleistungen an. Drei Felder vorgehen.

42. –

43. –

44. –

45. Wüstenfeld „Heißer Sand“

Die Sonne schien den ganzen Tag unbarmherzig vom Himmel und der Sand ist so heiß, dass man nicht mehr auf ihm gehen kann.

Hier spielt von jeder Familie ein Mitglied mit. Alle stellen sich an der Startlinie auf und bei „Los“ muss eine bestimmte Strecke abgelaufen werden, indem immer ein Fuß direkt vor den anderen gesetzt wird. Im Schwäbischen sagen wir „in Fußdapperle“. Hier muss natürlich danach geschaut werden, dass niemand schummelt und die Füße sich auch immer an der Ferse und Spitze berühren. Die Sieger-Familie darf zwei Felder vorgehen.

46. Beduinenfeld

Euer Kamel macht schlapp und kann sich nur noch schleppend vorwärtsbewegen. Ihr müsst zwei Felder zurückgehen.

47. –

48. Oasenfeld

Eure Familie hat es gleich geschafft. Stärkt euch nochmals mit einem Stück Schokolade und etwas zum Trinken.

49. Beduinenfeld

O nein, ein Sturm reißt dem jüngsten Kind den Turban vom Kopf. Ihr müsst zwei Felder zurück, um ihn einzufangen.

50. ZIEL! Eure Scheich-Familie hat gewonnen!



Material

- pro Gruppe eine Schale mit sechs Bonbons
- Tennisbälle (je nach Anzahl der Kids)
- Gute Party-Musik
- Softball
- pro Gruppe ein Schal, um die Augen zu verbinden
- Zettel
- Stifte
- Getränke
- Becher
- 1 Packung Gummibärchen
- pro Gruppe 1 Apfel
- Messer
- Tafel Schokolade

Tanja Ziegler