**Reise - Geländespiel**

**Dauer:**

1,5 – 2 Stunden

**Material:**

* Spielplan
* Spielfiguren in verschiedenen Farben (eine Farbe pro Gruppe)
* Klebepunkte in den Farben der Spielfiguren
* Waren (Gold, Seide, Pfeffer) ausgedruckt und nach Möglichkeit einlaminiert (jeweils 5 Stück pro Gruppe; bei 20 Mitspielern also 25 Pfeffer, 25 Seide und 25 Gold)
* Spielgeld (Münzen)
* Material für die Spielstationen

**Spielvorbereitung:**

Die Teilnehmenden werden in 4er Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt zu Beginn des Spiels einen Briefumschlag, in dem das erspielte Geld gesammelt werden kann. Außerdem zieht jede Gruppe eine Auftragskarte.

Als Spielgebiet sollte vorzugsweise ein Waldstück oder eine große Wiese gewählt werden. Das Spielgebiet sollte mithilfe von Absperrband o.Ä. klar gekennzeichnet werden. In diesem Spielgebiet werden nun die Waren verteilt. Diese können teilweise sichtbar an Bäumen oder Sträuchern gehängt, und teilweise etwas versteckt im ganzen Spielgebiet platziert werden. Außerdem werden die 5 Stationen (s.u.) verteilt im Spielgebiet aufgebaut

Das Ziel jeder Gruppe ist es, sich so viele Punkte wie möglich zu erspielen.

**Spielprinzip:**

Auf dem Spielgelände sind insgesamt fünf Stationen verteilt. 3 Spielstationen, eine Reise- Station und ein Schwarzmarkt. Außerdem ist ein Räuber im Spielgebiet unterwegs und kann den Gruppen ihre gesammelten Waren abnehmen. Die Teilnehmenden müssen sich an den Spielstationen Münzen erspielen um dann an der Reise- Station reisen zu können. Beim Reisen müssen die Jugendlichen zehn Münzen pro Schritt bezahlen den sie reisen wollen. Ein Schritt bedeutet von einer Stadt in die nächste zu reisen. In jede Stadt die die Gruppe bereist wird ein Klebepunkt in ihrer Gruppenfarbe geklebt. Am Spielende gibt es pro bereister Stadt 5 Punkte.

An der letzten Station, dem Schwarzmarkt, können die Jugendlichen Waren gegen Boni eintauschen. Die Waren (Gold, Seide und Pfeffer) sind im ganzen Spielgebiet verteilt und können von den Gruppen eingesammelt werden.

1. **3 Spielstationen**

An diesen Stationen können sich die Gruppen Geld erspielen, mit dem sie dann an der Reisestation reisen können.

Station 1: Nägel in Balken schlagen

Die Teilnehmenden haben 2 Minuten Zeit, um so viele Nägel in einen Balken zu schlagen wie möglich. Dafür bekommen sie einen Hammer, einige Nägel und einen Holzbalken. Je nachdem, wie viele Nägel sie in der Zeit vollständig in den Balken schlagen, bekommen sie Geld:

1-5 Nägel: 1 Münze

6-10 Nägel: 3 Münzen

10 < Nägel: 5 Münzen

Station 2: Wasser mit Schwamm von Eimer zu Eimer transportieren

Die Teilnehmenden haben 2 Minuten Zeit um so viel Wasser wie möglich mit einem Schwamm von einem Eimer in den anderen zu transportieren. Ein\* Teilnehmer\*in darf nicht zweimal hintereinander laufen.

Je nach Strecke und Schwamm können die Gruppen sich dann 1 – 5 Münzen erspielen.

Station 3: Schätzfragen

Die Teilnehmenden haben eine Minute Zeit um so viele Fragen wie möglich zu beantworten. Der Mitarbeiter liest die Fragen vor und die ganze Gruppe darf diese dann beantworten. Weiß die Gruppe auf eine Frage keine Antwort, sagt sie weiter und der Mitarbeiter liest die nächste Frage vor.

1-3 Fragen: 1 Münze

4-6 Fragen: 3 Münzen

7 < Fragen: 5 Münzen

Fragenkatalog:

1. Was beim Hund die Schnauze, ist beim Frauchen der ...? 🡪 Mund
2. Was ist das Elementsymbol des chemischen Elements Thulium? 🡪 Tm
3. Welche Farbe hat das Federkleid von Dagobert Duck? 🡪 Weiß
4. An welchem Fluss liegen Aschaffenburg, Hanau und Offenbach? 🡪 Main
5. Der Kölner Dom ist eine Kirche welcher christlichen Konfession? 🡪 Römisch-Katholisch
6. Wie viele der zwölf Monatsnamen enden auf den Buchstaben U, A und R? 🡪 2
7. Durch welches Organ konsumiert man Schnupftabak? 🡪 Nase
8. Eristik ist die Kunst des wissenschaftlichen ...? 🡪 Streitens, Streitgesprächs, Redestreits, Disputierens, Disputs
9. Welche Quizshow wird auch kurz "WWM" genannt? 🡪 Wer wird Millionär?
10. Welches Tier hat am Kopf Ganaschen? 🡪 Pferd
11. Durch welche Röhre wandert beim Menschen das Essen Richtung Magen? 🡪 Speiseröhre
12. In welchem Bundesland liegt die Stadt Frankfurt am Main? 🡪 Hessen
13. Wie heißt der Nachbarplanet von Saturn und Neptun? 🡪 Uranus
14. Annalena Baerbock wurde 2018 Vorsitzende welcher Partei? 🡪 Bündnis 90 / Die Grünen
15. In welchem Land liegen die Städte Vancouver und Québec? 🡪 Kananda
16. Wer schrieb den Horror-Roman "Es"? 🡪 Stephen King
17. Bei welcher Disziplin trägt ein Triathlet eine Kappe aus Latex? 🡪 Schwimmen
18. In welchen Monat fiel 2021 Karfreitag? 🡪 April
19. Welche Mäuseart hat den lateinischen Namen Mus musculus? 🡪 Hausmaus
20. Trendsetter haben redensartlich das Ohr am Puls der ...? 🡪 Zeit
21. Wer wurde 2017 zur First Lady der USA? 🡪 Melanie Trump
22. Wie viele Querstreifen hat die Flagge Indonesiens? 🡪 2
23. Im Drama "Wilhelm Tell" heißt es: "Durch diese hohle Gasse muss er kommen, es führt kein andrer Weg nach ..."? 🡪 Küssnacht
24. In welcher Roman-Serie bewacht ein dreiköpfiger Hund den Stein der Weisen? 🡪 Harry Potter
25. Was ist die Leibspeise von Winnie-the-Pooh? 🡪 Honig
26. Wer trat 2018 in Lissabon beim Eurovision Song Contest für Deutschland an? 🡪 Michael Schulte
27. Von welchem deutschen Dichter stammt die Ballade "Erlkönig"? 🡪 Johann Wolfgang von Goethe
28. Eine Redoxreaktion besteht aus einer Reduktion und einer ...? 🡪 Oxidation
29. Wer war während des Dritten Reichs von 1933 bis 1945 US-Präsident? 🡪 Franklin D. Roosevelt
30. "Brüderchen und Schwesterchen" kennt man aus der Märchensammlung welcher Brüder? 🡪 Grimm
31. Welche Insel ist die größte und bevölkerungsreichste im Mittelmeer? 🡪 Sizilien
32. Welcher Käse wird auch Fleischkäse genannt? 🡪 Leberkäse
33. Wie viele schwarze Felder hat jede Reihe eines Schachbretts? 🡪 4
34. Welches Wörtchen kann man sinnhaft an "sinn-", "schwung-" oder "sternhagel-" anhängen? 🡪 voll
35. Wie heißt der dritte Ton der C-Dur-Tonleiter? 🡪 E
36. Wie viele Brüder hatte John F. Kennedy? 🡪 3
37. Mit welchen drei Buchstaben endet das Wort "Apartheid"? 🡪 E, I, D
38. Nach welchem Fluss wird das Flusspferd auch benannt? 🡪 Nil
39. Auf welchem Kontinent hat der Islam seinen Ursprung? 🡪 Asien
40. In der Geometrie hat ein Würfel wie viele Ecken? 🡪 8
41. Wie hieß der berühmte Geigenbauer Stradivari mit erstem Vornamen? 🡪 Antonio
42. Wie heißt die einwohnerreichste Stadt Englands? 🡪 London
43. Was ist 12 mal 5? 🡪 60
44. Welches Land im Süden Afrikas ist nach einer Wüste benannt? 🡪 Namibia
45. Womit handelt ein Florist? 🡪 Blumen / Pflanzen
46. Die Oder bildet eine natürliche Grenze von Deutschland zu ...? 🡪 Polen
47. Aus welcher Sprache stammt das Wort "Sudoku"? 🡪 japanisch
48. Welches Instrument ist die bekannteste Erfindung des Belgiers Adolphe Sax? 🡪 Saxophon
49. Wie heißt das Land zwischen Österreich und der Schweiz? 🡪 Lichtenstein
50. Wie viele Ärmel hat ein Parka? 🡪 2
51. **Reisezentrum**

Hier können die Gruppen mit ihren erspielten Münzen Schritte kaufen und auf Reisen gehen. Das Reisen finden auf dem Spielplan statt. Jede Gruppe hat eine Spielfigur und startet auf dem „Start“ Feld. Von dort aus können sie ihre Reise beginnen. **Ein Schritt kostet 10 Münzen.** Die Gruppe kann so viele Schritte auf einmal laufen, wie sie möchte. Werden z. B. 30 Münzen bezahlt, kann die Gruppe drei Schritte gehen. Ein Schritt bedeutet, auf dem Spielplan von einer Stadt in die nächste zu reisen. Aber Achtung, die zu bereisende Stadt muss durch eine Linie mit der Stadt verbunden sein, auf der sich die Gruppe gerade befindet. Es kann also nicht wild auf dem Spielplan hin und her gesprungen werden. Auf jede Stadt, in der die Gruppe vorbei kommt wird ein Klebepunkt in ihrer jeweiligen Farbe geklebt, um zu markieren, dass die Gruppe dort war. Am Spielende gibt es pro bereister Stadt 5 Punkte. Zusätzlich bekommt die Gruppe in jeder Stadt durch die sie reist eine Ware als „Gastgeschenk“.

Außerdem bekommt jede Gruppe am Spielanfang eine Auftragskarte. Auf dieser stehen jeweils zwei Städte. Wenn die Gruppe diese Städte bereist bekommt sie in jeder der beiden Städte 10, anstatt 5 Punkte.

**Auftragskarten:**

* Seattle – Oklahoma
* San Francisco – Miami
* Denver – Houston
* Phoenix – Chicago
* Helena – Miami
* Houston – New York
* Los Angeles – Chicago
* Springfield – Houston
* Denver – Seattle
1. **Schwarzmarkt**

Am Schwarzmarkt haben die Gruppen die Möglichkeit Waren gegen Boni einzutauschen. Die Waren sind im ganzen Spielgebiet verteilt/ versteckt und können von den Gruppen eingesammelt werden. Außerdem können die Gruppen an der Reisestation Ware bekommen.

Am Schwarzmarkt bekommt man für je 3 Waren eine Bonuskarte.

Folgende Bonuskarten können dort erworben werden:

* + Beim nächsten Spiel an einer Spielstation bekommt ihr die doppelte Anzahl an Münzen
	+ 1 Siegpunkt
	+ 2 Siegpunkte
	+ 3 Siegpunkte
	+ Schutz vor dem Räuber (Wenn der Räuber eine Gruppe fängt, kann diese dem Räuber ihre Schutzkarte abgeben und verliert dadurch keine Waren)
	+ 1 Schritt

Da man auf dem Schwarzmarkt nicht immer Glück hat, verstecken sich unter den Bonuskarten auch ein paar Fälschungen.:

* + Pech gehabt

Die Bonuskarten und die Fälschungen befinden sich alle vermischt in einem Beutel. Die Gruppen dürfen beim Kauf ihre Bonuskarte selbst ziehen. Zu Beginn des Spiels sollten ca. 80 Prozent der Karten Bonuskarten und 20 Prozent Fälschungen sein.

Die Siegpunktkarten können gesammelt und am Spielende bei der Spielleitung abgegeben werden. Die anderen Boni können im Spielverlauf an der jeweiligen Station eingesetzt werden.

1. **Räuber**

Der Räuber bewegt sich während der gesamten Spielphase im Spielgebiet und muss versuchen die Gruppen zu fangen. Hat er eine Gruppe erwischt, darf er ihnen die Hälfte der Waren abnehmen, die sie zu diesem Zeitpunkt bei sich tragen. Trägt die Gruppe eine Schutzkarte bei sich, nimmt der Räuber diese und keine Waren ab.