

Werbewochen 2001

Geländespiel

Bei Fragen wendet euch an Florian Frey oder Leo Klein

DER CALLULOSE - SCHMUGGEL

Prinzip: Transportspiel mit Abschlagen

Story: Die Erdölressourcen auf dem Weltmarkt werden knapp. Die Preise werden von den fördernden Ländern nach belieben in die Höhe getrieben. Die Verbraucher sind Ihnen hilflos ausgeliefert. Scheinbar ist keine Lösung in Sicht.

In dieser Zeit wird in den geheimen Labors der großen Chemiekonzerne fieberhaft geforscht. Es geht das Gerücht durch geheime Kreise, dass der gewiefte Professor Doktor Wassiliev Callu eine Möglichkeit entdeckt hat Sand in Erdöl zu verwandeln.

Längst haben sich Geheimdienste und auch das organisierte Verbrechen auf die Suche nach diesem Stoff gemacht. Den einzigen Hinweis den Sie haben, ist das es sich um einen blauen Sand handelt.

Giuseppe Papadopoulus, der gefürchtete Schmuggler ganz Europas hat einige Banden beauftragt ihm 1 kg von diesem Stoff zu besorgen.

Anspiel: Giuseppe Papadopoulus sitzt hinter einer Zeitung, liest über den Erdölmangel und fürchtet um seine Hohen Gewinne, wenn die Kosten so steigen.

Er hat auch schon von dem Mittel gehört und beauftragt nun seine Komplizen.

(zweiter Leiter wird gerufen, und bekommt Auftrag)

(Die genauere Ausführung, Wortwahl usw. wird den Leitern überlassen)

Ablauf:

- Die Jungs werden in zwei Gruppen aufgeteilt und suchen sich ein Lager.
- Das Lager hat keine bestimmte Funktion, sie ist eher ein Ruhepunkt.
- Sie werden nun versuchen den Stoff (blau gefärbtes Mehl) von Leiter A zu Leiter B zu bringen.
- Auf dem Weg von Leiter A nach Leiter B können die Jungs sich gegenseitig abschlagen (nicht niederschlagen!)
- Die Jungs bekommen am Anfang jeder eine Rangkarte (werden später beschrieben) und somit ist klar wer wen schlägt.
- Diese Rangkarten können sie untereinander auch tauschen.
- Jedoch wird nur eine Rangkarte pro Junge ausgeteilt, um zu vermeiden, dass ein Junge mit mehreren Karten rumläuft.

- Bei Leiter A holen die Jungen das blaue Mehl. Transportiert wird es in Filmdosen.
- Jeder Jung bekommt am Anfang eine Filmdose!
- Das Mehl wird also bei Leiter A in die Dose gefüllt und zu Leiter B gebracht.
- Auf dem Weg dahin kann nun ein Abschlagen passieren.
- Schlägt ein Junge den anderen ab, werden die Rangkarten verglichen. Wer nun gewinnt bekommt das Mehl des anderen, aber nur wenn seine Filmdose leer ist. Sind beide Dosen voll, oder leer, bringe es also nichts jemanden abzuschlagen. Es ist also nur sinnvoll jemanden abzuschlagen wenn man eine leere Dose hat.
- Wurde ein Junge abgeschlagen hat er eine Schonzeit von ca. 10 Sekunden.
- Hat ein Junge es geschafft eine volle Dose zu Leiter B zu bringen wird sie ein einen Meßbecher gegeben. Zusätzlich wird ein Strich auf einer Liste gemacht. Denn bei jedem fünften Mal wenn ein Junge aus einer Gruppe eine volle Dose bringt, bekommt er eine Ereigniskarte. Die kann gut oder schlecht sein.
- Die Ereigniskarten können von Leiter gesteuert werden. Je nachdem wie gut die Gruppe ist, ist halt „zufällig“ die nächste Karte die oben auf dem Stapel liegt schlecht oder gut.
- Die beiden Leiter sollen sich auf frei bewegen. Sie sind nicht an einen Ort gebunden.
- Um die beiden Leiter gibt es eine Nicht-Angriffs-Zone. Es kann auch immer nur ein Junge bei einem Leiter sein.
- Falls es einen dritten Leiter gibt, ist dieser der Schiedsrichter auf dem Feld.
- Das Spiel ist aus, wenn eine Gruppe 1 Kilo Mehl zu Leiter B gebracht hat.

Rangkarten:

- Es sollten möglichst keine doppelten Rangkarten verteilt werden. Wenn dies nicht geht (beginnt also wenn einer Gruppe mehr als 5 Jungen sind) dann wird stufenweise aufgestockt. Maximal sollten 10 Jungen in einer Gruppe sein.

Material:

- Rangkarten
- Liste zum abhacken wie oft die Jungen da waren und Ereigniskarten
- Gefärbtes Mehl (etwa 2 kg) und Gefäß wo das Mehl drinnen ist
- 2 Meßbecher
- Filmdosen (so viel wie Jungs plus ca.5 extra)

<p>Immunität</p> <p>Diese Karte schützt dich einmal vor dem Abschlagen. Egal gegen wen. Du kannst nicht verlieren.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Du hast ein geheimes Lager entdeckt und erhältst für deine Mannschaft sofort eine Ladung Callulose aus dem Vorrat der anderen Mannschaft!</p>	<p>Aufstieg:</p> <p>Mit dieser Karte bist du im nächsten Kampf um eine Stufe besser.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>
<p>Immunität</p> <p>Diese Karte schützt dich einmal vor dem Abschlagen. Egal gegen wen. Du kannst nicht verlieren.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Du hast ein geheimes Lager entdeckt und erhältst für deine Mannschaft sofort eine Ladung Callulose aus dem Vorrat der anderen Mannschaft!</p>	<p>Mit dieser Karte darfst du einmal eine zweite Filmdose transportieren. Die kann dir nicht geraubt werden.</p> <p>Die zweite Filmdose muss wieder beim entleeren abgegeben werden!</p>
<p>Immunität</p> <p>Diese Karte schützt dich einmal vor dem Abschlagen. Egal gegen wen. Du kannst nicht verlieren.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Aufstieg:</p> <p>Mit dieser Karte bist du im nächsten Kampf um eine Stufe besser.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Mit dieser Karte darfst du einmal eine zweite Filmdose transportieren. Die kann dir nicht geraubt werden.</p> <p>Die zweite Filmdose muss wieder beim entleeren abgegeben werden!</p>
<p>Immunität</p> <p>Diese Karte schützt dich einmal vor dem Abschlagen. Egal gegen wen. Du kannst nicht verlieren.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Aufstieg:</p> <p>Mit dieser Karte bist du im nächsten Kampf um eine Stufe besser.</p> <p>Karte dann abgeben !</p>	<p>Du hast ein geheimes Lager entdeckt und erhältst für deine Mannschaft sofort eine Ladung Callulose aus dem Vorrat der anderen Mannschaft!</p>

Erklärung zu den Karten:

- Die zweite Filmdose bekommt der Junge durch vorzeigen der Karte bei Leiter A, der auch das Mehl verteilt (bzw. die Callulose)
- Kommt eine Karte zum Einsatz gehen beide Jungen zusammen zum nächsten Leiter und dort wird die Karte abgegeben!

<p style="text-align: center;"><u>Boß</u></p> <p>Schlägt: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Verliert: Butler</p> <p>Egal mit: Boß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Vizeboß</u></p> <p>Schlägt: Spion, Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß</p> <p>Egal mit: Vizeboß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Spion</u></p> <p>Schlägt: Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Schloßknacker</u></p> <p>Schlägt: Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Butler</u></p> <p>Schlägt: Boß</p> <p>Verliert: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Butler</p>
<p style="text-align: center;"><u>Boß</u></p> <p>Schlägt: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Verliert: Butler</p> <p>Egal mit: Boß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Vizeboß</u></p> <p>Schlägt: Spion, Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß</p> <p>Egal mit: Vizeboß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Spion</u></p> <p>Schlägt: Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Schloßknacker</u></p> <p>Schlägt: Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Butler</u></p> <p>Schlägt: Boß</p> <p>Verliert: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Butler</p>
<p style="text-align: center;"><u>Boß</u></p> <p>Schlägt: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Verliert: Butler</p> <p>Egal mit: Boß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Vizeboß</u></p> <p>Schlägt: Spion, Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß</p> <p>Egal mit: Vizeboß</p>	<p style="text-align: center;"><u>Spion</u></p> <p>Schlägt: Schloßknacker, Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Schloßknacker</u></p> <p>Schlägt: Butler</p> <p>Verliert: Boß, Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Spion</p>	<p style="text-align: center;"><u>Butler</u></p> <p>Schlägt: Boß</p> <p>Verliert: Vizeboß, Spion, Schloßknacker</p> <p>Egal mit: Butler</p>