

König Salomos Hofstaat beliefern



Geländespiel mit viel Bewegung zu den Königsgeschichten, z.B. König Salomo in 1. Könige 5

Ziel:

König Salomos Hofstaat verschlingt Unmengen von verschiedenen Waren, die ihm täglich von seinen Untertanen geliefert werden müssen. Ziel ist es, dem König rechtzeitig die verlangte Tagesration abzuliefern. In unserem Spiel sollen sogar möglichst viele Tagesrationen abgeliefert werden. Für jede Tagesration werden der Gruppe Punkte gutgeschrieben, für zu spät gelieferte Rationen gibt es nur noch wenige Punkte und für überhaupt nicht gelieferte Rationen zahlen sie bittere Strafsteuern = Minuspunkte. Manchmal hält der König die Leute vom Arbeiten ab – er ruft sie in sein Teezimmer und gibt ihnen Rätselaufgaben. So werden sie für kurze Zeit aufgehalten. Doch auch hier können sie Punkte gewinnen, wenn sie die Rätsel gut meistern. Gleichzeitig erhalten die Kinder im Teezimmer etwas zu Trinken. Das Spiel dauert 8 Tage à 7 Minuten (Spieldauer insgesamt ca. 1 Std.). Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten. (Wenn die Laufdistanzen gross sind, sollten die Tage entsprechend länger dauern.)

Spielablauf:

Die Kinder werden in **4 Gruppen** (Städte) aufgeteilt: Die Kinder tragen einen farbigen Spielbändel.

- Vieh (rot) = "Rama"
- Gemüse (grün) = "Debir"
- Textilien (blau) = "Tekoa"
- Getreide (gelb) = "Hebron"

Jede Gruppe hat ihre **Heimatstadt**, die mit einem Gruppenschild in ihrer Farbe und mit ihrer Ware gekennzeichnet ist. Als Startkapital besitzt jede Stadt einen grossen Vorrat ihrer eigenen Ware (= viele Karten in ihrer Gruppenfarbe mit ihrer Ware; z.B. Gemüse)

Die **Aufgabe der Städte** (Gruppen) ist, den Königshof **jeden Tag** mit einer bestimmten Anzahl Waren zu beliefern. Ein Tag beginnt mit einem Signal des Spielleiters. Beim Posten "Königshof" wird eine Liste aufgehängt, welche Waren der König an diesem Tag haben will.

Beispiel: 1. Tag: 4 x Gemüse / 2 x Vieh / 1 x Textilien / 2 x Getreide / 3 x Baustoffe. Das ergibt ein Total von 12 Karten für diesen Tag. Am zweiten Tag sind es wiederum 12 Karten, aber anders zusammengestellt, usw.

Eine Liste mit möglichen Tagesrationen siehe Datei: "Für den Spielleiter_Einteilung Tage und Waren"
Ein Tag dauert 7 Minuten (oder länger, je nach Gesamtspieldauer), mit einem Signal wird der Tag beendet und es beginnt gleich der nächste. Die Liste gewünschter Waren wird gewechselt.

Warenkarten in den anderen Städten (Gruppen) tauschen (Vieh, Gemüse, Textilien, Getreide)

Je ein Kind aus der Gruppe nimmt **EINE** Karte aus dem eigenen Vorrat (z.B. Vieh) und rennt zu einer anderen Stadt (z.B. in die Stadt Debir – grün – Gemüse). Dort gibt es die Karte ab und erhält dafür **eine** Warenkarte dieser Stadt; in diesem Fall ist es Gemüse – grün.

Pro Person darf nur eine Karte aufs Mal getauscht werden.

Das Kind rennt nun in seine Heimat zurück und gibt dort die Karte ab. Es kann jetzt eine neue Karte vom eigenen Vorrat nehmen und wieder zu einer beliebigen Stadt gehen, um dort eine weitere Karte einzutauschen und in die Heimat zu bringen. So läuft es immer weiter.

Gleichzeitig können einzelne Kinder auch

Baustoffe (weisse Karten) in der Baugrube erarbeiten

Der König verlangt auch Baustoffe. Diese können nicht getauscht, sondern müssen erarbeitet werden. Beim Posten "Baugrube" hält ein Leiter verschiedene sportliche Aufgaben bereit, womit sich die Kinder Baustoff-Karten verdienen können: z.B. Seilspringen, Kniebeugen, Liegestützen (Anzahl nach Alter des Kindes variierend) oder Ziel treffen mit Dart, Pfeilbogen, Büchschenschiessen usw. Die erarbeiteten Karten werden so schnell wie möglich in die Heimat gebracht.

Pro Gruppe muss immer eine Person im Heimatort sein, um Karten mit anderen Kindern zu tauschen. Das kann auch ein Helfer sein, der die Gruppe während dem Spiel unterstützen und beraten kann. Wenn nicht genügend Leiter zur Verfügung stehen, kann ein grösseres Kind diese Funktion übernehmen. Es gilt Fairplay.

Tagesration beim Königshof abliefern

Immer wenn ein neuer "Tag" beginnt, muss zuerst ein Kind zum Königshof rennen und den Aushang lesen, damit die Gruppe weiss, welche Tagesration der König verlangt.

Wenn die Gruppe die gewünschte Tagesration beisammen hat, bilden **zwei Kinder** einen "Lieferwagen": Die zwei Kinder halten sich an den Händen, sie nehmen den **Ausweis**, der ihnen den Zutritt zum Königshof sichert und bringen die gesamte Tagesration **zum Königshof** (im Zentrum des Spielfeldes). Dort liefern sie die Waren ab. Wenn ein Kind alleine kommt, die Waren nicht komplett sind oder die Kinder den Ausweis nicht dabei haben, wird die gesamte Warenlieferung zurückgewiesen.

Jede Stadt versucht, möglichst viele Tagesrationen rechtzeitig am entsprechenden Tag abzuliefern.

Für jede komplette Warenlieferung werden 20 Punkte gutgeschrieben.

Wenn keine Ration abgeliefert wird, muss die Gruppe Strafsteuern zahlen = es gibt minus 40 Punkte. Wenn die Tagesration erst am „nächsten Tag“ abgeliefert wird, gibt es nur noch 10 Punkte dafür, aber immerhin können die Steuern vermieden werden.

Der Schreiber des Königs führt genau Buch über die abgelieferten Rationen und trägt die Punkte in eine Liste ein. (siehe Datei: Einteilung Tage und Waren_Punktliste)

Das Teezimmer des Königs

Am Rand des Spielfeldes befindet sich das Teezimmer des Königs. (Tisch, Rätsel, Stifte / Becher und Getränke)
Ein Diener des Königs geht herum und lädt jeweils zwei-drei Kinder miteinander aus der gleichen Gruppe ins Teezimmer des Königs ein. Dabei muss er darauf achten, dass er über die ganze Spieldauer jede Gruppe gleich behandelt. (Fairness!)

Im Teezimmer müssen die Kinder ein Rätsel ausfüllen oder eine Zeichnung für den König machen. Sie bekommen nach Wunsch etwas zu trinken. Der Diener schreibt sich die gewonnenen Punkte aus den Rätseln auf. Dann lässt er die Kinder wieder ziehen und holt sich andere. So können über die ganze Spieldauer alle Kinder einmal eine kleine Pause mit Getränken machen.

Spielende und Auswertung:

Nach dem letzten Tag kann der Schreiber des Königs die Punkte aus den gelieferten Tagesrationen nur noch zusammen zählen. Dazu kommen die Punkte aus dem Teezimmer des Königs. Allfällige Strafsteuern werden abgezogen. Sieger ist die Gruppe mit den meisten Punkten!

Die in den Gruppen zu viel eingetauschten oder erarbeiteten Karten sind wertlos.

Am Ende des Anlasses gibt es eine Rangverkündung mit kleinen Preisen.

Benötigte Mitarbeiter:

- **1 Spielleiter:** Hat den Überblick, hilft wo nötig, bestimmt Zeit und Tage.
- **1 Schreiber des Königs:** Hängt die Liste der Waren auf, nimmt die Waren entgegen, kontrolliert und schreibt die Punkte in die Liste auf. (an diesem Posten besser 2 Leiter, damit die Kinder nicht warten müssen)
- **1 König oder Diener:** Er ruft die Kinder ins Teezimmer, gibt Rätsel, Getränke und lässt sie wieder ins Spiel.
- **1 Leiter in der Baugrube:** Gibt den Kindern Sportaufgaben zum Erarbeiten der Baustoff-Karten
- **4 Gruppenbetreuer:** Sie helfen den Kindern in ihrer Heimatstadt und geben die Karten an die Kinder der anderen Gruppen heraus (Diese Aufgabe kann auch ein grösseres Kind aus der eigenen Gruppe übernehmen.)

In zusätzlichen Dateien findest du:

- Präsentation Spielerklärung
- Spielkarten und Postenbeschriftung
- Kurzbeschreibung für jede Gruppe
- Listen der Tagesrationen zum Aufhängen
- Einteilung Tage und Waren_Punktliste
- Rätsel für das Teezimmer

