

## IN 6 MINUTEN UM DIE WELT

### Ein Spiel - erfunden von SchülerInnen der Robert-Bosch-Gesamtschule Hildesheim

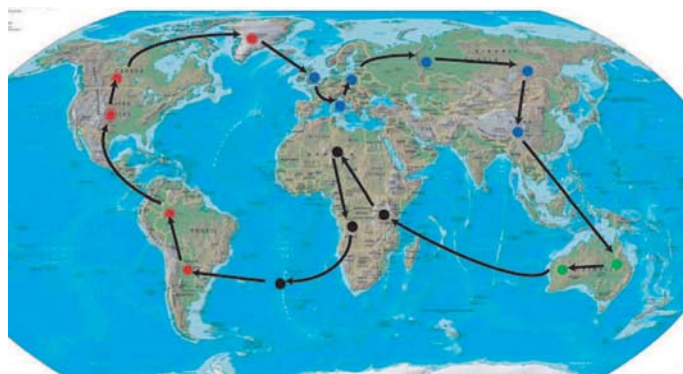
Der Grundgedanke dieses Spiels ist „Jeder gegen jeden – aber nur gemeinsam kommst Du zum Ziel.“ Ziel des Spiels ist es, dass die Teilnehmer möglichst weit auf dem Spielfeld vorrücken. Die Spieldauer ist begrenzt auf 6 Minuten und das Spiel endet, wenn diese Zeit abgelaufen ist. Die Anzahl der Teilnehmer kann 5 bis 10 Personen betragen.

#### Material:

- 1 Spielfeldplane (10 m x 15 m), auf der die Welt aufgemalt ist und verschiedenfarbige Punkte auf den Kontinenten eingezeichnet sind
- 1 Stoppuhr
- 1 großer Farbwürfel (5 Farbfelder und ein Jokerfeld)
- Ca. 50 gereinigte Müllstücke
- 1 Behälter für Müll
- Ca. 8 Kanthölzer in der Länge von 30 cm

#### Spielvorbereitung:

Die Spielfeldplane wird ausgebreitet und auf der Plane werden die Kanthölzer und die gereinigten Müllstücke verteilt.



#### Spieldurchführung:

Jede/r MitspielerIn sucht sich einen der farbigen Punkte auf der Weltkarte aus und stellt sich darauf. Pro Kontinent gibt es nur eine Farbe, aber mehrere Punkte, auf die man sich stellen kann. Die Farben der Punkte auf den Kontinenten entsprechen den Farben auf dem Würfel.

Es wird reihum gewürfelt. Ein beliebiger Spieler fängt an zu würfeln (Achtung: Der Würfel muss

von allen Spielern gesehen werden können!).

- a) Hat er den Joker gewürfelt, darf er ein Feld im Uhrzeigersinn vorrücken.
- b) Würfelt er jedoch eine Farbe, kommt Bewegung ins Spiel. Jetzt müssen er und die Spieler, die auf dem Kontinent mit der gewürfelten Farbe stehen, von der Plane herunter und dann im Uhrzeigersinn zwei Runden um die Plane laufen und auf ihre Plätze zurückkehren.

Wird z.B. „Rot“ gewürfelt, laufen die Person, die gewürfelt hat, und alle Spieler, die auf dem Kontinent mit den roten Punkten stehen, zusammen zweimal um die Welt und stellen sich wieder auf ihren alten Platz.

In der Zwischenzeit bilden die restlichen Spieler die Gegenmannschaft und müssen zwei Aufgaben erledigen. Die erste Aufgabe ist, die Kanthölzer zu sammeln und zu einer Holzpyramide aufzustellen. Die zweite Aufgabe danach besteht darin, Müll aufzusammeln (Achtung: Immer nur 1 Müllstück in die Hand nehmen!) und in den Müllbehälter zu werfen.

Stehen die Spieler, die um die Plane gelaufen sind, wieder auf ihren ursprünglichen Feldern, wird ausgewertet, ob sie schnell genug gewesen sind, um die Runde zu gewinnen. Gewonnen haben sie, wenn die Gegenmannschaft mit ihren Aufgaben noch nicht fertig geworden ist. Dann dürfen sie jeweils einen Kontinent weiter vorrücken. War die Gegenmannschaft schneller, dürfen diese Spieler einen Kontinent weiter vorrücken.

Dann werden der Müll und das Holz wieder auf der Plane verteilt und es wird erneut gewürfelt. Die Teams bilden sich je nach Farbe der Kontinente neu und das Spiel geht weiter, solange die Zeit läuft.

#### Ende des Spiels:

Wer nach 6 Minuten die meisten Felder von seinem Ausgangspunkt zurückgelegt hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel kann auch länger gespielt werden, dann ist derjenige Sieger, der zuerst um die ganze Welt gereist ist.