

# Spielekette Meudelfitz - Sommer 2004

## Thema: Die Olympische Fackel

by Yasmin, Annika, Torsten, Enjio & Patrick

Reporter:*Hallo liebe Meudelfitzler! Ihr seid auserwählt worden, die Olympische Fackel von hier aus bis nach Athen zu tragen... Dabei werdet ihr durch viele ferne Länder reisen und einige Höhen und Tiefen erleben... Doch bevor wir die Reise nun antreten können, müsst ihr eure Mitreisenden finden...*

- Der Reporter geht, mit den zuvor vorbereiteten Namenskärtchen in der einen Hand, auf irgendjemanden in dem Stuhlkreis zu. Dabei erklärt er noch kurz, dass auf den Karten jeweils der Name und das Team (Ägypten, Italien, England, Australien oder Neuseeland) stehen. Ist er ca. in der Mitte des Raumes, so tut er so, als würde er stolpern und schmeißt dabei die gesamten Karten auf den Boden. Er bittet nun die Mitspieler ihm zu Helfen, indem sie sich jeder einfach irgendeine Karte nehmen und versuchen sie demjenigen zu geben, dessen Name darauf steht. Sie sollen sich dann in ihren Reisegruppen in den Stuhlkreis setzen.

Reporter:*Diese Aufgabe habt ihr mit Bravour bestanden und wir können nun unsere Reise antreten. Macht euch auf den Weg... Unsere Reiseroute bringt uns zuerst nach Italien. Dort müsst ihr mir einen kleinen Gefallen tun, da mein guter Freund Claudio auf meine Hilfe hofft...*

Claudio:*Ihr müsst, ganz nach dem Vorbild der großen Künstler einige kleine Meisterwerke mahlen, allerdings so, dass sie nicht sofort erkennbar sind...*

- Jeder aus dem Team Italien bekommt einen Begriff gesagt, den er mahlen soll und das Publikum muss raten was es darstellen soll.

Reporter:*Ihr habt eine wahre Meisterleistung vollbracht! Lasst uns unsere Reise fortsetzen. Eigentlich wollten wir nun weiter nach England, in das Land der Popstars aber wir haben ein kleines Problem: Wir haben unser ganzes Geld verloren.*

- Einer der Spielleiter verteilt auf dem Fußboden in der Mitte des Stuhlkreises ca.50 Münzen. Die vers. Reisegruppen müssen sich jeweils in einer Reihe hinstellen, sodass sie nur noch zwei freie Arme, den einen von der ersten Person in der Reihe, den zweiten von der letzten Person in der Reihe. So müssen sie nun versuchen so viele Münzen wie möglich aufzusammeln.

Reporter:*Ich danke euch! Wir haben nun endlich das Geld um nach England zu fliegen.*

2.Spielleiter:*(Summt etwas vor sich hin) Ach wie ging das Lied denn noch mal? Könnt ihr mir nicht helfen?!*

- Das Team England ist gefordert. Sie dürfen sich aus drei zur Wahl stehenden Liedern eines aussuchen, welches sie Karaoke singen müssen.

Reporter:*Ihr habt euer Können unter Beweis gestellt. Unser nächstes Ziel ist Russland, wo wir einen kleinen Zwischenstopp machen werden, bevor wir uns auf den weiten Weg nach Australien machen.*

3.Spielleiter:*Herzlich willkommen hier in Russland! Wir haben ein kleines Spiel mit euch vor. Jeder von euch kennt das Spiel „Vier gewinnt“. Dieses wollen wir spielen, doch nicht als Brettspiel, sondern mit euch als Spielsteine.*

- Die Stühle werden in 6 Reihen zu je 6 Stühlen aufgestellt. Die Mitspieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt und wählen jeweils einen Spieler. Die Mannschaften bekommen z.B.: Badekappen in zwei vers. Farben oder Spielbändchen zum Unterscheiden der Mannschaften. (Man kann diese auch weglassen, dann ist es allerdings etwas schwieriger.) Nun beginnt der Spieler des ersten Teams den ersten seiner Mitspieler „zu setzen“. Das Spiel läuft immer abwechselnd, bis eine der Mannschaften vier Leute in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Reihe hat. Geht das Spiel schnell kann man es auch noch einmal wiederholen.

## PAUSE

Reporter:*Wir machen uns nun auf nach Australien. Ein weiter Weg steht uns bevor, deshalb macht es auch ruhig etwas bequem! ( Die Musik spielt einige Zeit, dann geht sie zusammen mit dem Lied plötzlich aus.) Wir sind abgestürzt! Geht es euch gut? Zum Glück, alle sind wohl auf. Doch einige sind mit ihren Fallschirmen in der Wüste gelandet.*

- Der Reporter geht mit dem Ägyptischen Team aus dem Raum. Nur einer bleibt in der Mitte des Stuhlkreises. Einer der Spielleiter bittet ihn sich auf den Boden zu setzen. Ihm wird ein großes Tuch oder ähnliches über gehängt, so dass er nicht mehr zu sehen ist. Nun erklärt ihm der Spielleiter, dass er in der Wüste gelandet ist und dass ihm unter seinem Fallschirm fürchterlich heiß wird. Um zu überleben müsse er etwas ablegen. Ziel des Spiels ist es, dass der Spieler darauf kommt, dass er den Fallschirm ablegen muss. In der Regel ist es aber so, dass der Spieler (zuerst)nicht darauf kommt und anfängt Teile seiner Kleidung abzulegen, daher sollte der Spielleiter öfter betonen, dass ihm unter dem Fallschirm sehr heiß wird o.ä.! Kommt der Spieler nicht auf die Lösung, wird das Spiel nach einiger Zeit aufgelöst. Das wird nun nacheinander mit allen des Teams gemacht.

Reporter:*Zum Glück konnten alle gerettet werden. Da wir nun Australien ansteuern möchte ich einmal hören, ob ihr denn etwas über Australien wisst. In Australien gibt es viele Tiere, die nur dort leben, könnt ihr mir welche nennen?... Super ihr kennt euch ja gut aus. Dann werdet ihr bestimmt auch kein Problem mit der folgenden Aufgabe haben.*

- Es geht darum sich mit der Gruppe so zu verknoten, dass nur die Anzahl Füße auf dem Boden stehen darf wie Mitspieler, also bei 5 Leuten auch nur 5 Füße usw.. So müssen sie einen kurzen Weg zurücklegen und am Ende dieses Weges muss der Vorderste aus einer Schüssel Wasser trinken. Am besten ist es, wenn die Spielleiter das einmal vormachen. Dieses Spiel wird als Wettkampf der Teams Neuseeland und Australien gespielt.

Reporter:*Ihr habt alle sehr viel geleistet, nun sind mal die Betreuer dran.*

- Die Betreuer werden in zwei Teams eingeteilt. Sie müssen ein Schubkarrenrennen (Immer zu zweit. Der Eine stellt die Schubkarre dar, er muss sich mit Hilfe seiner Hände vorwärts bewegen, da der Andere hinter ihm steht und seine Füße in der Hand

hält.) machen, allerdings ist der Hacken bei der Sache, dass sie immer am Ende der Strecke aus einer Schüssel mit Mehl ein Gummibärchen herausholen müssen. Dabei dürfen sie ihre Hände nicht benutzen. Die Anzahl der Durchgänge hängt von der Anzahl der Betreuer ab.

Reporter: *Während die Betreuer uns ein bisschen belustigt haben, sind wir weiter nach Athen, unserem Ziel. Eigentlich ist unsere Reise nun zu Ende, allerdings wissen wir noch nicht, wer der Glückliche ist, der das Olympische-Feuer entzünden darf.*

- Die Mitspieler werden gebeten, die Stühle in zwei Reihen mit dem Rücken zueinander aufzustellen. Es müssen zwei Stühle weniger als Mitspieler sein. Wenn die Musik einsetzt laufen sie um die Stühle. Dabei gibt der Reporter immer wieder andere Bewegungsarten vor (auf einem Bein, Entengewatschel...). Setzt die Musik aus, müssen sie sich schnell auf einen Stuhl setzen. Wer keinen abbekommt ist raus. Sind nur noch fünf Stühle über, werden sie lebendig. Hinter jeden der Stühle stellt sich einer der Spielleiter. Beginnt die Musik, so beginnen auch die Spielleiter mit den Stühlen im Raum hin und her zu gehen. Die Spieler müssen nun die Bewegungen im Slalom um die Stühle machen. Stoppt die Musik bleiben die Stühle stehen.

Reporter: *Herzlichen Glückwunsch! Du hast nun die Ehre das Feuer zu entzünden.*

- Der Sieger bekommt eine Kerze in die Hand. Das Licht wird ausgemacht, die Nationalhymne wird angemacht, im Raum herrscht stille und der Fackelträger geht im Stuhlkreis einmal herum. Dann geht er in die Mitte, wo eine Schale mit einigen Teelichtern steht. Diese sind das Feuer und werden nun mit Hilfe der Kerzenflamme entzündet....

### Infos

- Vorzubereiten sind: Musikanlage und Karaoke, ca. 50 Münzen, für jeden Mitspieler eine Karte mit seinem Namen und seinem Team, eine Leinwand, Tafel o.ä. sowie Stifte/Kreide, ein großes Laken o.ä., 2 Schüsseln mit Wasser und Strohhalmen, 2 Schüsseln mit Mehl und einigen Gummibärchen, Badekappen oder Mannschaftsbänder in zwei Farben für jeweils die Hälfte der Spieler, eine Kerze, eine Schale mit einigen Teelichtern und etwas Klebeband.
- Zu Beachten: Diese Spielkette ist nur für 20-30 Spieler geeignet.  
Sie dauert 90-120 Min..
- Variationen: Anstatt der Reise nach Jerusalem kann auch ein anderes Ausscheidungsspiel (z.B.: Funken, etc.)