

# Superhelden-Spiel

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, dass die Kinder lernen, dass jeder Mensch Stärken hat und diese zum Wohle aller gebraucht werden. Jeder Mensch ist und kann etwas ganz besonderes.

Spielanleitung:

Die Kinder werden in altersgemischte 8-10er Gruppen eingeteilt. Jedes Kind darf sich dann einen Superhelden von der Liste aussuchen, weiß jedoch nicht welche besonderen Kräfte er hat. Dann geht die Gruppe los und sucht die verschiedenen Spielstationen (diese sind in einem größeren Umkreis in der Stadt oder im weitläufigen Gelände verteilt) und löst dort die Aufgaben. Nur B.P. erhält sofort seine Karte damit die Stationen gefunden werden können. Wenn alle Aufgaben gelöst sind (oder zu einem vereinbarten Zeitpunkt) treffen sich alle an einem vorher bestimmten und auf der Karte eingetragenen Ort.

**B.P.:** Bekommt die Karte auf der die einzelnen Stationen abgebildet sind.

**Die menschliche Flamme:** Bekommt erst beim Wald-Fangen seine Kraft.

**Station Spiderman:** Alle müssen durch ein Spinnennetz, Spiderman darf das Netz berühren (auseinander drücken) solange er auf der Startseite ist. Gilt nicht, wenn er selbst durchs Netz muss.

**Station Aqua Men:** Cola-Kisten-Rennen Aqua Men darf auf dem Wasser stehen und dabei entweder 1 Kiste oder 1 Person tragen. A.M. hat seine Kräfte nur für 30 Sek.

**Station Hulk:** 5 Blöcke sind auf 1 Stab gestapelt, 2 Stäbe sind leer. Die Blöcke müssen der Größe nach auf einen anderen Stab sortiert werden, dabei darf immer nur ein kleinerer Block auf einem größeren liegen und nur einer gleichzeitig getauscht werden. Nur Hulk kann die Blöcke tragen. Die anderen dürfen nur verbal helfen.

**Station Einstein:** Eine schwierige Matheaufgabe muss gelöst werden, Einstein bekommt einen Taschenrechner

**Station Superman:** Aus verschiedenen bunten Buchstaben, die in der Umgebung versteckt sind, muss ein Wort gelegt werden, nur Superman kann die Roten/Grünen Buchstaben erkennen und holen, alle anderen haben eine Rot/Grün Schwäche.

**Station Iron Man:** Verschiedenen Kleidungsstücke bzw. Lebensmittel fürs Picknick werden in verschiedenen Entfernung abgelegt und müssen durch eine menschliche Kette wieder eingesammelt werden. Iron Man darf „alleine“ Fliegen und insgesamt 3 Stücke einsammeln (Stücke können daher auch weiter entfernt werden als die Kette reichen wird)

**Station Miraculix und Obelix:** Eine vorgeschriebene Menge Wasser muss von einem zum anderen Eimer mit einem Schwamm transportiert werden. Nach jeder Minute ertönt ein Pfiff und alle außer Obelix erstarren, erst wenn sie von Miraculix einen Zaubertrank erhalten haben dürfen sie weiter rennen. Obelix darf die gesamte Zeit weiter rennen.

Nachdem alle Aufgaben gelöst sind treffen sich alle Gruppen an einem bestimmten Ort (am besten einem Wald. Dort treten die Gruppen direkt gegeneinander an bei einem Wald-Fangen.

## Wald-Fangen mit Superhelden:

Beim Fangen treten die einzelnen Teams gegeneinander an. Dabei können die Superhelden nur von bestimmten Superhelden gefangen werden. Das jeweilige Team weiß nicht welches Kind aus den anderen Gruppen welche Superkraft hat, jedes Kind hat aber ein kleines Kärtchen auf dem steht wer er ist und welche Superhelden er fangen darf. Fangen heißt, dass sich zwei Spieler aus unterschiedlichen Teams berühren. Dann zeigen sie sich ihre Karten und überprüfen wer von ihnen gefangen worden ist oder ob sie beide den anderen nicht fangen können (dann dürfen beide weiterrennen). Wer gefangen worden ist, wird in das Gefängnis, welches für sein Team vorgesehen ist, gebracht

Spiderman darf Obelix, Hulk, Miraulix und Superman fangen.

Obelix darf Hulk, Einstein, B.P. und Aqua Men fangen.

Aqua Men darf die menschliche Flamme, Iron Man, Spiderman und Miraculix fangen.

Hulk darf Einstein, B.P., Iron Man und Superman fangen.

Einstein darf die menschliche Flamme, Aqua Men, B.P. und Iron Men fangen.

Die menschliche Flamme darf Spiderman, Obelix, B.P. und Hulk fangen.

Superman darf Aqua Men, die menschliche Flamme, Einstein und Miraculix fangen.

B.P. darf Miraculix, Superman, Spiderman und Aqua Men fangen.

Iron Man darf Obelix, die menschliche Flamme, Spiderman und Superman fangen.

Miraculix darf Obelix, Einstein, Hulk und Iron Man fangen.

**Aqua Men** kann solange er frei ist **die menschliche Flamme** aus dem Gefängnis befreien.

**Die menschliche Flamme** bekommt ihre „Kraft“ erst für das Wald-Fangen-Spiel und kann alle aus seinem Team aus dem Gefängnis befreien, solange er frei ist, indem er in das Gefängnis läuft (und die Gitterstäbe schmelzt).

**B.P.** kann beim Fangen, um für zusätzlichen Spannung nach einiger Zeit zu sorgen, eine Karte für einen Schatz bekommen. In dem Schatz gibt es eine Karte mit der die Superhelden aus dem eigenen Team ihre Kräfte tauschen können.

Nach einer bestimmten Zeit ist das Spiel beendet.

### ❖ Materialliste

❖ Spinnennetz → Seil

❖ 4 Cola-Kisten oder Teppiche

❖ 5 Pappschachtel die von der Größe immer kleiner werden

❖ Markierungen für das Hulk Spiel und fürs Gefängnis

❖ Taschenrechner

❖ Matheaufgabe

❖ Buchstaben-Schilder in verschiedenen Farben (rot, grün, gelb, blau)

❖ Schatzkiste die eine Karte enthält, dass die Superhelden ihre Fähigkeiten tauschen dürfen

❖ Eimer

❖ Schwamm

- ❖ Ausführliche Spielanleitung
- ❖ Superheldenkarten (jeweils mit der eigenen Kraft und den Superhelden die man Fangen darf)
- ❖ Vor Ort erstellt werden müssen:
  - ❖ Umgebungskarte auf der die Stationen eingezeichnet sind (B.P.)
- ❖ Schatzkarten um den Schatz zu finden
- ❖ Lebensmittel für ein Picknick, Becher und Teller...