



Chaosspiel

Teilnehmerzahl: ab circa 12 Mitspielern

Teilnehmeralter: ab ca. 5 Jahren

Spieldauer: circa 2-3 Stunden

Schwierigkeitsgrad: einfach

Vorbereitungszeit: 15 Minuten, wenn man die Materialien vorliegen hat

Sommerzeit ist Ferienzeit - und das bedeutet eine riesen Menge Spaß und Freude in den zahlreichen Camps überall. Das „Chaosspiel“ ist genau das, wie es heißt – absolutes Chaos kombiniert mit einer großen Menge Spaß!

Ihr benötigt:

- Ein Gelände in dem die Kinder frei herumlaufen können - drinnen oder draußen (*Hinweis:* Je nach Innengelände und überlegten Aufgaben kann es innen etwas eng oder laut sein)
- Ca. 12 Spieler und am besten 3 gemeinsame Spielleitungen
- 1 Spielplatte mit einem (aufgezeichneten) Weg mit 80 nummerierten Feldern und einem Start-Ziel-Feld – ihr könnt auch einen großen Zettel bemalen (am besten ca. von der Größe DIN A0 nehmen oder eine ihr bemalt eine Holzplatte mit Tafelfarbe und malt darauf mit Kreide den Weg; die langfristige Lösung für häufigeres Spielen kann sich auch eine Holzplatte mit dem Weg bemalen
- Kleine Zettel – gerne auch in unterschiedlichen Farben - mit den Zahlen von 1-80 auf einer Seite beschriftet; auf der anderen Seite stehen vollkommen beliebige Codewörter, z.B. Zahnpasta, Klettergerüst, Affenmama oder ähnliche (Größe: mind. 4 x 4 cm auf festem Material, z.B. Farbkarton)
- 1 Fragenkatalog für die Spielleitung mit Fragen und Aufgaben von 1-80; gerne themenspezifisch je nach Freizeit (*Hinweis:* Passt wirklich gut auf diesen Fragenkatalog auf, damit die Kinder ihn auf keinen Fall vorher sehen)
- 1 Würfel (mit den Zahlen von 1-6)
- Je nach Anzahl der Gruppen die entsprechende Anzahl an Spielfiguren (*Tipp:* Lasst die Gruppen sich eigene Namen ausdenken und sich zu Beginn des Spiels erst einmal in der Umgebung eine eigene Spielfigur suchen. Eine Spielfigur kann alles Mögliche sein: Ein Tannenzapfen, eine Zahnbürste, ein Glas – lasst der Kreativität Eurer Kids freien Lauf!)
- Eine kleine Überraschung für das Siegerteam.

Spielvorbereitung:

- Die Spielleitung versteckt auf einem klar definierten Gelände die 80 nummerierten, kleinen Zettel – je nach Alter der Kinder vielleicht ein wenig schwieriger (*Tipp:* Geht ein wenig chronologisch mit den Zahlen über das Gelände, damit ihr ungefähr wisst, wo welche Zahlen versteckt sind.)
- Das Spielfeld wird an einem gut zugänglichen Ort am besten etwas erhöht auf einen Tisch oder ähnliches gelegt, so dass die Spielleitung gut daran sitzen kann.
- Die Gruppeneinteilung kann auf ganz unterschiedliche Art und Weise erfolgen. Alle Gruppen sollten hierbei im Optimalfall die identische Anzahl an Spielern haben.
- Gemeinsame Erklärung des Spielablaufs durch die Spielleitung
- Auswahl, welches Team beginnen darf. Hierzu könnt ihr auch schon eine kleine Aufgabe von allen Teams lösen lassen.



Der Spielablauf:

- Das Team, welches beginnen darf, würfelt zuerst und setzt die eigene Spielfigur die gewürfelte Augenzahl weiter.
- Nun muss das Team den auf dem Gelände versteckten, kleinen Zettel mit der entsprechenden Zahl suchen und sich das Codewort merken. Ganz wichtig: Die Zettel dürfen auf keinen Fall mitgenommen oder woanders versteckt werden. Dies wäre einfach unfair allen anderen Teilnehmern gegenüber.
- Mit dem Codewort kommt die Gruppe gemeinsam zur Spielleitung und flüstert dies ins Ohr, damit kein anderes Team das Wort mitbekommt. Die Spielleitung kontrolliert, ob es das richtige Codewort ist und stellt die entsprechende Frage oder Aufgabe vom Fragenkatalog.
- Löst die Gruppe die Frage oder Aufgabe korrekt, darf sie weiter würfeln. Wenn nicht, wird die Spielfigur zwei Felder zurückgesetzt und die Suche nach dem Nummer-/Codewort-Zettel geht von vorne los.
- Gewonnen hat das Team, welches als erstes auf dem Zielfeld angekommen ist.

Spielvarianten:

Ihr könnt das Spielfeld auch mit bunten Bildern basteln und dadurch noch ein wenig mehr Farbe ins Spiel bringen oder die Aufgaben auf die Bilder abstimmen. Codewörter solltet ihr Euch aber natürlich immer geben lassen – sonst gibt's ja gar kein Chaos ☺

Wenn ihr merkt, dass die Kinder sehr lange brauchen, um vorwärts zu kommen, könnt ihr das Spiel beschleunigen:

- Die gewürfelte Augenzahl wird immer verdoppelt.
- Ihr könnt Tipps geben, in welchem Bereich die gesuchte Zahl versteckt ist.
- Ihr könnt Felder einbauen, auf denen man automatisch eine bestimmte Augenzahl nach vorne gehen darf.
- Bei einer gewürfelten 6 darf man doppelt würfeln. Wer eine 1 würfelt, darf noch zwei Mal zusätzlich würfeln.



Lasst Eurer Kreativität freien Lauf! Es ist Euer Spiel!



Fragenkatalog „Chaosspiel“

Nr.	Codewort	Aufgabe mit Lösung darunter
1	Käsewürfel	Wie heißt die Gründerin von Julklub? → Malin
2	Pferdeliebe	Wie heißt das Pferde von Michel aus Lönneberga? → Markus
3	Chaostruppe	Macht alle einen Radschlag! → Wenn es alle versucht haben, gilt die Aufgabe als geschafft.

