

Dinos schöner retten - Ein etwas anderes Geländespiel

Spielidee:

Vier vorzeitliche Stämme bereiten sich auf das wichtigste Ereignis des Jahres vor:

Den Schönheitswettbewerb ihrer Dinosaurier.

Dafür Sägen sie Holz, um es gegen wertvolle Accessoires einzutauschen, welche ihre Dinos noch schöner machen.

Doch Vorsicht! Gefährliche Umweltereignisse drohen den Stämmen die Dinosaurier zu entreißen.

Wer kann seine Dinosaurier am besten und kreativsten beschützen und damit den begehrten Dino-Preis mit nach Hause nehmen?

Hinweis:

Das Spiel ist darauf ausgelegt, im Wald oder an einem anderen Ort mit ausreichend unterschiedlichen Naturmaterialien gespielt zu werden. Diese werden in jeder Runde von den Spieler:innen genutzt, um Schutzvorrichtungen für ihre Dinos zu bauen.

Material:

- 60 ausgedruckte Dinos
- Ausreichend ausgedruckte Accessoires (Sonnenbrillen, Krawatten, Schuhe, Ketten, Hüte) in zum Dino passender Größe. Nur grob ausgeschnitten oder auf Kärtchen, sodass die Accessoires einzeln verteilt werden können.
- 4 Scheren
- 4 Klebestifte
- 4 dünne Holzstämme, je nach Alter der Kinder 5 - 10 cm dick
- 4 Sägen
- 4 Schilder mit den Ereignissen „Eiszeit“, „Vulkanausbruch“, „Meteoriteneinschlag“ und „Dino-Aktivist:innen“
- Ggf. Seil o. Ä. zum Markieren des Spielfelds von „Dino-Fange“.

Vorbereitung:

- Vier Personen nehmen sich jeweils:
 - 10 ausgedruckte Dinos
 - 1 Schere
 - 1 Klebestift
 - 1 Holzstamm
 - 1 Sägeund suchen sich einen Platz für ihr Lager.
- Vier Personen nehmen sich je ein Ereignis-Schild und verkörpern dadurch ihr Ereignis. Jede dieser Personen gesellt sich zu je einem Lager.
- Eine Person nimmt sich die Accessoires und wird dadurch zum Shop. Sie positioniert sich zentral im Spielbereich.
- Zwei Personen nehmen sich die restlichen 20 Dinos und stecken einen Bereich ab, in dem „Dino-Fange“ gespielt wird. Am besten nicht zu groß und mit einigen Hindernissen (z. B. Bäumen) darin.

Ablauf:

Das Spiel wird in vier Runden à 10 Minuten gespielt. Nach jeder Runde gibt es eine Wertung, die ca. 5 Minuten dauert.

Dinos schützen:

In jeder Runde muss ein Stamm seine Dinosaurier gegen das Ereignis schützen, das ihn in dieser Runde heimsucht. Dafür sammeln die Spieler:innen Naturmaterialien rund um ihr Lager, um daraus Höhlen, Verstecke, Plattformen und vieles mehr zu bauen. Je kreativer, desto besser.

Jeder Schutz darf auch von mehreren Dinos genutzt werden.

Sägen und Accessoires:

Parallel können die Stammesangehörigen Holzscheiben von ihrem Holzstamm absägen. Eine Holzscheibe sollte immer komplett abgesägt werden, bevor mit der nächsten angefangen wird. Jede abgesägte Scheibe kann im Shop gegen ein Accessoir eingetauscht werden.

Diese Schmuckgegenstände können dann im Lager ausgeschnitten und auf einen Dino geklebt werden.

Jeder Dino kann nur ein Accessoir jeder Art tragen (eine Kette, eine Sonnenbrille, einen Schuh pro Fuß, ...).

Dino-Fange:

Pro Runde darf jeder Stamm eine Person entsenden, um einen weiteren Dino zu fangen. An der Fangstation versucht sie, innerhalb von 15 Sekunden eine:n der beiden Leiter:innen zu fangen. Die andere Leitungsperson stoppt die Zeit, gibt Start und Ende vor und entscheidet im Zweifelsfall. Gelingt der Fang, erhält der Stamm einen Dino. Misslingt er, ist der nächste Versuch erst in der folgenden Runde möglich.

Hinweis: Je nach Gegebenheiten (z. B. Alter der Jäger:innen, Größe und Beschaffenheit des Spielfelds, Kondition der Gejagten) kann die Zeit verlängert oder verkürzt werden.

Zwischenwertung:

Ob ein Schutz seinen Zweck erfüllt, wird am Ende jeder Runde von der Person entschieden, die das Ereignis verkörpert. Ist eine Maßnahme nicht ausreichend (oder sind Dinos schutzlos), sterben alle armen Dinosaurier, die dort Schutz gesucht haben. Das Ereignis nimmt diese Dinos mit und alle bereits aufgeklebten Accessoires sind verloren. Alle anderen Dinos überleben. *Live to die another day.*

Achtung: Das Ereignis nimmt außerdem alle nicht aufgeklebten Accessoires und alle abgesägten Holzscheiben mit, die sich noch im Lager befinden. Sie sind ebenfalls verloren.

Rundenende:

Nach der Wertung rotieren die Ereignisse unter den Stämmen, damit jeder Stamm weiß, was ihn in der nächsten Runde erwartet und sodass am Ende des Spiels jedes Ereignis bei jedem Stamm war.

Hinweis: Sollten die Sägen ungleich sein, kann jedes Ereignis die Säge zum nächsten Stamm mitnehmen, damit alle die gleichen Voraussetzungen beim Sägen haben.

Spielende und Wertung:

Sind alle vier Ereignisse mehr oder weniger gut überstanden, werden die übrigen Dinos zur Spielleitung gebracht, welche die Geschöpfe bewertet und den Sieger unter den Stämmen verkündet.

Die Bewertung kann dabei öffentlich oder im Geheimen stattfinden. Auch kann man bei der Bewertung nach eigenem Gutdünken agieren.

Vorschlag für die Bewertung:

- Jeder Dino zählt 2 Punkte
- Jedes Accessoire zählt einen Punkt
- Der Dino mit den meisten Accessoires bekommt 2 Bonuspunkte
- Ggf. Bonuspunkte für besonders kreative Verstecke und Schutzmechanismen. Das eignet sich aber eher für die geheime Auswertung.