

LAUTSTARK CHAOSSPIEL

Warum ich dieses Spiel gut finde

Ich finde diese Methode gut, da sie ein vielseitig einsetzbares (Gelände-)Spiel ist, das von Kreativität bis Wissen vieles beinhaltet.

Ziel

Ziel dieses Spiels ist es, dass die Teilnehmenden spielerisch und kreativ etwas über die Kinderrechte lernen. Darüber hinaus ist es ein gruppenspezifisches Spiel, es stärkt den Gruppenzusammenhalt.

Hintergrund

Das Lautstark Chaosspiel ist eine Abwandlung des Gruppenspielsklassikers Chaosspiel.

Zeit

Ca. 2 Stunden

Teilnehmende

Dieses Spiel ist vor allem für eine große Anzahl von Teilnehmenden geeignet, die dann in kleinen Gruppen von mind. 4 Teilnehmenden das Spiel spielen. Sollten es weniger Teilnehmende sein, muss bei manchen Aufgaben improvisiert werden und dann können die Teams Aufgaben, wie das Vertrauensspiel oder das Lösen des Gordischen Knotens zum Beispiel gemeinsam lösen.

Voraussetzungen

Ein Mitglied der Kleingruppe kann sicher lesen.

Material

Es werden für die einzelnen Stationen diverse Materialien benötigt, diese sind in der Liste mit den Stationsaufgaben angegeben. Darüber hinaus werden noch das Spielfeld und die Spielkarten sowie etwas (z.B. Klebeband) zur Befestigung dieser an den Verstecken benötigt. Weiterhin wird ein Würfel (nach Möglichkeit ein großer) und die Spielfiguren benötigt. Das Spielfeld kann einfach selbst gestaltet werden. Dazu benötigt man ein großes Blatt Tonkarton und dort müssen dann 60 Felder eingezeichnet werden. Das Spielfeld kann nach Belieben, z.B. mit den Stickern, gestaltet werden. Als Spielfiguren können einfach Spielfiguren aus einer Spielesammlung verwendet werden oder man stellt selbst Spielfiguren her. Dazu braucht man das LAUTSTARK Stempelset und einen Sticker-Bogen. Hier sucht man sich verschiedene Motive aus und klebt jeweils eines an den Stempel, somit hat man für jede Gruppe eigene LAUTSTARK Spielfiguren.

Räumlichkeit

Dieses Spiel ist besonders fürs Gelände geeignet, es kann aber auch in Häusern gespielt werden. Es wird viel Platz zum Verstecken der Spielkarten benötigt.



HINWEISE

Am besten eignet sich ein Gelände mit Versteckmöglichkeiten, damit die Spielkarten nicht auf den ersten Blick gefunden werden und die Suche interessanter wird. Es sollte an die Fairness der Teilnehmenden appelliert werden, damit diese keine Spielkarten vor anderen Gruppen verstecken.

Es kann den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben werden, andere Anwesende um Rat zu fragen, sollten sie eine Antwort nicht wissen. Wenn die Gruppen außerdem noch wenig Wissen über die UN-Kinderrechtskonvention haben, kann es helfen, wenn ihnen eine Version der Kinderrechte als Hilfe zur Verfügung gestellt wird.



LAUT
STARK



STEP BY STEP

1. Vorbereitung: Die Spielkarten müssen ausgeschnitten, zusammengeklebt und auf dem Gelände verteilt werden. Die Materialien für die einzelnen Aufgaben sowie die Spielfiguren sollten bereitgelegt werden. Das Spielfeld sollte gestaltet werden. Danach können die Kleingruppen gebildet und den Teilnehmenden das Spiel erklärt werden.
2. Die erste Gruppe (Startreihenfolge wird ausgewürfelt, die Gruppe mit der höchsten Punktzahl startet) fängt bei der Spielleitung an zu würfeln. Der Spielstein der Gruppe wird dann entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielfeld vorgerückt. Im Anschluss muss die Gruppe den passenden Nummernzettel (Nummer entspricht dem aktuellen Standort auf dem Spielfeld) finden.
3. Wenn dieser Nummernzettel gefunden wurde, muss die Gruppe sich das Codewort merken und zurück zur Spielleitung gehen und das Codewort mitteilen. Wenn dieses richtig ist, wird der Gruppe die zu dieser Nummer gehörende Aufgabe gestellt.
4. Die Aufgabe muss dann von der Gruppe erledigt werden, dieses wird durch die Spielleitung überprüft. Nach der erfolgreichen Aufgabenlösung kann die Gruppe erneut würfeln.
5. Sollte die Gruppe das falsche Codewort nennen, muss sie nochmals auf die Suche nach dem richtigen Codewort gehen.
6. Wird eine Aufgabe von einer Gruppe nicht gelöst, muss diese auf dem Spielfeld drei Felder zurückgehen.
7. Die Gruppen würfeln und lösen Aufgaben so oft, bis alle Gruppen im Ziel angekommen sind oder die vorher angesetzte Zeit abgelaufen ist.

ERWEITERUNG

Um als Spielleitung am Ende des Spiels nicht alle Karten wieder alleine einsammeln zu müssen, kann man die Gruppen losschicken, um so viele Karten wie möglich einzusammeln. Die Gruppe, die die meisten Karten zurückbringt, gewinnt.

Wenn einige Aufgaben aus dem Spiel genommen werden, kann die Spieldauer damit verkürzt werden.

Um das Spiel zu verlängern oder an die Gruppe anzupassen, können eigene Aufgaben hinzugefügt werden. Hast du Ideen für eine Erweiterung oder Variation des Chaosspiels? Mach hier Notizen und schreib uns an lautstark@jugendrotkreuz.de, um es mit anderen zu teilen.

QUELLEN

Quelle 1: In Anlehnung an Praxis Jugendarbeit [online] <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-grpstd-chaosspiel.html> (Zugriff am 17.08.2023), inhaltliche Anpassungen

Quelle 2: In Anlehnung an Jugendleiterblog von Daniel Seiler [online] <https://www.jugendleiterblog.de/2016/06/29/das-grosse-aufgabenspiel/> (Zugriff am 17.08.2023), inhaltliche Anpassungen

Quelle 3: In Anlehnung an Der Freizeitenguru [online] <https://www.freizeitenguru.de/spiele/spiele-f%C3%BCr-drinnen/chaosspiel/> (Zugriff am 17.08.2023), inhaltliche Anpassungen

Quelle 4: In Anlehnung an Gruppenspiele Hits für Kids [online] <https://www.gruppenspiele-hits.de/wettspiele/chaosspiel.html> (Zugriff am 17.08.2023), inhaltliche Anpassungen

