

Amerikaspiegel

2007 Amerikareise

Geschichte:

Wir besiedeln Amerika. Vormittag Rohstoffe sammeln, Mittagessen und -pause = Überfahrt.

Nachmittags wird besiedelt

Gruppen nach Zimmern

Anspiel mit Columbus

Vormittag:

In Europa Material besorgen:

Jede Gruppe hat Aufgabenliste. Die Leiter machen Posten und wechseln die Aufgaben. Jungs müssen also hin- und her-rennen um nichts zu verpassen.

Nachmittag:

Suche nach Gold in Amerika. Die Kinder versuchen im Gelände bei Leitern Aufgaben zu machen, damit sie Karten bekommen mit denen sie ihre Einheiten auf der Karte verschieben oder verändern können. Ziel ist es auftauchendes Gold in eigenen Städten zu bergen.

Zentrale Karte auf Folie an Wand projiziert. Die Einheiten sind aus Papier und werden an die Leinwand geklebt. Aufdecken geschieht durch Bemalen der Folie. Auf der Karte sind Kästchen. Man darf nicht diagonal gehen (zumindest anfangs). Zuerst sind die Einheiten alle in ihrem Starthafen. „Startkapital“: mindestens zwei Siedler.

Einheiten:

- Späher: großer Sichtradius (9)
- Siedlereinheit: können Gold bergen, Städte bauen
- Kämpfer: kann angreifen braucht 2 Wegekarten für Bewegung
- Siedlungen kann man nicht angreifen, sind Sammelplatz für zerstörte Siedlereinheiten.
- Gold: Kann von Siedlereinheiten getragen werden. Bei Zerstörung dieser fällt es wieder runter. Wird in die Städte gebracht für Punkte

Kampf: Kämpfer gewinnen immer, bei K. gegen K. entscheidet Würfelglück.

Rohstoffe:

1. Wegekarten: Ermöglichen einer Einheit das ziehen. Bei Spähern zwei Felder.
2. Stadtkarten (selten, wertvoll): Stadt bauen
3. Späherkarten: Erzeugen einen Späher in einer Siedlung oder können einen Späher in Siedlung zum Kämpfer machen.

4. Ereigniskarten: Werden am Spielfeld umgewandelt: Sowohl positiv als auch negativ:
 1. Einheit vernichtet
 2. Gold aufgetaucht
 3. 3 Wegekarten aufgetaucht
 4. Indianer gefunden, Umschulung zu Spähern
 5. Supersicht 15 Felder
5. Gold taucht spontan auf.

Material:

- Kompass
- Schaumstoffwürfel
- Klappspaten
- Muggelsteine
- Overhead Folie / Karte / Stifte / Karte2 mit Gebiet
- Einheitenkarten Klebeband , leere Schiffskarten
- Listen für die Gruppen
- Bierbank / Wasserkübel
- Wattebausch
- Nägel / Hammer
- Seemannsquiz LH

Amerikaüberfahrt TODOLIST

Die Kinder bekommen folgende Aufgaben.

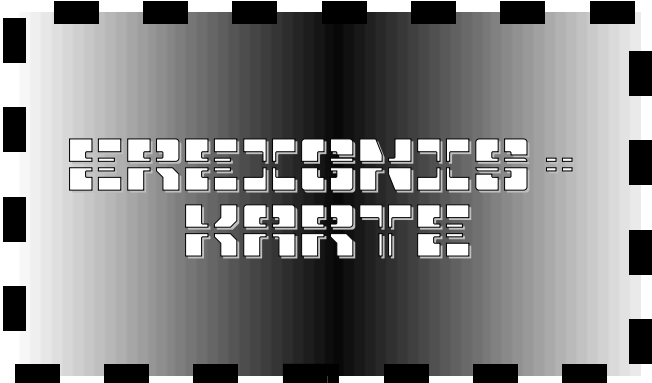
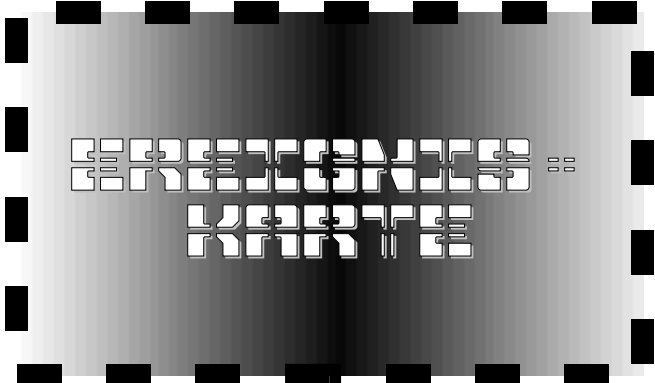
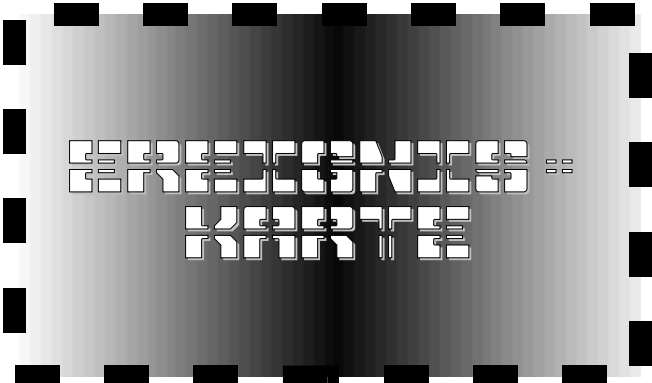
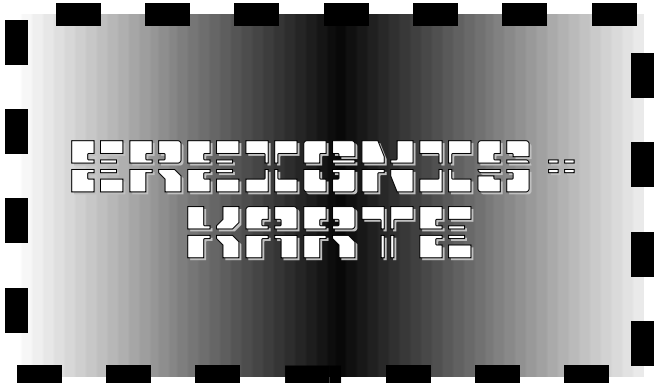
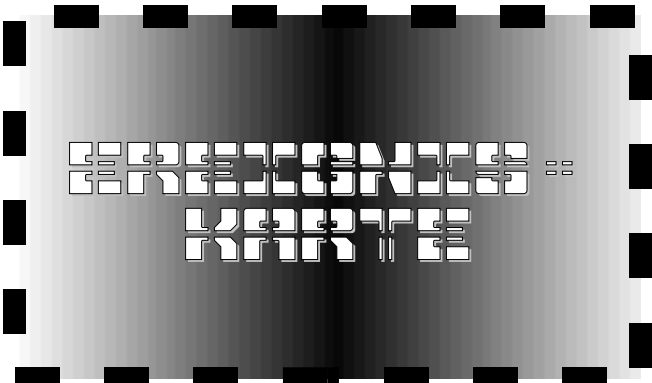
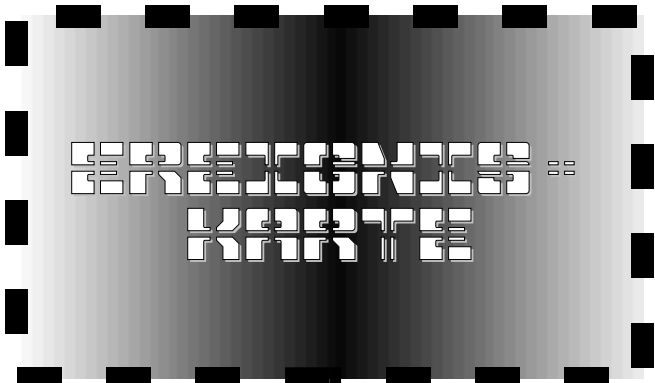
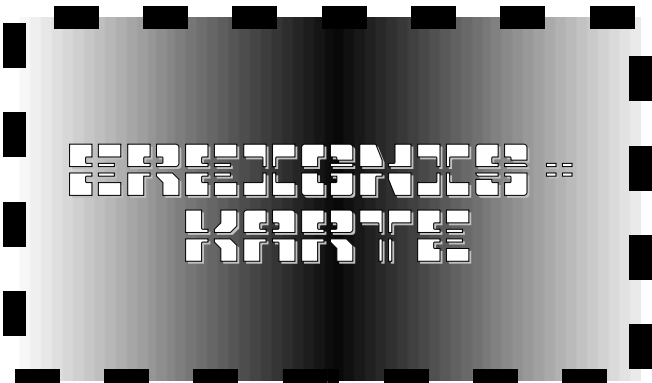
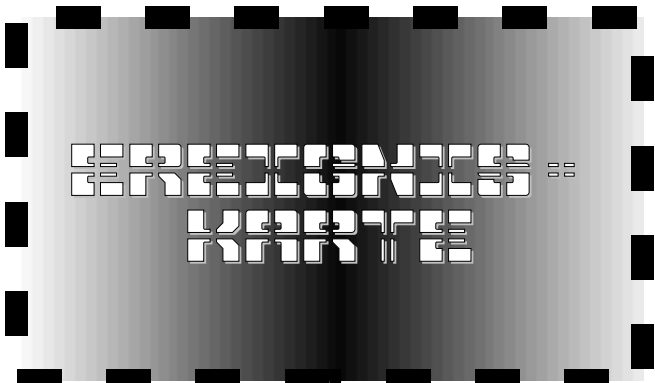
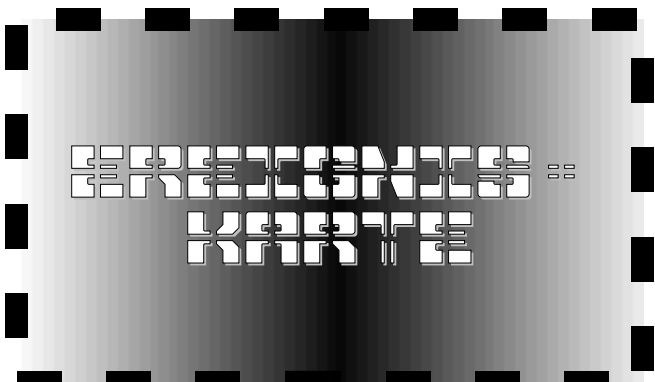
Aufgabenname	Spiel	was brings
Schiff kaufen	Schiffskarte malen	bestimmt Startpunkt
Transporttiere besorgen	bring mir ein Tier mit 6 Beinen	Späher
Navigation lernen	Kompass peilen	Späher
Essen / Küchenzeug beschaffen	einen Tisch decken	Stadtkarte
Rudern	Auf Bierbank sitzen und Wasserkübel nach hinten durchgeben	zwei Wegekarten
Windkunde	Wattebausch pusten	Bestimmt Startreihenfolge
Seemannssprache	Quiz	
Kampffähigkeiten	Hahnenkampf	Kriegereinheit
Trinkfestigkeit	0.5l Wasser trinken	Kriegereinheit
Rettungsübungen	einen tragen	Siedlereinheit
Schiff warten	nageln	Startpunkt
Goldgraben lernen	Loch graben im Sandkasten	Goldpunkt

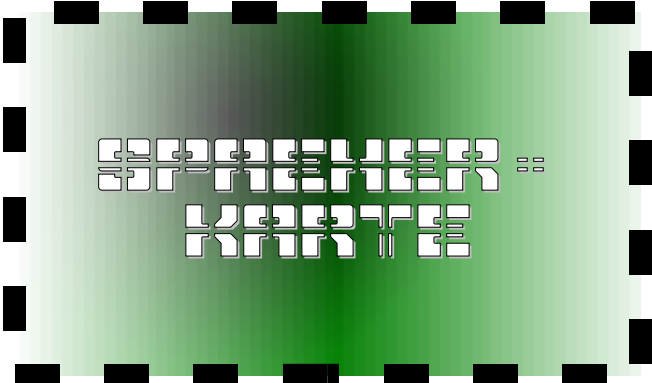
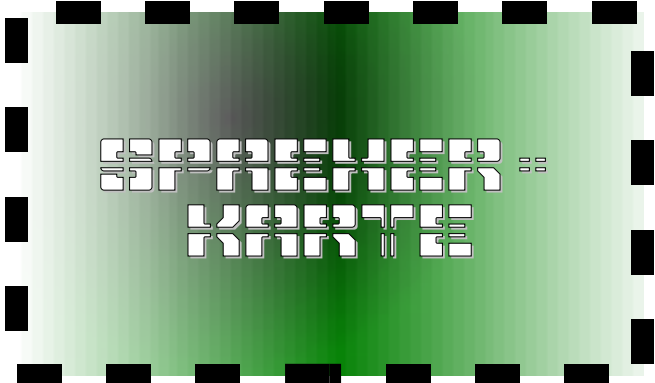
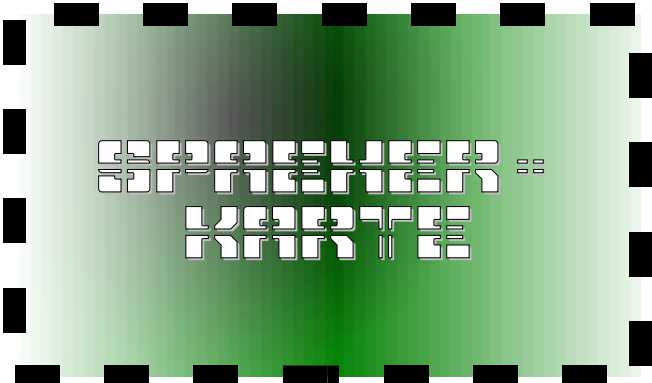
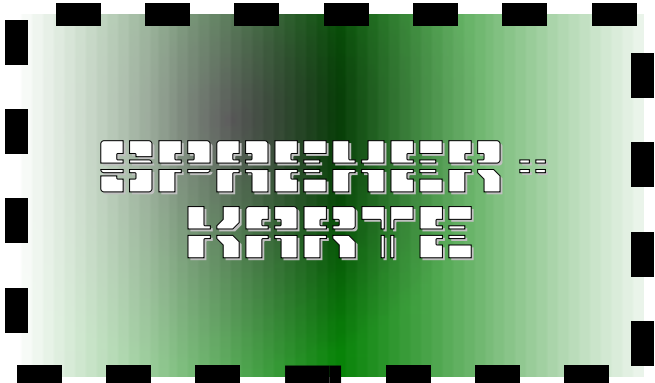
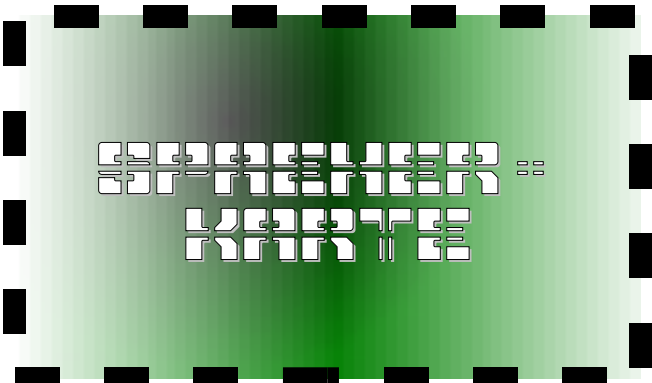
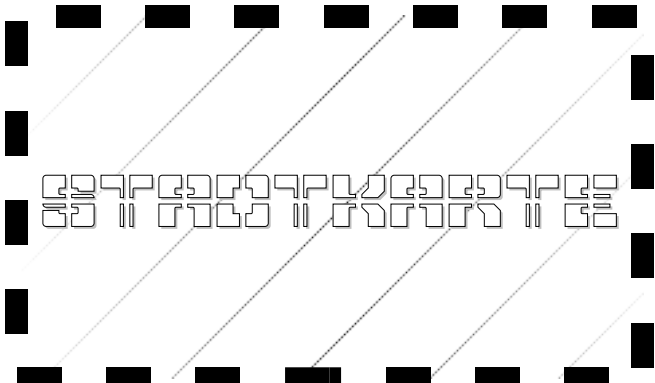
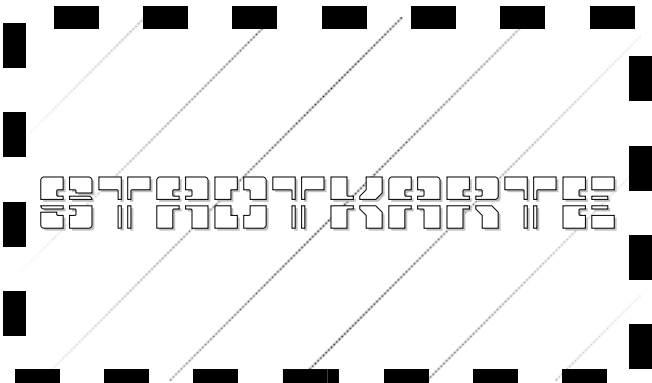
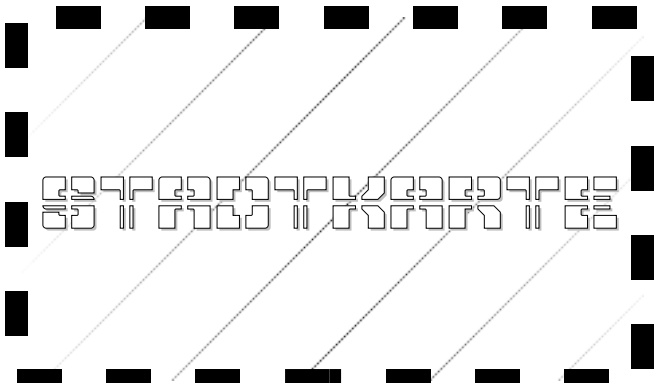
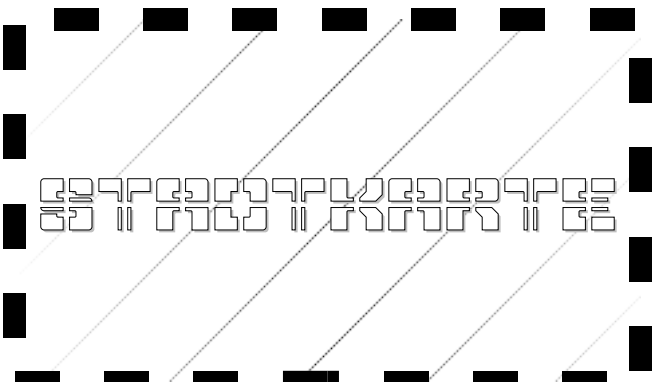
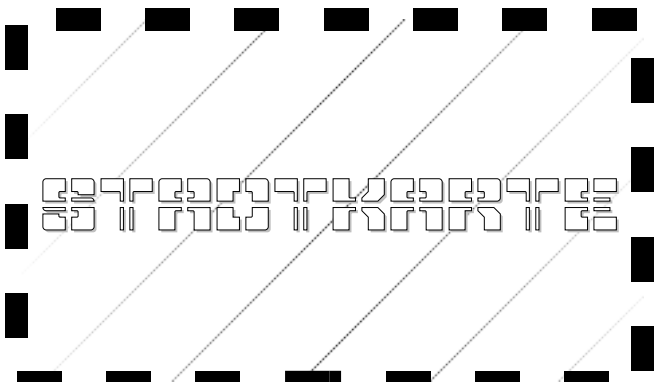
Hallo ihr mutigen Seefahrer.

Hier hat eure Strategieabteilung eine Liste zusammengestellt, was ihr tun solltet bevor ihr Amerika erobert.

- Schiff kaufen
- Transporttiere besorgen
- Navigation erlernen
- Essen beschaffen
- Rudern lernen
- Windkunde
- Seemannssprache
- Kampffähigkeiten ausbauen
- Trinkfestigkeit
- Mann-ueber-Bord-Uebung
- Schiff warten
- Goldgraben lernen

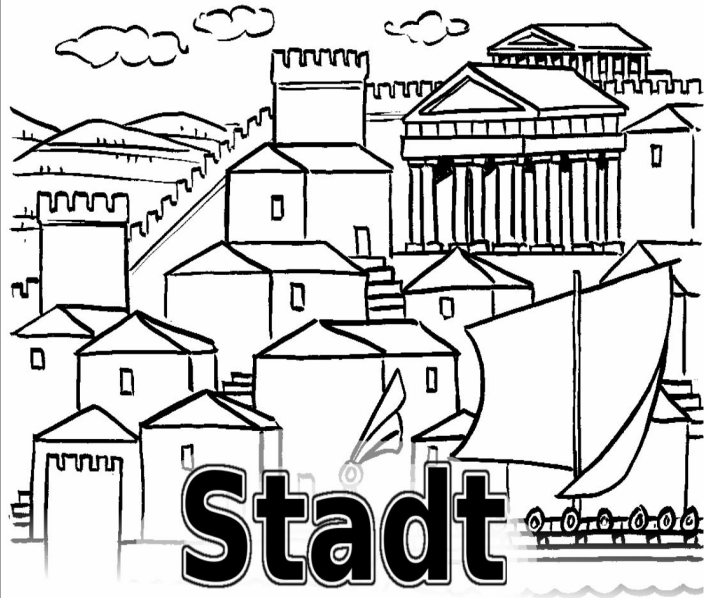
Ihr findet bestimmt Leute, die euch dabei helfen. Macht soviel ihr schafft!







Kämpfer



Stadt



Späher



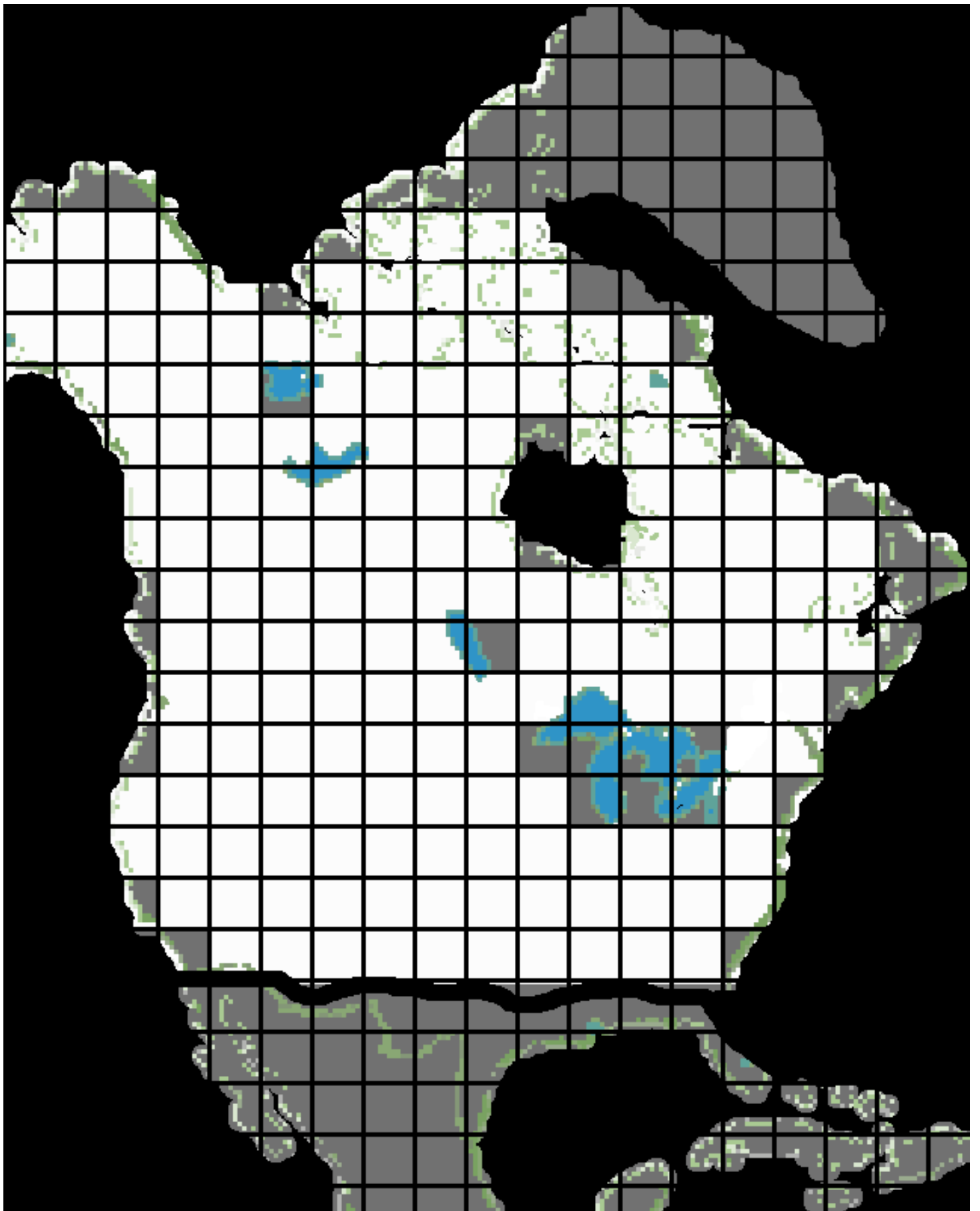
Baueinheit



Kämpfer



GOLD



- Startpunkt
- Gold

