

# WELTREISE

## IM RAHMEN VON »JUNGSCHAR WELTWEIT AKTIV«

### Steckbrief

- Gruppengröße** : ab 4 Personen (1 - 2 Mitarbeiter)  
**Altersgruppe** : ab 8 Jahre  
**Material** : Weltkarte mit verschiedenen Aufgabenfeldern, Figuren (Pins, Fähnchen), großer Würfel, Aufgabenkartei, Punktkärtchen, Beschreibung, Spielmaterial, Overhead-Projektor.



**Kurzbeschreibung:** Spielemix aus Sport, Quiz, Spiel und Information

### Spielidee

Wir machen mit der Jungschar eine Weltreise wie einst der Kämmerer aus Äthiopien.

Durch Lösen verschiedener Aufgaben unterwegs können die Gruppen Punkte sammeln.

Durch Besetzen spezieller Felder bekommen die Gruppen zusätzlich Informationen über den CVJM allgemein und den Weltdienst im Besonderen.

Ziel ist es, innerhalb der fest gelegten Zeit so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.

### Spielregeln

#### Ort

» **WELTREISE** « kann sowohl mit kleinen Gruppen als auch mit großen Gruppen, in kleinen als auch in großen Räumen gespielt werden.

#### Zeit

Die Spielzeit ist sehr variabel, da man nach jeder Runde aufhören kann.

#### Ablauf

Nach der Andacht (Geschichte vom Kämmerer) wird die Jungschar in mehrere Kleingruppen aufgeteilt.

Die »Weltkarte« wird für alle gut sichtbar aufgehängt. Alle Spielsteine (Pins oder Fähnchen) stehen auf dem Startfeld (Äthiopien).

Nachdem das Spiel erklärt wurde, würfelt die erste Gruppe und rückt auf der Weltkarte die entsprechende Anzahl Felder in eine (beliebige) Richtung. (Einer der Spieler rückt oder steckt die Figur auf der Weltkarte entsprechend weiter.) Innerhalb eines Zuges darf nur in eine Richtung gezogen werden.

Man darf nicht zweimal hintereinander auf das gleiche Jokerfeld und auf das gleiche Infofeld-Trio gehen.

Die Aufgabe ergibt sich aus dem Zielfeld.

Nun sucht sich die Gruppe noch den Schwierigkeitsgrad aus und löst dann die Aufgabe.

Wurde die Aufgabe erfüllt, erhält die Gruppe die entsprechende Punktzahl in Form von einem Punktkärtchen. Die Anzahl der Punkte (3 oder 5) richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad. Bei einem Jokerfeld gibt es 10 Punkte.



## Hier die einzelnen Aufgaben :

Symbol	Aufgabe	Punkte
	<b>Startfeld</b> Hier stehen am Anfang alle Spielfiguren.	
	<b>Sport</b> Je nach vorhandenem Material und nach Interesse kann man wählen zwischen Aufgaben, wo die Gruppen sich "sportlich" betätigen müssen oder man nimmt die Quizfragen.	3 / 5
	<b>Quiz</b> Es gibt jeweils allgemeine Fragen und Bibelfragen in den zwei Schwierigkeitsgraden. Je nach Gruppe kann man wählen, ob man nur Bibelfragen nimmt oder zwischen Bibel und Allgemein abwechselt. Die Beantwortung der Fragen sollte zügig geschehen (maximal 15 bis 30 Sekunden Zeit).	3 / 5
	<b>Kreativ</b> Es gibt reichlich Auswahl an Aufgaben. Die Aufgabe muss jeweils in einer Minute fertig sein, dann gibt's Punkte (oder auch nicht).	3 / 5
	<b>Tabu</b> Ein Jungscharler sollte in 30 Sekunden 2 von den 3 Begriffen beschreiben und die anderen müssen richtig raten, dann gilt die Aufgabe als erfüllt ! Es gibt für beide Schwierigkeitsgrade Karten mit je 3 Begriffen , so dass man die Karten an die Jungscharler geben kann, die den Begriff erklären müssen.	3 / 5
	<b>Pantomime</b> Ein Jungscharler sollte in 30 Sekunden 2 von den 3 Begriffen darstellen und die anderen müssen richtig raten, dann gilt die Aufgabe als erfüllt ! Es gibt für beide Schwierigkeitsgrade Karten mit je 3 Begriffen , so dass man die Karten an die Jungscharler geben kann, die den Begriff darstellen müssen.	3 / 5
	<b>Malen</b> Ein Jungscharler sollte in 30 Sekunden 2 von den 3 Begriffen malen und die anderen müssen richtig raten, dann gilt die Aufgabe als erfüllt !	3 / 5
	<b>Info</b> Hier gibt es Infos zum CVJM und speziell für die Jungschar	5
	<b>Joker</b> Hier gibt es Infos zum CVJM-Weltdienst und zum Projekt der Aktion »Jungschar aktiv«.	10