

# ZUG-Spiel

## „Auf der englischen Eisenbahn“

Grüpplinge müssen im Haus verstecktes „Gold“ und „Kohle“ suchen (Vor Spielbeginn genügend verstecken oder während den „Haltestellen-Spielen“ wieder neu verteilen.). Mit diesen können Sie sich „Bahngleise“ erkaufen. Die gekauften Bahngleise werden auf die freien Felder auf dem Spielplan gelegt – so kann der Zug zur nächsten Haltestelle fahren. Gruppe 1 hat „blaue Gleise“, Gruppe 2 hat „rote Gleise“. Wenn die Strecke zu einer Ortschaft gelegt ist, wird das jeweilige Spiel an der Haltestelle/Ortschaft mit den Gruppen gespielt. Danach geht die Reise und Suche nach „Gold“ und „Kohle“ weiter.

Sobald die Gruppe die Summe für 1 Bahngleisstück zusammen hat, müssen Sie diese beim Spielleiter eintauschen. Danach wird erst für das nächste Gleisteil weitergesucht, z.B.:

- **Gold:** gelbe Luftballons
- **Kohle:** Traubenzuckerwürfel
- **Kosten pro Bahngleis:** 5x Gold, 5x Kohle

Für jedes gewonnene „Haltestellen-Spiel“ bekommt die Gruppe 1 Punkt und pro Gleisstück erhält die jeweilige Gruppe bei der Endauswertung 1 Zusatzpunkt!

## Die „Haltestellen“:

### A: Kinderbetreuung im Zug

#### Würfelpyramide:

Es wird reihum in jeder Gruppe gewürfelt. Die gewürfelten Zahlen werden ausgestrichen. Welche Gruppe zuerst alle Zahlen ausgestrichen hat, hat gewonnen.

1  
22  
333  
4444  
55555  
666666

### B: Schwarzfahrer

Es werden Spielkarten auf den Boden am anderen Ende des Raumes gelegt. Grüpplinge sitzen auf einen Stuhl gegenüber. Wenn der Spielleiter pfeift dürfen die Kids losrennen und sich einen „Fahrkarte“ holen und zum Stuhl zurück rennen. Wer leer ausgeht scheidet aus.

### C: 1. Klasse

Ein Grüppling wird auf einen Stuhl sitzend durch einen Parcour getragen.

### D: „Wir fahren bei jedem Wetter!“

#### Feuer, Wasser, Sturm-Spiel:

Feuer = flach hinlegen

Wasser = auf einen Stuhl stehen

Sturm = zwei Personen sich festhalten

### E: Kontrolleur in Sicht

wie „Schwarzer Mann“, der Leiter fängt die Grüppling.

### F: ZIEL-Bahnhof!

Derjenige bzw. diejenige Mannschaft, die als erstes im Bahnhof eintrifft ist Sieger.

Denkbar sind natürlich weitere Spiele, Spielstationen, Fahrtunterbrechungen, Zwischenfälle und zu lösende Aufgaben.

## Materialien

- **Spielplan: Zugstrecke mit Haltestellen**

Den Spielplan einfach kopieren, vergrößern oder individuell selbst erweitern.

- **Spielfigur: Schienen**

Die Schienen in der notwendigen Anzahl vervielfältigen.

- **Spielfigur: Zug**

Als Zug einfach eine beliebige Spielfigur, Spielzeugauto, oder kleine Lok verwenden.

