

# Aufstieg der Champions

## **Kurzbeschreibung:**

In diesem epischen Mannschaftsspiel malen sich die Teilnehmenden die Gesichter in den Farben ihrer Teams und folgen den göttlichen Strategien ihrer ausgewählten Gottheiten. Mit einem spannenden Twist durch "Chickenlegs"-Duelle und überraschende Wasserbombenangriffe von Riesen, kämpft jedes Team um den Sieg.

## **Ziel:**

Teams sammeln verschiedenfarbige Steine durch das Gewinnen von "Chickenlegs"-Duellen gegen andere Teams. Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit (60 oder 90 Minuten), und das Team mit den meisten gesammelten Steinen gewinnt. Teams, die alle ihre Steine verlieren, sind disqualifiziert.

## **Zielgruppe:**

Geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

## **Rahmenbedingungen:**

Das Spiel ist für 80 Teilnehmende konzipiert, aufgeteilt in 6 Teams mit jeweils 13-14 Personen. Alternativ können die Spiele aber auch in kleineren Gruppen durchgeführt werden - hauptsächlich die Gruppen sind gleich groß. Dieses Spiel erfordert entweder viel Platz draußen oder große Räume, damit die Kämpfe sicher durchgeführt werden können. Die Dauer des Spiels beträgt wahlweise 60 oder 90 Minuten - je nach Gruppengröße.

## **Vorbereitung:**

Die Teams werden eingeteilt und erhalten eine Farbe zugeordnet. Die Gesichtsfarben werden bereitgestellt und die sechs Basen werden auf dem Gelände gekennzeichnet. Außerdem werden die Steine für die einzelnen Teams vorbereitet.

## **Ablauf:**

Das Spiel beginnt damit, dass die Teilnehmenden in die einzelnen Gruppen eingeteilt werden. Im Anschluss wird das Spiel erklärt und die Teilnehmenden gehen mit Ihrem Gott bzw. Mitarbeitenden zu Ihrer Basis. Dort werden Sie mit den Gesichtsfarben bemalt und können immer wieder neue Steine abholen und gesammelte Steine abgeben. Wie funktioniert Chicken-Legs?

## **Chicken-Legs:**

*Ein spannendes Eins-gegen-Eins Duell, bei dem die Teilnehmenden versuchen, ihren Gegner durch Geschick und Balance aus dem Spiel zu werfen. Stehend auf einem Bein, zielt jeder darauf ab, das Gleichgewicht des anderen zu stören, ohne dabei selbst das Gleichgewicht zu verlieren. Der Sieger bringt den Stein des Gegners zur eigenen Basis, während der Verlierer sich in "Hampelmann-Stellung" positioniert und auf die Befreiung durch ein Teammitglied wartet. Der Verlierer kann befreit werden, indem ein Teammitglied zwischen seinen Beinen durchkrabbelt und ihn zur eigenen Basis bringt.*

Die Spieler erhalten kurz vor dem Start einen Stein ihrer Teamfarbe. Nur mit diesem Stein sind sie berechtigt, ein Duell gegen einen Gegner zu führen. Hat ein Spieler keinen Stein, darf er weder herausgefordert werden noch selber einen Kampf starten. Er muss sich zuerst einen neuen in seiner Basis holen. Da diese Steine auf 30 begrenzt sind, müssen die Teilnehmenden mit der Zeit strategisch vorgehen und selbständig entscheiden, ob sie sich zurückhalten und nur bestimmte Personen aus Ihrem Team losschicken.

**Zusatz:**

2 weitere Mitarbeitende werden im Spiel als Riesen fungieren. Ihre Aufgabe ist es, im 10 Minuten Rhythmus willkürlich Wasserbomben in die Menge zu werfen. Wird ein Teilnehmender getroffen, verliert er seinen Stein zwar nicht, muss sich jedoch trotzdem in Hampelmann Position hinstellen und befreit werden.

Hat ein Team keinen Stein mehr, können keine Spieler mehr aufs Spielfeld geschickt werden. So endet das Spiel automatisch, wenn nur noch ein Team auf dem Feld übrig ist oder die vorgegebene Zeit vorbei ist.

**Auswertung:**

Sollte die Zeit vorbei oder nur noch ein Team auf dem Feld sein, wird die Siegerehrung eingeleitet. Jeder Gott/Mitarbeitende zählt die gesammelten Steine des eigenen Teams. Das Team mit den meisten Steinen gewinnt das Spiel.

**Materialien:**

- 6 Gesichtsfarben
- 180 Steine in 6 verschiedenen Farben
- Flatterband zur Markierung der Basen
- 100 Wasserbomben