

Spieltitle: Die Gallier und der Schatz aus Gold

Dauer: 2-3 Stunden

Zielgruppe: Jugendliche

Gruppengröße: 12-30 Personen

Typ: Rollenspiel/Stationslauf

Die Gallier und der Schatz aus Gold

Material:

Pro Gruppe 1x:

- Minikuchen, Muffin oder so was
- Goldstück (Schokotaler? Sonst ne Idee?)
- 1 Paar Stricksocken
- 1 schön geformter Stein
- 1 Schlüssel für Vorhängeschloss

1 Tüte Haribo Frösche

Vorhängeschloss

Milch

Tee

Post-It-Zettel (ohne Firmenlogo)

Tonkrüge für Getränke? Oder was ähnliches

3 Schilder, simpel aus unbehandelten Holzbrettern, mit schwarzer Farbe bepinselt:

- „Die Milch macht's“
- „Zauberer – unbekannt verzogen“
- „Sekretariat Agathus“

Diese Spielaktion ist eine Art Rollenspiel bei der die TeilnehmerInnen eintauchen in die Welt von Asterix und Obelix und herausfinden müssen, was mit dem verschwundenen Goldschatz passiert ist. Gespielt wird die Aktion in mehreren Kleingruppen à 4-5 Personen, die zwischen verschiedenen Stationen und Personen hin und her laufen und das Puzzle von Informationen von den einzelnen Beteiligten zusammensetzen müssen. Die Gruppe, die am Schluss als Erste den Schatz findet, hat gewonnen.

Zur Durchführung der Spielaktion werden acht BetreuerInnen benötigt, die in die verschiedenen Rollen schlüpfen, und sich als Hexe, Römer, Händler oder Geist von Vercingetorix auf dem Spielgebiet verteilen. (Je nach Altersklasse und Spielumfeld benötigt ihr zusätzlich noch BetreuerInnen, die mit den TeilnehmerInnen mitlaufen).

Alle AkteurInnen bekommen im Vorfeld eine klare Rollenbeschreibung, wie sie sich zu verhalten haben und wie sie reagieren müssen, wenn die TeilnehmerInnen bestimmte Dinge fragen oder tun. Wichtig ist, dass sich alle BetreuerInnen mit ihrer Aufgabe identifizieren und ganz aufgehen in ihrer Rolle. An dieser Stelle ist Spielfreude, Schauspielerei und die Liebe zum Detail gefragt. Je mehr ihr in die vorgegebenen Rollen eintaucht, Requisiten organisiert und die Kostüme gestaltet, desto größer der Spielspaß für alle Beteiligten.

Die einzelnen Rollenbeschreibungen, eine Material- und Kostümliste findet ihr auf den folgenden Seiten.

Quelle: Entwickelt wurde dieses Spiel vom Äktschn-AK der KJG-Region Köln, die die Aktion beim „Adventure-Wochenende“ im Dezember 2007 in Marienthal umgesetzt hat.



Rollenbeschreibung: Gnom

Du bist ein kleiner griesgrämiger Gnom. Du sitzt am Wegesrand auf einer Kiste, die du gefunden hast. Die Kiste ist mit einem Schloss versehen und du hast keinen Schlüssel. Wenn dich jemand nach dem Inhalt fragt sagst du, du weißt nicht, was darin ist, aber wenn dir jemand einen passenden Schlüssel bringt kann er den gesamten Inhalt behalten. Nur die Kiste willst du selbst behalten. Außerdem liegt neben dir auf der Kiste ein schön geformter Stein, dein Glücksbringer. Ein zwielichtiger Typ wollte ihn letztens von dir kaufen, du willst ihn aber behalten, er gefällt dir.

Wenn dir allerdings jemand einen Tee hinhält, kannst du auf nichts anderes mehr achten, du willst unbedingt den Tee haben und verlässt dafür sogar deinen Platz neben dem Stein. Du merkst nicht, falls dir jemand dann den Stein wegnehmen sollte. Falls allerdings jemand versucht die Kiste zu klauen wachst du aus deiner Trance auf und schnappst dir die Kiste wieder. Von verschwundenem Gold hast du keine Ahnung, und es interessiert dich auch gar nicht. Die Leute sollen mit ihren Problemen woanders hingehen.

Rollenbeschreibung: böser Händler

Du bist ein eher zwielichtiger Typ und stehst am Wegesrand oder einer Kreuzung und versuchst, unauffällig zu wirken. Wenn jemand vorbeikommt sprichst du ihn an, ob er nicht etwas von dir kaufen möchte. Du hast einen komischen Schlüssel, von dem du nicht weißt worauf er passt, und ein Geheimnis, genau genommen die Adresse eines großen Zauberers, zu verkaufen. Den Schlüssel gibst du her wenn dir jemand Froschschenkel von Minifröschen bringen kann, dies ist nun mal einfach dein Leibgericht. Sag dies den Leuten die nach dem Schlüssel fragen.

Die Adresse des großen Zauberers hingegen gibst du nur heraus wenn dir der Stein gebracht wird, den dir der blöde Gnom nicht verkaufen wollte. Du hast gehört, dass sich Gnome mit Tee sehr gut ablenken, ja fast hypnotisieren lassen. Gib diese Info deinen Kunden mit auf den Weg wenn sie dir den Stein holen wollen.

Du kennst keinen Goldschatz, aber er hört sich toll an um damit Geschäfte zu machen.

Rollenbeschreibung: guter Händler

Du bist ein gut gelaunter Händler in deinem kleinen Laden. Wenn jemand vorbeikommt preist du deinen köstlichen Tee an. Diesen verteilst du sogar umsonst an alle Durstigen. Wenn du nach sonstigen Waren gefragt wirst erzählst du nur, dass du noch Zaubertrank im Angebot hast, diesen gibst du aber nur heraus, wenn dir das passende Kennwort genannt wird („Alesia“) da so ein potentes Getränk nicht jeder bekommen darf. Der Zaubertrank steht gut sichtbar, mit einem Schild versehen hinter dir im Regal.

Außerdem hast du an deiner Theke ein Schild hängen auf dem steht „Die Milch macht’s“. Wirst du gefragt, ob du auch Milch verkaufst, bejahst du dies. Allerdings kostet 1 Becher Milch ein Goldstück (du nimmst keine Euros). Die Milch steht irgendwo, wo sie im Normalfall nicht sichtbar ist. Wenn du nach dem verschwundenen Goldschatz gefragt wirst, sagst du, dass du nur einen Einzigen kennst, der da helfen könnte. Der große Zauberer, allerdings weißt du leider nicht wo er wohnt.

Rollenbeschreibung: Gallierin

Du bist eine alte Frau, die am liebsten zuhause vor ihrem Kamin sitzt. Wenn dich jemand besuchen kommt, bitte die Leute um zwei Gefallen:

Zum einen würdest du liebend gern ein Glas Milch und ein kleines Gebäckstück haben. Sag den Leuten, wenn sie dir dies bringen, verrätst du ihnen auch ein Geheimnis. Wenn dir wirklich jemand Gebäck und Milch bringt, sagst du ihnen die neue Adresse des großen Zauberers. Der andere Gefallen, um den du deine Gäste bittest, ist ein kleiner Botengang. Sie möchten doch deiner Cousine, der Hexe Gisela, ein paar selbst gestrickte Socken vorbeibringen. Vom Verschwinden des Goldes hast du zwar gehört, aber leider kennst du auch keine weiteren Anhaltspunkte.

Rollenbeschreibung: Hexe

Du bist die etwas verwirrte Hexe Gisela und murmelst oft unverständliches Zeug vor dich hin. Wenn jemand vorbeikommt fragst du ihn, ob er etwas Bestimmtes möchte. Ist dies nicht der Fall schickst du ihn weg. Falls jemand nach einem Goldschatz fragt, sagst du, du hast keine Ahnung. Wenn er sonst nichts will soll er gehen. Wenn jemand nach Froschschenkeln fragt, kannst du ihm welche anbieten, aber er muss dir dafür 10 verschieden geformte Blätter aus dem Wald bringen da dein Vorrat zur Neige geht. Bekommst du die Blätter gebracht gibst du deinem Kunden 5 Frösche aus deinem Vorrat, die Schenkel muss er selber abtrennen.

Falls jemand vorbeikommt und dir Stricksocken von deiner Cousine bringt, wirst du direkt freundlicher und bittest ihn herein. Du bittest ihn, sich deine Geschichte anzuhören. Du hast vor vielen Jahren den großen Vercingetorix verhext, weil der Trottel dich nicht heiraten wollte. Du verrätst auch den Aufenthaltsort des Geistes von Vercingetorix.

Im Hintergrund hängt ein Schild „Sekretariat Aghatus“. Wenn dich jemand nach einem Termin beim Zauberer Agathus fragt gibst du ihm einen Terminzettel. Wenn jemand allerdings fragt wer Agathus sei, sagst du ihm, das müsse er schon wissen, wenn er was von ihm wolle.

Rollenbeschreibung: Zauberer

Du bist der etwas größtenwahnsinnige Zauberer Agathus. Wenn jemand in deine Behausung eintritt eröffnest du direkt das Gespräch: „Ich bin der großartige, unvergleichliche Magier Agathus. Habt ihr einen Termin, Fremder?“ oder so ähnlich. Falls der Besucher keinen Termin hat schickst du ihn mit den genervten Worten „Termine in meinem Sekretariat“ weg. Falls er einen Terminzettel vorweisen kann wird er vermutlich nach dem Goldschatz fragen, der verschwunden ist. Du sagst ihm, dass du in solchen Fällen immer Hilfe bei den Geistern suchst. Du erzählst diese Geschichte:

Vor langer Zeit hat hier Vercingetorix mit seinem Volk, den Galliern gelebt. Er liebte es abends am Lagerfeuer zu sitzen und Geschichten über Wildschweine, Falballa und langen starken Regen zu hören. Wenn er eine gute Geschichte hörte, passierte es oft, daß der wortkarge Vercingetorix selbst einmal aus seinem Nähkästchen plauderte und dann sehr interessante Storys vom Stapel ließ. Meist waren es wahre Geschichten, die er sehr detailliert wiedergab. Eines Tages aber kam eine schöne Frau ins Lager und versuchte Vercingetorix zu verführen. Vercingetorix aber war glücklich verheiratet und wies die Frau zurück. Die Rothaarige verschwand zwei Tage darauf. Wiederum zwei Tage später verschwand Vercingetorix und ward nie wieder gesehen. Ein alter Mann will die Rothaarige am gleichen Tag gesehen haben und so geht das Gerücht, dass die Hexe Vercingetorix verwunschen hat und nun nur noch sein Geist umherirrt. An einem geheimen Ort, den nur die Hexe kennen kann, soll der Geist als Allwissender hausen.

Du sagst deinen Besuchern danach, sie sollen den Geist von Vercingetorix suchen, der ihnen weiterhelfen kann. Er wird aber nur mit jemandem reden, der ihm vorher eine gute Geschichte erzählt hat, deren Inhalt ihn auch interessiert.

Rollenbeschreibung: Geist von Vercingetorix

Du geisterst so herum wie Geister dies eben tun. Versuch dabei möglichst gut getarnt zu bleiben. Wenn jemand vorbeikommt, ignorierst du ihn einfach und schweigst. Erst wenn jemand dir eine Geschichte erzählt beginnst du interessiert zu schauen und hörst zu. Wenn die Geschichte zu Ende erzählt ist und die Worte „Wildschwein“ „Falballa“ und „Regen“ enthalten hat klatschst du aufgeregt in die Hände und beginnst zu reden.

Du hast gesehen, dass das Gold von einem Römer gestohlen wurde und zeigst den Besuchern den Weg dorthin.

Wenn sie sich verabschieden sagst du ihnen noch ganz eindringlich sie sollen sich „Alesia“ merken. Dies ist eine Art Passwort oder Kennwort, wofür weißt du leider nicht genau, nur dass es ein sehr wichtiges Wort ist. „Alesia!!“

Rollenbeschreibung: Römer

Du bist ein römischer Legionär, der letztens im Wald gallisches Gold gefunden hat. Du hast keine Ahnung wie es dorthin kam, aber da sonst niemand da war hast du es mitgenommen. Wenn Gallier auf der Suche nach dem Gold zu dir kommen, bist du gern bereit ihnen dies wiederzugeben. Allerdings möchtest du vorher gern etwas Zaubertrank haben. Du möchtest ihn einmal im Leben kosten. Wenn du Zaubertrank gebracht bekommst, trinkst du ihn in einem

Zug leer, springst ein paar Mal auf der Stelle, rufst „Folgt mir!“ und rennst los in Richtung des Versteckes des Goldes.