

Spieleabend

Prot. Jugendzentrale Donnersberg

Obelix GmbH & Co KG

Obelix braucht dringend neue Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter für seinen Steinbruch. Allerdings benötigt man, wenn man dort arbeiten will, viele Fähigkeiten und Fertigkeiten. Deshalb hat Obelix sich einen Talentwettbewerb ausgedacht, den man bestehen muss, bevor man bei ihm arbeiten kann.

Es gibt für jede bestandene Prüfung Hinkelsteine zu gewinnen, die man am Ende gegen Preise eintauschen kann.

Gruppenfindungsspiel

Vier Persönlichkeiten wollen sich diesem Wettbewerb stellen. Die TN bekommen Puzzleteile ausgeteilt, auf denen je eine Person aus den Comics abgebildet ist. Die Puzzle sind in fünf Teile zerschnitten.

Hinkelsteinauslieferung

Die erste Aufgabe besteht jetzt darin, fertige Hinkelsteine auszuliefern. Der Weg ist nicht ganz einfach und Zeit ist bekanntlich Hinkelsteine wert, deshalb geht alles auf Zeit. Es wird ein Hindernisstaffelparcours aufgebaut, den die einzelnen Gruppen ablaufen müssen.

Römerkegeln

Leider (oder zum Glück) kann man im Steinbruch nicht immer ungestört arbeiten, denn die Römer wollen oft die Arbeitsmethoden ausspionieren. Obelix hat sich deshalb das „Römerkegeln“ ausgedacht, bei dem man sich auf ein Rollbrett legt und von zwei anderen des Teams angeschoben wird und dann versucht möglichst viele Römer (Wikinger-Schach-Figuren) zu treffen.

Es treten immer zwei Gruppen gegeneinander an.

Idefixsuche

Der beste Freund von Obelix ist, neben Asterix, Idefix. Der schlimmste Albtraum von Obelix ist, wenn sein kleiner Hund verloren geht. Deshalb muss jeder gute Mitarbeiter von ihm auf die Suche seines Hundes trainiert werden. „Idefix“ wird im Haus versteckt und die Gruppen müssen ihn nacheinander auf Zeit suchen. Wer ihn als erstes gefunden hat, bekommt die meisten Hinkelsteine gutgeschrieben.

Kleider machen Leute

Um es in der Hinkelsteinbranche zu etwas zubringen, muss man gut gekleidet sein. Und bei Obelix hat ja schon immer „Masse statt Klasse“ gegolten. Deshalb muss jede Gruppe sich eine Person aussuchen, der sie in fünf Minuten möglichst viele Kleidungsstücke anziehen soll. Es müssen aber echte Kleidungsstücke (keine Handtücher, Bettlaken, ...) sein und es zählt nur das, was zusätzlich angezogen wurde!

Hinkelsteinheben

Und natürlich braucht man im Hinkelsteingeschäft auch Kraft! Eine Uralte Tradition ist es, dass alle in einem Team einen Hinkelstein (1,5 l Flasche Mineralwasser) solange mit ausgestrecktem Arm in die Höhe halten wie sie können. Die Zeiten der einzelnen Arbeiter werden addiert und das Team gewinnt die meisten Punkte (Hinkelsteine) welches insgesamt den Hinkelstein am Längsten hochhalten konnte.

Obelix' Souvenirzimmer

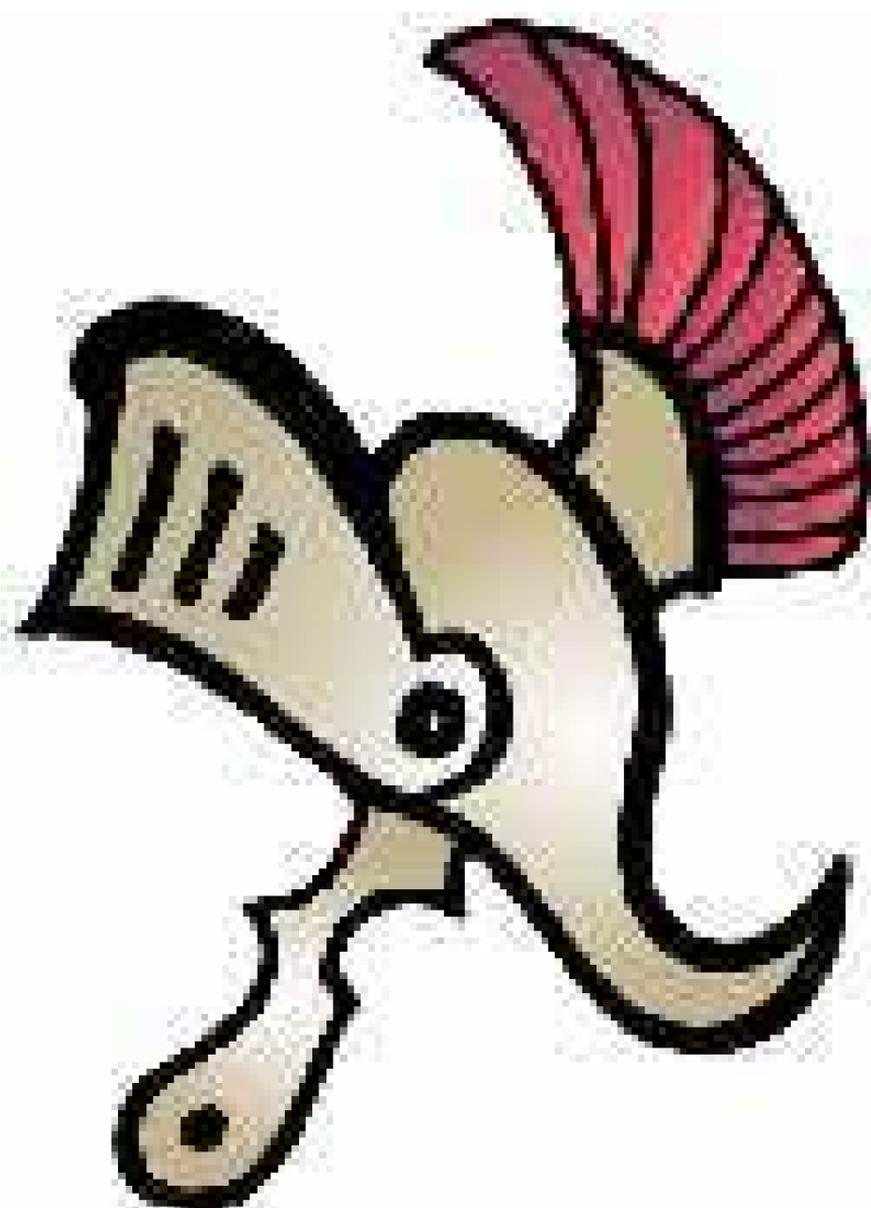
Obelix hat in seiner Hütte ein Zimmer eingerichtet, in dem er Dinge aufbewahrt, die ihm zum einen sehr wichtig sind (Wildschweine), und zum anderen Dinge, die niemanden anderem in die Hände fallen dürfen (Lyra von Troubadix) Jeder seiner Mitarbeiter wird immer für einen Tag damit beauftragt, in diesem Zimmer Wache zu stehen. Deshalb ist es natürlich wichtig, dass man auch weiß, was in diesem Zimmer aufbewahrt wird. Die Kinder bekommen 20 Dinge gezeigt, die sie sich merken müssen. Wenn alle Dinge ausgelegt sind, werden sie wieder eingesammelt und die Teams müssen möglichst viele dieser Dinge aus dem Gedächtnis aufschreiben.

1. Hammer zum Hinkelsteinschlagen
2. Zaubertrankflasche (darf natürlich sonst niemand wissen, weil Obelix als kleines Kind bekanntlich in den Zaubertrank gefallen ist)
3. eine Strähne vom Bart von Mirakulix (hat Obelix ihm als kleines Kind aus dem Bart gezogen)
4. Fisch von Verleinix, den er mal zum Geburtstag geschenkt bekommen hat
5. Idefix, logisch oder?
6. Römerhelm
7. Wildschwein
8. Mistelzweig, kann man immer mal brauchen
9. Piratenaugenklappe, stammt von einem Besuch auf dem Piratenschiff
10. Lorbeerkranz von Cäsar
11. Sammlung „Dummer Sprüche“ – nicht das die Obelix mal ausgehen!
12. Stück Seife von Kleopatra
13. Stück Käse aus der Schweiz – nur für den äußersten Notfall, denn wer isst schon gerne Löcher?
14. Heißes Wasser von den Briten.
15. Golden Sichel als Geschenk von seinem Vetter Talentix aus Lutetia
16. Fliegender Teppich aus dem Morgenland
17. einige Münzen aus dem Kupferkessel die immer noch nach Zwiebel Suppe riechen
18. Wildschwein mit Pfefferminzsoße (für ganz liebe Freunde)
19. Zahn von einem Gladiator aus Rom, der ist aus undefinierbaren Gründen irgend so einem Typen aus dem Mund gesprungen...
20. Troubadix Lyra





© FRANK BIGSWARTH







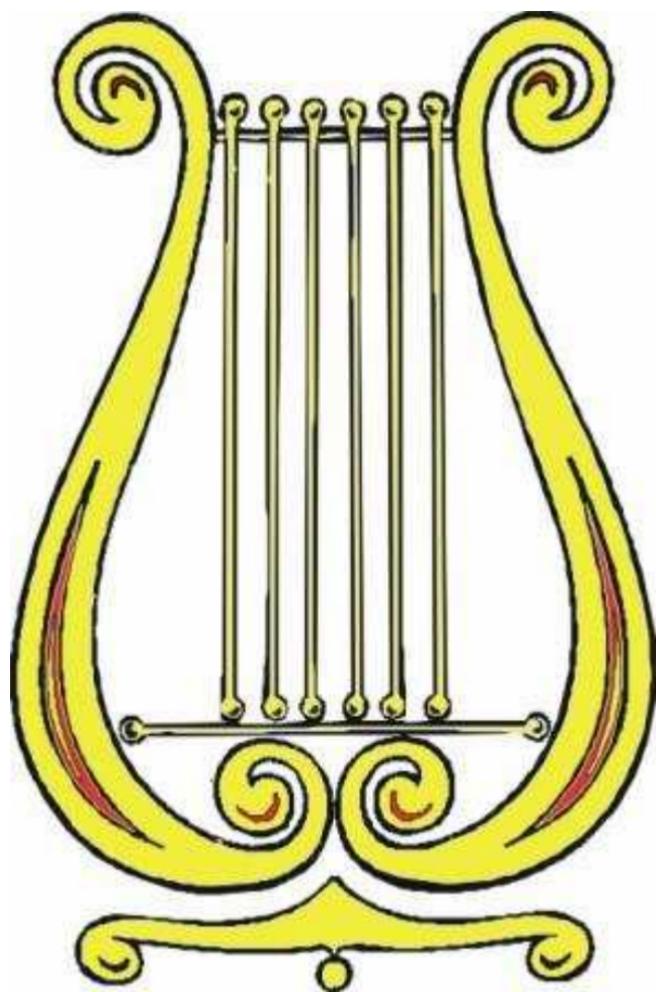


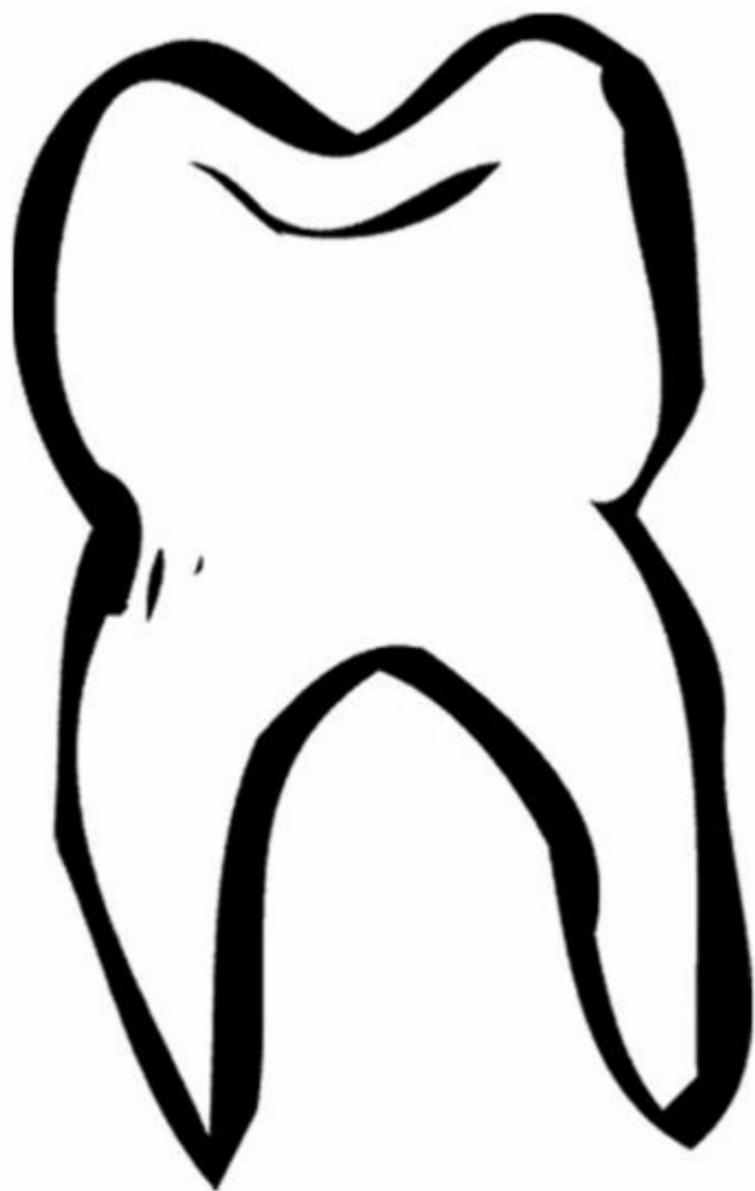




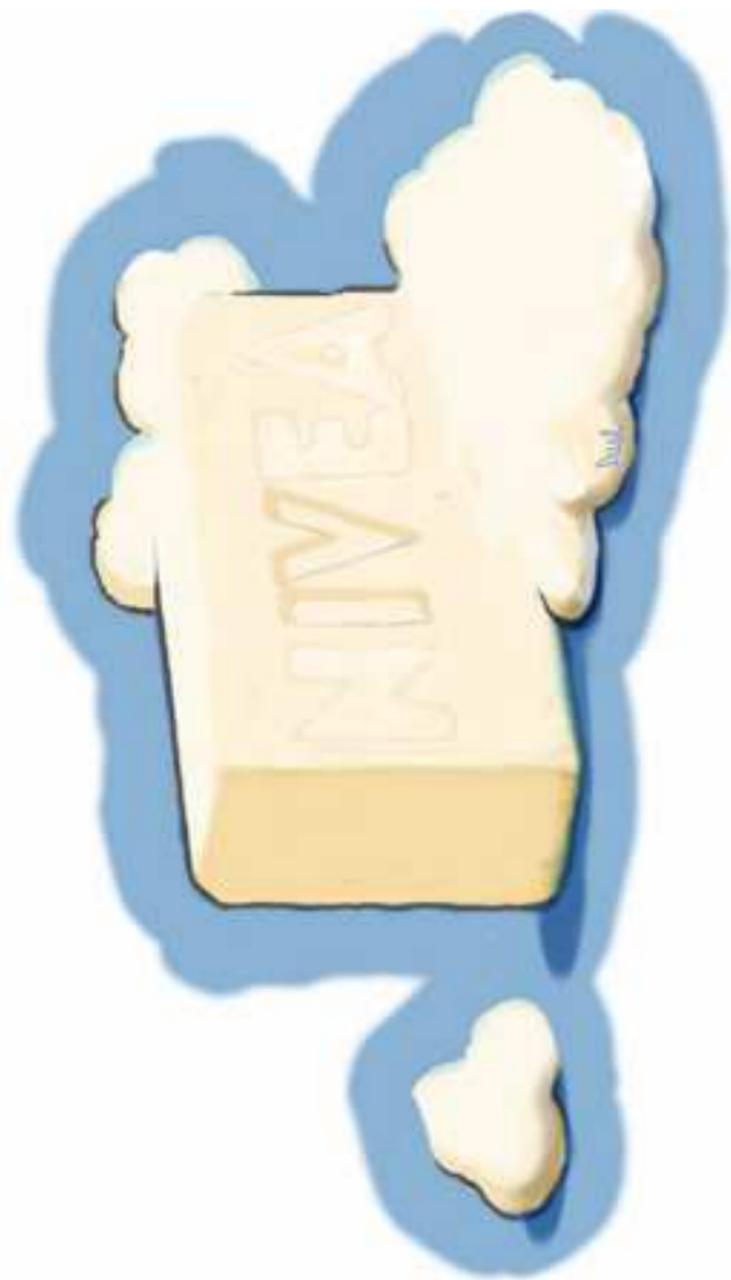


















**Die
spinnen
die Römer!**





