

Spielregeln:

Zu Beginn erklärt die Spielleitung den Kindern, wohin es bei dem kommenden Abenteuer geht. Dafür wird der Einleitungstext vorgelesen oder frei erzählt. Am Ende der Einführung werden die Kinder aufgefordert, sich für die anstehenden Abenteuer eine Ausrüstung zusammenzustellen. Jedes Kind darf drei Dinge mitnehmen und malt je eines auf einen Zettel. (Sollten allerdings weniger als sechs Kinder mitspielen, darf jedes Kind fünf Dinge mitnehmen.) Die Spielleitung gibt den Kindern dafür ein paar Minuten Zeit. Sie dürfen mitnehmen, was sie wollen. Das müssen keine „echten“ Sachen sein, es gehen auch Zaubetränke, Wunschringe oder Einhörner. Die müssen auch nicht inhaltlich passen und so darf bei einer Reise in die Märchenwelt auch ein Raketenwerfer, ein Laserschwert oder Motorrad dabei sein.

Anschließend stellen alle Kinder vor, was sie mitnehmen wollen und halten die Zeichnungen nacheinander in die Kamera. Es ist kein Problem, wenn Sachen doppelt dabei sind, aber natürlich dürfen sich die Kinder auch ein bisschen absprechen. Die Spielleitung schreibt alle Begriffe mit, wenn die Kinder das auch möchten, dürfen sie das gerne tun.

Nun beginnt die eigentliche Geschichte und schon bald stehen die Kinder vor ihrer ersten Herausforderung, die die Spielleitung vorstellt. Anschließend fragt sie die Kinder, was diese jetzt tun wollen. Um die Situation zu meistern, können sie die Gegenstände verwenden, die sie als Ausrüstung mitgenommen haben. Manchmal passt es direkt, wenn man zum Beispiel mit einem Seil über eine Schlucht klettert. Aber manchmal müssen die Kinder auch um die Ecke denken oder Dinge kombinieren, um damit weiterzukommen. Wenn dann das Einhorn, den Zaubertrank trinkt und deswegen einen Regenbogen pupst, über den man laufen kann, ist das ebenfalls eine gute Lösung. Wenn man allerdings findet, dass sich die Kinder die Sache zu leicht machen, darf man Schwierigkeiten einbauen. So kann das Seil reißen, nachdem erst die Hälfte der Kinder über die Schlucht gekommen ist.

Ist eine Herausforderung gemeistert, werden die verwendeten Gegenstände an die Seite gelegt und stehen nicht mehr zur Verfügung. Es geht weiter zur nächsten Aufgabe. Dabei kann der Spielverlauf linear sein und die Spielleitung gibt vor, wohin es als nächstes geht oder sie kann verschiedene Möglichkeiten anbieten, aus der die Kinder sich eine aussuchen dürfen.

Zwischendurch können die Kinder auch auf Sonderaufgaben treffen, für die sie keine Gegenstände benutzen müssen, in denen ihnen aber Rätsel gestellt werden. Lösen sie diese, erhalten sie einen Teil ihrer verbrauchten Gegenstände zurück.

Am Ziel der Reise muss dann die*der Endgegner*in besiegt werden. Dabei kommt es auch auf die Phantasie der Spielleitung an, wie groß dieser Kampf wird. Sind noch viele Ausrüstungsgegenstände im Spiel vorhanden, können viele Angriffe abgewehrt werden (Pistole? – Kein Problem mit einer schusssicheren Weste!). Am Ende aber wird auch diese Aufgabe gemeistert und die Kinder werden mit einer großen Feier geehrt. Dabei bekommen die Kinder individuelle Orden verliehen, für ihren mutigen Einsatz am Drachenfelsen, ihr Verhandlungsgeschick im Tal der Riesen oder die Zielgenauigkeit beim großen Wetspucken von Stadlbruch. Je nachdem, was unterwegs passiert ist. Das Spiel ist meistens ein wunderbares, riesengroßes Durcheinander. Das macht Spaß, muss bei einer Videokonferenz aber auch gut moderiert werden. Achtet darum darauf, dass alle Kinder drankommen und gehört werden. Sollte es nicht anders gehen, müssen sich die Kinder jeweils melden, bevor sie etwas sagen dürfen.