



Gämschen Gaudi

Inhalt des Spiels:

- 1 Spielplan „Gämschen Gaudi“
- 1 Würfel
- 6 verschiedenfarbige Spielfiguren
- 1 Spielanleitung

Spieldauer ca. 30 Minuten, 2 – 6 Spieler*innen, 6 – 99 Jahre

Ihr macht euch heute auf den Weg zu einer Tour in die Berge. Entdeckt ihr das Gämschen?

Jede*r Spieler*in erhält eine Spielfigur und platziert diese auf dem Startfeld. Der*die jüngste Spieler*in fängt an. Danach wird nacheinander im Uhrzeigersinn gewürfelt. Folgt am besten den JDAV-Wegweisern - dann findet ihr sicher ins Ziel. Das Zielfeld muss genau getroffen werden.

Es gibt zwei verschiedene Varianten des Spiels. Ihr könnt entweder die Aktionsfelder für 6-12-Jährige oder für 13-99-Jährige verwenden.

Spielverlauf:

Zu Beginn stehen alle Spieler*innen auf dem Startfeld. Alle gelben Felder sind Aktionsfelder, die nur dann ausgeführt werden dürfen, wenn man durch eigenes Würfeln darauf kommt (Ausnahme: Startfeld). Um zu wissen, was bei den Feldern passiert, müsst ihr in der Anleitung unter „Aktionsfelder“ nachlesen. Die grünen Felder zeigen euch an, wo es nach einem Aktionsfeld weiter geht. Sollten zwei Spieler*innen auf dasselbe Feld kommen, dürfen beide auf diesem Feld stehen bleiben.

#extra

Euch reicht das noch nicht? Beim nächsten Spielen könnt ihr noch zusätzliche Regeln einbauen. Ideen für weitere Regeln:

- Nochmal würfeln bei einer 6 (oder einer anderen Zahl).
- Sollten zwei Spieler*innen auf dasselbe Feld kommen, darf geschmissen werden. Die geschmissene Person muss dann 1, 2, 3... Felder zurück.
- Solltest du ohne eigenes Würfeln auf ein Aktionsfeld kommen, z.B. durch zurückgehen, musst du dieses trotzdem ausführen.
- Der*die Spieler*in links von dir würfelt für dich.
- ...



Aktionsfelder:

Start: Der*die jüngste Spieler*in beginnt und würfelt.

Augenzahlen 1-3: Du reist mit der Bahn an und musst daher keinen Parkplatz suchen. Deshalb darfst du den kurzen Weg gehen.

Augenzahlen 4-6: Du reist mit dem Auto/Vereinsbus an. Ihr steht im Stau und findet zunächst keinen Parkplatz. Du musst deshalb den längeren Weg gehen.

1. Du umgehst ein Feuchtgebiet mit seltenen Orchideen. Du darfst zwei Felder vor.
2. 6-12 J.: Ihr geht gemeinsam mit einem Kind, das im Rollstuhl sitzt, in den Klettergarten - alle Spieler*innen dürfen ein Feld vor.
13-99 J.: Ihr macht einen Ausflug in den Klettergarten mit der inklusiven Klettergruppe - alle Spieler*innen dürfen ein Feld vor.
3. Du nimmst an einer Führung durch den Nationalpark Berchtesgaden teil. Am Ende geht es ein Bachbett entlang. Da du dich nun hier auskennst, darfst du die Abkürzung über das Bachbett nehmen.
4. Ihr erkundet einen Waldlehrpfad. Spannende Themen zu Baumarten, Jahresringen und Wachstum lassen euch dort verweilen. Alle ein Feld zurück.
5. Die Kletterroute verbindet die beiden gelben Felder miteinander. Du kletterst die Route von unten nach oben bzw. seilst dich von oben nach unten ab. Je nachdem, wo du auf das gelbe Feld gekommen bist.
6. Oh nein - du hast die Schuhe am Morgen mit jemanden auf der Hütte vertauscht! Wechsle mit der Spielfigur hinter dir das Feld (der*die Letzte tauscht mit dem*der Ersten).
7. 6-12 J.: Du entscheidest dich aktiv gegen die Abkürzung vor der Wegkehre, da durch die Abkürzung Pflanzen geschädigt werden und Erosion begünstigt wird. Du gehst den markierten Weg weiter - ein Feld vor.
13-99 J.: Du beteiligst dich bei einer Wegebaumaßnahme. Dafür darfst du ein Feld vor.
8. Es gibt eine Abzweigung zum Gipfel. Möchtest du den Gipfel noch mitnehmen? Entscheide selbst, ob du den längeren Weg gehen möchtest. Oben angekommen, besteht auf den Feldern 9 die Möglichkeit, die Strecke wieder aufzuholen, indem du mit Ski abfährst. Teile deinen Mitspieler*innen deine Entscheidung mit.
9. Du hast es geschafft und bist am Gipfel angekommen. Hole wieder auf und fahre mit Ski in bestem Pulverschnee ab.



10. Du hast ein Gämshen gesehen und machst ein Foto davon. Eine Runde aussetzen.
11. Ihr habt gemeinsam mit eurer Gruppe eine Nacht unter dem Sternenhimmel verbracht. Da am nächsten Morgen nur plattes Gras zu sehen ist und ihr damit nahezu unsichtbar unterwegs seid, darfst du ein Feld weiter.
12. 6-12 J.: Du machst eine MTB-Tour und hast in deiner Jugendgruppe gelernt, wie man richtig bremst, um keine Spuren zu hinterlassen. Damit schützt du die Wege vor unnötiger Erosion. Du darfst ein Feld vor.
13-99 J.: Auf deiner MTB-Tour kommen dir Wander*innen auf einem schmalen Weg entgegen. Du steigst ab, worüber sich die Wander*innen sehr freuen und sich bei dir bedanken. Mit einem Lächeln geht's gleich viel schneller weiter. Du darfst ein Feld vor.
13. Leider liegt immer wieder Plastikverpackung am Wegesrand. Weil du den Müll einsammeln möchtest und dafür mehr Zeit benötigst, musst du eine Runde aussetzen.
14. 6-12 J.: Ihr habt in eurer Jugendgruppe besprochen, dass jede*r heute einmal vorne gehen und somit der*die Gruppenleiter*in sein darf. Damit musst du nicht nur Verantwortung für die Gruppe übernehmen, sondern darfst auch gleichzeitig in die Jugendleiter*innen-Position hineinschnuppern. Tausche mit dem*der Spieler*in an erster Stelle den Platz. Solltest du der*die Erste sein, darfst du 2 Felder vor.
13-99 J.: Du triffst eine weitere Bergsteiger*innengruppe, die sich als LGBTQ*-Gruppe vorstellt. Interessiert kommt ihr ins Gespräch und wandert gemeinsam weiter. Tausche mit dem*der Spieler*in an erster Stelle den Platz. Solltest du der*die Erste sein – tausche deine Figur mit dem*der Letzten.
15. Du kommst mit deiner Jugendgruppe an einem alten Tunnel vorbei. Dein*e Jugendleiter*in erklärt, dass dieser im Ersten Weltkrieg gebaut wurde und die angebrachte Tafel nun daran erinnert. Du erzählst dieses Erlebnis am Abend deinen Eltern und Geschwistern. Tausche deine Spielfigur mit der Figur direkt vor dir. Solltest du der*die Erste sein – tausche deine Figur mit dem*der Letzten.
16. Deine internationalen Freund*innen, die du gestern auf der Hütte kennengelernt hast, sind schon früher los und deshalb weiter vorne. Um sie einzuholen, darfst du drei Felder weiter vor.



17. 6-12 J.: Da du eine kleine Pause machen möchtest und gehört hast, dass es auf der Alm besonders guten Bergkäse geben soll, nimmst du den Weg über die Alm.
13-99 J.: Du möchtest bei der Bergbauernhilfe mitmachen und nimmst deshalb den Weg über die Alm.
18. Du begegnest einer kleinen Ziegenherde, die wohl ausgebüchst sein muss. Du hilfst der Geißbäuerin die Ziegen wieder einzufangen. Da das etwas Zeit benötigt, musst du eine Runde aussetzen.
19. Als Dankeschön für eine tolle Tour malst du deinem*deiner (Jugend) Leiter*in ein Bild mit Alpenblumen. Für jede Alpenblume, die du aufzählen kannst, darfst du ein Feld weiter vor (max. 3). (Beachte: schon einmal genannte Blumen, dürfen nicht wiederholt werden.)
20. Es zieht ein Gewitter auf. Da du dich nicht unnötig in Gefahr bringen möchtest, wartest du in dem Unterstand ab, bis der Regen vorbei ist. Eine Runde aussetzen.

Die Jugend des Deutschen Alpenvereins ist ein anerkannter Jugendverband und Träger der freien Jugendhilfe. Ihr gehören über 336.000 Mitglieder in 356 Sektionen des Deutschen Alpenvereins an.

Primäre Ziele unserer Arbeit sind:

- Förderung der Persönlichkeitsbildung
- Erziehung zu umweltbewusstem Denken und Handeln
- Befähigung zur Einsicht in gesellschaftliche Zusammenhänge

Zur Umsetzung dieser Ziele ist die Alpinistik das vorrangige Medium. Wir fühlen uns einer Jugendarbeit verpflichtet, die sich als Ausgleich und Ergänzung zu anderen Erziehungs- und Bildungsbereichen versteht.

Dieses Spiel entstand im Rahmen des 100-jährigen Jubiläums der Jugendarbeit im DAV im Jahr 2019.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleinteile. Strangulationsgefahr.

© 2019 Jugend des Deutschen Alpenvereins

Wir verwenden den Genderstern*, um alle Menschen anzusprechen. Mit dem * möchten wir dabei auch Personen gerecht werden, die sich in den Kategorien weiblich oder männlich nicht wiederfinden. Mehr dazu unter www.jdav.de/gender.

Herausgeber: Deutscher Alpenverein e.V. (Jugend des Deutschen Alpenvereins), Von-Kahr-Straße 2-4, 80997 München, Tel. 089 / 140 03-0, Fax 089 / 140 03-29, jdav@alpenverein.de, www.jdav.de, für den Inhalt verantwortlich: Sunnyi Mews, Richard Kempert

Illustration/Gestaltung: Sebastian Schrank

1. Auflage 2019

Spielnummer: 201901

