



Sheep-Town

Hier gewinnt, wer Schafe zu Kohle macht



Gedanke zum Spiel:

Deine Mädels spielen dieses Spiel in verschiedenen Gruppen gegeneinander – oder doch miteinander? Das wird der Verlauf des Spieles noch zeigen ...

Ziel jeder Gruppe ist es, möglichst viel Geld zu verdienen und damit den Lebensstandard im Dorf zu verbessern! Aber Vorsicht: so mancher möchte ernten, was er nicht gesät hat.

Darum gehts:

Zu allererst erzählst du deinen Mädchen, worum es in diesem Spiel geht:

- ▶ Ihr lebt in verschiedenen Dörfern, die alle rund um die große Stadt Sheep-Town liegen. Jedes Dorf hat eine besondere Eigenschaft, mit der es Geld verdienen kann und so den Lebensstandard sichert.
- ▶ Ich bringe gleich jeder Gruppe einen Umschlag, in dem alles Wissenswerte zu eurem Dorf und die Spielregeln sind. Im Umschlag findet ihr auch eine Liste, zu welchen Preisen ihr Dinge auf dem Markt anschaffen könnt, um euren Lebensstandard zu erhöhen bzw. zu erhalten!
- ▶ Im Gemeindehaus versteckt findet ihr Karten mit Schafen, die verschiedene Werte haben können. Eure Aufgabe ist es, diese Karten zu finden und damit zu handeln – denn Schafe sind die Grundlage für den Wirtschaftsstandort Sheep-Town!
- ▶ Ihr könnt sowohl in den Dörfern untereinander handeln als auch bei mir, auf dem Markt.
- ▶ Zu welchem Kurs die Schafe und eure Produkte auf dem Markt gehandelt werden, kann wechseln.
- ▶ Die aktuellen Kurse seht ihr immer auf der Tafel.
- ▶ Wie die Dörfer untereinander handeln, steht euch frei.
- ▶ Am Markt könnt ihr auch die Dinge erwerben, die euren Lebensstandard erhöhen.

- ▶ In regelmäßigen Abständen hört ihr eine Glocke. Die Glocke zeigt an, dass ein Geschäftsjahr um und damit eine Zwischenbilanz fällig ist, z. B. werden die Unterhaltskosten dann eingezogen und Kurse können sich ändern.
- ▶ Immer, wenn ihr die Glocke hört, sollen alle Mädchen hierher kommen, zum Markt.
- ▶ Der Markt ist übrigens eine »Freihandelszone« – erlaubt sind hier nur Kaufhandlungen zwischen Dörfern und Markt! Die Dörfer dürfen nur außerhalb des Marktes miteinander in Handel treten.
- ▶ Gewonnen hat das Dorf, das am Ende des Spieles den höchsten Lebensstandard hat!

Nun teilst du die Mädchen in vier Gruppen ein – oder lässt die Gruppen selber bilden.

Wichtig ist nur, dass die Gruppen ungefähr gleich groß sind, damit alle die gleichen Chancen haben, Karten zu suchen.

Wenn eine Gruppe kleiner ist als die anderen, ist diese Gruppe automatisch die Schafe-Mafia!

Hinweise – NUR für die Spielleitung:

Die Spielerinnen aus den einzelnen Dörfern sammeln die verstreuten Schafe im Gemeindehaus ein. Diese Schafe können sowohl unter den Dörfern gegen fremde Dorf-Produkte eingetauscht werden als auch auf dem Markt gegen Geld bzw. eigene Dorf-Produkte. Den Kurs, wie viel Geld die Schafe einbringen und wie viel Geld die Dorfprodukte jeweils wert sind, legst du als Spielleiterin fest. Die Kurse kannst du auch im Verlauf des Spieles, z. B. nach jedem Geschäftsjahr, ändern. Auf diese Weise kannst du die Dynamik ein wenig steuern und Einfluss nehmen.



Sandra Thies hat sich dieses Schafe Spiel ausgedacht.
jus.t@web.de





Da alle Dörfer voneinander abhängig sind, kann nur ein Miteinander auf Dauer die Entwicklung der Dörfer unterstützen. Das sollen die Mädels aber selber merken!

Schwierig macht es die vierte Gruppe, die Schafe-Mafia. Die bringen alles durcheinander und bereichern sich auf Kosten der anderen Dörfer.

Nur gemeinsam können die Dörfer es schaffen, diese kriminelle Gruppe zu besiegen: Wenn die Dörfer immer direkt miteinander handeln und am Markt möglichst keine Schafe mehr, sondern nur noch Produkte der anderen Dörfer verkaufen, hat die Mafia kaum Chancen zu gewinnen.

Noch ein Hinweis: Den Wert der SheepTaler, der Schafe und der Dorfprodukte trägst du ja selbst ein. Achte darauf, dass du Dorfprodukte in ausreichender Stückzahl und entsprechender Wertigkeit zu den SheepTalern und den Schafen herstellst. Du kannst auch überlegen, die am Markt verkauften Schafe wieder ins Spiel zu bringen, indem sie wieder versteckt/verteilt werden.

Impuls:

Ganz schön schwer, das Leben in Sheep-Town, oder?! Nicht, dass man schon genug Sorgen hat – da kommt auch noch die Schafe-Mafia und macht es noch schlimmer! Wollen die doch einfach so auf unsere Kosten leben – das geht doch mal gar nicht!

Gott hat sich für unser Leben zum Glück etwas anderes ausgedacht als Sheep-Town. Wobei: Ihm gefällt es auch, wenn wir miteinander durchs Leben gehen und schauen, an welchen Stellen wir uns unterstützen können, damit es alle gut

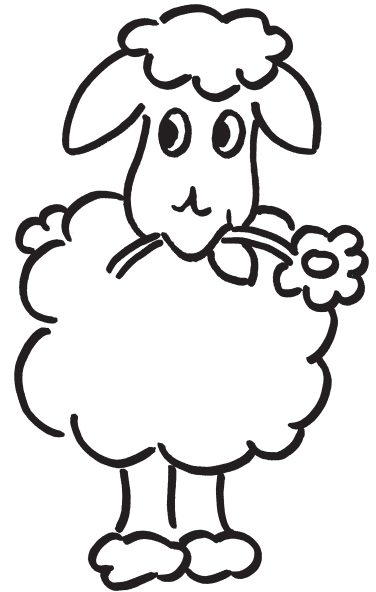
haben können. Denn Gott hat die Welt durchaus so geschaffen, dass alle es gut haben können – wenn alle dabei mitmachen und sich nicht an der Not anderer bereichern!

Darum müssen wir eigentlich auch nicht neidisch auf das Leben von anderen gucken und auf das, was sie haben, aber was uns fehlt. Häufig neiden wir materielle Dinge – das neuste Handy, die coolen Klamotten, den besseren Rechner usw. Dabei vergessen wir oft, dass es a) Menschen gibt, die viel weniger haben als wir und die ECHTE Not erleben, und b) die wichtigsten Dinge nicht zu kaufen sind, z. B. Liebe und Freundschaft.

Wer sich damit auseinandersetzt, an welchen Stellen jede von uns von Gott beschenkt wird und sich dafür stark macht, dass auch andere mehr vom Leben haben, wird ein Gefühl der Freude erfahren, das mit keinem Geld zu kaufen ist.

Material:

- ▶ Beschreibung der Dörfer/der Schafe-Mafia und die jeweiligen Regeln
- ▶ Kopiervorlage Karten mit Schafen, Schuhen, Fleisch, Kleidung und SheepTalern (den jeweiligen Wert der Karte trägst du nach dem Kopieren selber ein!) sowie die Kopiervorlage für die Zertifikate »Lebensmittelladen«, »Arzt«, »Schule«, »Kino«, und »Kirche«
- ▶ Kopiervorlage Schafe-Mafia-Karten
- ▶ Glocke, Pfeife o. ä., um das Ende des Geschäftsjahres anzuzeigen



TIPP

Diesen Artikel könnt ihr unter <http://www.cvjm-westbund.de/kon> als PDF herunterladen und habt die Kopiervorlagen so gleich zum Ausdrucken.

Sandra Thies





Dorf 1

- ▶ Ihr seid ein kleines nettes Dorf in der Nähe von Sheep-Town und verdient euer Geld im **Leder-Handwerk**.
- ▶ Ihr seid das einzige Dorf weit und breit, das aus dem Leder der Schafe Schuhe, Taschen und andere nützliche Gegenstände herstellen kann.
- ▶ So sind die anderen Dörfer davon abhängig, dass ihr nicht nur für euch genug Leder habt, sondern so viel habt, um anschließend auch den

anderen Dörfern etwas zu verkaufen, ohne zu viel Geld verlangen zu müssen.

- ▶ Euer Ziel ist es, im friedlichen Handel mit den anderen Dörfern zu existieren und den Lebensstandard in eurem Dorf zu erhöhen!

Regeln:

- 1) Ihr sammelt Schafe.
- 2) Diese Schafe können am Markt in eigene Dorfprodukte oder in Geld umgetauscht werden. Der Kurs wird vom Markt festgelegt.
- 3) Schafe können auch in anderen Dörfern gegen deren Produkte oder Geld eingetauscht werden. Der Kurs wird von euch festgelegt.
- 4) Wenn ihr genug Geld habt, könnt ihr euren Lebensstandard erhöhen. Dazu müsst ihr das Dorf ausbauen und eine Kirche, Schule u. a. eröffnen. Dafür fallen Bau- und Unterhaltskosten an. Während die Baukosten einmalig fällig sind, müssen die Unterhaltskosten jährlich zum Ende des Geschäftsjahres aufgebracht werden. Könnt ihr dann die Unterhaltskosten nicht zahlen, müsst ihr das entsprechende Zertifikat am Markt zurückgeben.
- 5) Am Ende des Geschäftsjahres muss auch belegt werden, dass euer Dorf ausreichend versorgt ist: pro Dorfbewohner müssen am Ende des ersten Jahres Kleidung, Nahrung und Schuhe im Wert von 100 \$T vorhanden sein, am Ende des zweiten Jahres in Höhe von 200 \$T usw. Wird euer Dorf nicht genügend versorgt, müsst ihr ebenfalls Gebäude-Zertifikate zurückgeben und mit diesen Geldern die Versorgung sicherstellen!
- 6) Es ist natürlich auch möglich, eigene bzw. fremde Dorfprodukte am Markt wieder zu Geld zu machen – zu den gültigen Markt-Kursen!
- 7) Es gewinnt, wer nach dem letzten Geschäftsjahr die meisten zusätzlichen Gebäude in seinem Dorf hat.

Vorsicht: es gibt auch eine Schafe-Mafia, die euch abzockt, wie es auf der Karte steht!

Verbessere den Lebensstandard deines Dorfes!

	Baukosten	Unterhaltskosten pro Geschäftsjahr
Kirche	100 SheepTaler	50 SheepTaler
Schule	250 SheepTaler	100 SheepTaler
Lebensmittelladen	500 SheepTaler	350 SheepTaler
Arzt	750 SheepTaler	500 SheepTaler
Kino	1000 SheepTaler	750 SheepTaler



Dorf 2

- ▶ Ihr seid ein kleines nettes Dorf in der Nähe von Sheep-Town und verdient euer Geld in der **Fleischindustrie**.
- ▶ Ihr seid das einzige Dorf weit und breit, das aus den Schafen leckere Wurst- und Fleischspezialitäten zaubern kann.
- ▶ So sind die anderen Dörfer davon abhängig, dass ihr genug Schafe zur Verfügung habt, um nicht nur euch selbst zu versorgen, sondern auch

um den anderen Dörfern etwas zu verkaufen, ohne zu viel Geld verlangen zu müssen.

- ▶ Euer Ziel ist es, im friedlichen Handel mit den anderen Dörfern zu existieren und den Lebensstandard in eurem Dorf zu erhöhen!

Regeln:

- 1) Ihr sammelt Schafe.
- 2) Diese Schafe können am Markt in eigene Dorfprodukte oder in Geld umgetauscht werden. Der Kurs wird vom Markt festgelegt.
- 3) Schafe können auch in anderen Dörfern gegen deren Produkte oder Geld eingetauscht werden. Der Kurs wird von euch festgelegt.
- 4) Wenn ihr genug Geld habt, könnt ihr euren Lebensstandard erhöhen. Dazu müsst ihr das Dorf ausbauen und eine Kirche, Schule u. a. eröffnen. Dafür fallen Bau- und Unterhaltskosten an. Während die Baukosten einmalig fällig sind, müssen die Unterhaltskosten jährlich zum Ende des Geschäftsjahres aufgebracht werden. Könnt ihr dann die Unterhaltskosten nicht zahlen, müsst ihr das entsprechende Zertifikat am Markt zurückgeben.
- 5) Am Ende des Geschäftsjahres muss auch belegt werden, dass euer Dorf ausreichend versorgt ist: pro Dorfbewohner müssen am Ende des ersten Jahres Kleidung, Nahrung und Schuhe im Wert von 100 \$T vorhanden sein, am Ende des zweiten Jahres in Höhe von 200 \$T usw. Wird euer Dorf nicht genügend versorgt, müsst ihr ebenfalls Gebäude-Zertifikate zurückgeben und mit diesen Geldern die Versorgung sicherstellen!
- 6) Es ist natürlich auch möglich, eigene bzw. fremde Dorfprodukte am Markt wieder zu Geld zu machen – zu den gültigen Markt-Kursen!
- 7) Es gewinnt, wer nach dem letzten Geschäftsjahr die meisten zusätzlichen Gebäude in seinem Dorf hat.

Vorsicht: es gibt auch eine Schafe-Mafia, die euch abzockt, wie es auf der Karte steht!

Verbessere den Lebensstandard deines Dorfes!

	Baukosten	Unterhaltskosten pro Geschäftsjahr
Kirche	100 SheepTaler	50 SheepTaler
Schule	250 SheepTaler	100 SheepTaler
Lebensmittelladen	500 SheepTaler	350 SheepTaler
Arzt	750 SheepTaler	500 SheepTaler
Kino	1000 SheepTaler	750 SheepTaler



Dorf 3

- ▶ Ihr seid ein kleines nettes Dorf in der Nähe von Sheep-Town und verdient euer Geld in der **Textil-industrie**.
- ▶ Ihr seid das einzige Dorf weit und breit, das Wolle verarbeiten kann, um Kleidung herzustellen.
- ▶ So sind die anderen Dörfer davon abhängig, dass ihr genügend Wolle habt, um nicht nur für

euch selber sondern auch für die andern Dörfer produzieren zu können, ohne zu viel Geld verlangen zu müssen.

- ▶ Euer Ziel ist es, im friedlichen Handel mit den anderen Dörfern zu existieren und den Lebensstandard in eurem Dorf zu erhöhen!

Regeln:

- 1) Ihr sammelt Schafe.
- 2) Diese Schafe können am Markt in eigene Dorfprodukte oder in Geld umgetauscht werden. Der Kurs wird vom Markt festgelegt.
- 3) Schafe können auch in anderen Dörfern gegen deren Produkte oder Geld eingetauscht werden. Der Kurs wird von euch festgelegt.
- 4) Wenn ihr genug Geld habt, könnt ihr euren Lebensstandard erhöhen. Dazu müsst ihr das Dorf ausbauen und eine Kirche, Schule u. a. eröffnen. Dafür fallen Bau- und Unterhaltskosten an. Während die Baukosten einmalig fällig sind, müssen die Unterhaltskosten jährlich zum Ende des Geschäftsjahres aufgebracht werden. Könnt ihr dann die Unterhaltskosten nicht zahlen, müsst ihr das entsprechende Zertifikat am Markt zurückgeben.
- 5) Am Ende des Geschäftsjahres muss auch belegt werden, dass euer Dorf ausreichend versorgt ist: Pro Dorfbewohner müssen am Ende des ersten Jahres Kleidung, Nahrung und Schuhe im Wert von 100 \$T vorhanden sein, am Ende des zweiten Jahres in Höhe von 200 \$T usw. Wird euer Dorf nicht genügend versorgt, müsst ihr ebenfalls Gebäude-Zertifikate zurückgeben und mit diesen Geldern die Versorgung sicherstellen!
- 6) Es ist natürlich auch möglich, eigene bzw. fremde Dorfprodukte am Markt wieder zu Geld zu machen – zu den gültigen Markt-Kursen!
- 7) Es gewinnt, wer nach dem letzten Geschäftsjahr die meisten zusätzlichen Gebäude in seinem Dorf hat.

Vorsicht: es gibt auch eine Schafe-Mafia, die euch abzockt, wie es auf der Karte steht!

Verbessere den Lebensstandard deines Dorfes!

	Baukosten	Unterhaltskosten pro Geschäftsjahr
Kirche	100 SheepTaler	50 SheepTaler
Schule	250 SheepTaler	100 SheepTaler
Lebensmittelladen	500 SheepTaler	350 SheepTaler
Arzt	750 SheepTaler	500 SheepTaler
Kino	1000 SheepTaler	750 SheepTaler



Schafe-Mafia

- ▶ Ihr seid kein nettes Dorf, sondern die **Schafe-Mafia**. Ihr versucht, so viel in die eigene Tasche zu wirtschaften, wie es nur geht. Wobei ihr keinen großen Wert darauf legt, tatsächlich auch zu arbeiten. Auf keinen Fall. Ihr zieht lieber die anderen Dörfer ab, so gut es geht ... entweder,
 - ▶ a) ihr klaut ihnen auf dem Weg zum Markt ihre Schafe (Ihr dürft aber keine »freien« Schafe sammeln!) oder
 - ▶ b) ihr verlangt Geld, damit die Dörfler mit ihren eigenen Produkten bzw. Schafen Zugang zum Markt bekommen oder
 - ▶ c) ihr lasst euch am Gewinn beteiligen, wenn sie Schafe oder ihre eigenen Dorf-Produkte am Markt verkaufen.
- ▶ Für diese drei Aktionen habt ihr in eurem Umschlag Schafe-Mafia-Karten, die aber jeweils nur einmal eingesetzt werden können und dann beim Markt abgegeben werden.
- ▶ Aber Achtung: Wenn ein Dorf Produkte aus den anderen Dörfern am Markt wieder zu Geld machen will, seid ihr leider machtlos! Ihr könnt weder fremde Dorf-Produkte noch aus fremden Produkten erzielte Gewinne abgreifen!



▼ Kopiervorlage »Schafe-Mafia-Karten« (6 x kopieren und ausschneiden)

Du möchtest gerne Schafe oder Produkte aus deinem Dorf auf dem Markt verkaufen? Dann verlangen wir zuerst eine **»Marktprovision« in Höhe von 300 SheepTalern!**



Wenn zwei Mitglieder aus der Schafe-Mafia dir diese Karte zeigen, musst du ihnen folgen und **am Marktplatz werden die Hälfte deiner Schafe der Mafia gutgeschrieben!**



Du möchtest gerne Schafe oder Produkte aus deinem Dorf auf dem Markt verkaufen? Dann verlangen wir zuerst eine **»Marktprovision« in Höhe von 600 SheepTalern!**



Du möchtest gerne Schafe oder Produkte aus deinem Dorf auf dem Markt verkaufen? Schön – aber wir begleiten dich und nehmen **25% vom Gewinn für uns ... als »Marktprovision«**




Du möchtest gerne Schafe oder Produkte aus deinem Dorf auf dem Markt verkaufen? Schön – aber wir begleiten dich und nehmen **50% vom Gewinn für uns ... als »Marktprovision«**






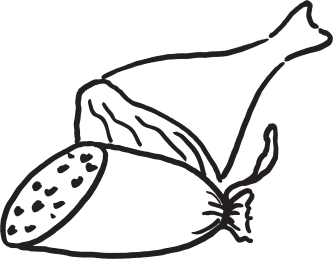

▼ Kopiervorlagen



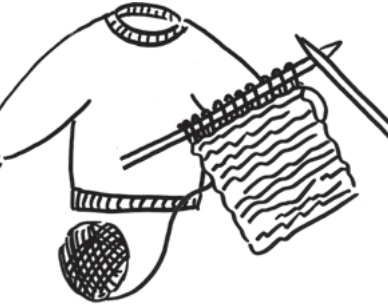
\$T



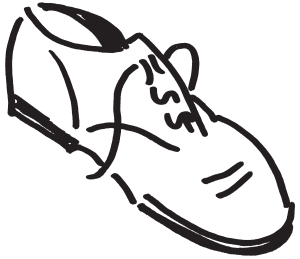
\$T



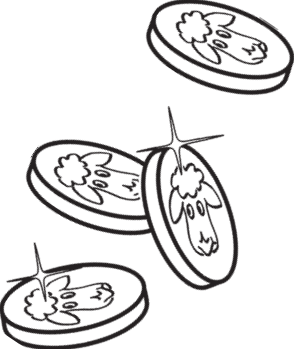
\$T



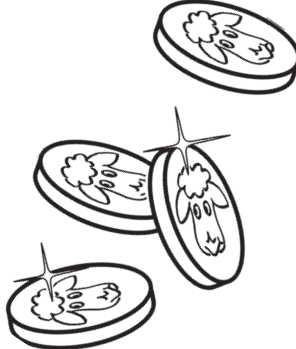
\$T



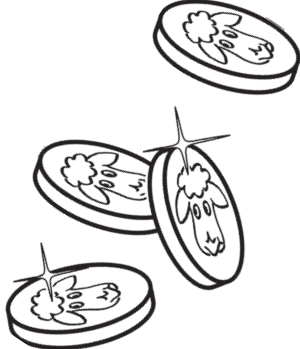
\$T



\$T



\$T



\$T