



THE PANCAKE GAME!

DAS CHAOTISCHE KOCH-GELÄNDESPIEL

MR!

OVERCOOKED: THE PANCAKE GAME

In Teamarbeit müssen du und deine Mitköche eine Vielzahl von leckeren Pancakes vorbereiten, kochen und servieren, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Viel Spaß bei »Overcooked: The Pancake Game«, dem chaotischen Gelände-Koop-Kochspiel für Jugendarbeit für fünf bis fünfzig Spieler, wünscht dir das **MRJ Team**.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Spielbeschreibung	4
Spielvorbereitung	4
Spielablauf	6
Die fahrenden Händler	7
Der Eisenwarenhändler	8
Der Dieb	9
Materialliste	10

Über dieses Spiel: Diese Version von »Overcooked: The Pancake Game« wurde von **Silas Bilger** und **Andy Fronius** entwickelt.

Kostenlos dank Spenden unserer Community:
Ermögliche mehr Materialien für Jugendarbeit, indem du **Dauerspender** wirst und dich in der **Facebook-Gruppe** engagierst.

Fragen oder Probleme? Danke für alles, was du für Jugendliche tust. Wir schätzen dich sehr. Bitte zögere nicht, uns zu **kontaktieren**, wenn du Fragen oder Probleme mit deinem Download hast. In unserer **Facebook-Gruppe** kannst du dich mit anderen Jugendleiter:innen über Best Practices für dieses Spiel austauschen.

Spielbeschreibung

Bei diesem Geländespiel für Jugendgruppen müssen die Spielenden strategisch zusammenarbeiten, sich selbstständig Zutaten besorgen und so viele Pancakes wie möglich ausbacken. Am Ende können die Pancakes gemeinsam mit einem **großen Glas Nutella** am Lagerfeuer verzehrt werden.

Spielziel: Gewonnen hat das Team, welches am Ende des Spiels die meisten Pancakes zubereitet hat.

Über das Gewicht der ausgebackenen Pancakes ist ein faires Urteil möglich. Es liegt in der jeweiligen Jury, ob verbrannte Pancakes mitgewogen werden oder nicht.

Spielvorbereitung

✓ Die Gruppenleitung muss eine Sicherheitseinweisung für das Benutzen der Campingkocher durchführen, bei der auch auf den vorsichtigen Umgang mit Lebensmitteln hingewiesen wird.

- Campingkocher muss sicheren Stand haben.

- Kein Rennen und Fangen in einem Radius von 4 Metern um den Campingkocher.
- Das Gas nicht einatmen.
- Lange Haare fest nach oben binden, wenn man am Campingkocher arbeitet.
- Bei Unfällen sofort die Gruppenleitung verständigen oder direkt den Notarzt rufen und danach die Gruppenleitung verständigen.

✓ Teile deine Jugendgruppe in 5er Teams ein.

✓ Jedes 5er Team bekommt einen **Campingkocher**, eine **Pfanne**, einen **Schneebesen**, **Öl** oder Butter und das **Pancake-Rezept**. Das Team muss nun innerhalb von 10 Minuten einen Lager- und Kochplatz finden. Dieser Platz muss mit Absperrband (pro Team 25 Meter) auf Hüfthöhe umkreist werden. Diese Safe- und Kochzone darf nicht von gegnerischen Spielern und Dieben betreten werden.

Achtung: 🦴 Verletzungsgefahr.

✓ Ein lautes Signal (Trillerpfeife) oder ein anderes Zeichen eröffnet das Spiel.

Spielablauf

Nachdem das Spiel angepiffen wurde, beginnt die Jagd auf die Zutaten für die Pancakes. Diese können auf zweierlei Arten gewonnen werden:

1. Die Spielenden finden die fahrenden Händler: Dort kann zwischen Mehl, Milch, Zucker und Eiern gewählt werden. Es können aber immer nur maximal **zwei Zutaten gleichzeitig** getragen werden. Die Zone um die fahrenden Händler herum ist eine neutrale Zone.
2. Die Spieler fangen einen gegnerischen Spieler außerhalb der neutralen Zonen und schlagen ihn in »Schere-Stein-Papier.« Achtung: Man kann auch seine eigenen Zutaten (max. 2) verlieren.

Eine Spielzeit von 70 bis 90 Minuten hat sich bewährt. Ab der Hälfte des Spiels ist es sinnvoll, ein zusätzliches Tauschgeschäft zu eröffnen, den Eisenwarenhändler. Bei diesem besonderen Händler kann man Zutaten gegen eine weitere Pfanne und einen weiteren Gaskocher eintauschen. Die Erfahrung hat zeigt, dass im letzten Drittel des Spiels genug Teig vorhanden ist, und der Spielspaß nur dann für alle Spielenden hoch bleibt, wenn das Backen auf weitere Spieler verteilt wird.

Die fahrenden Händler

Die Anzahl der Händler ist flexibel an die Gruppensituation anpassbar. Wenn wenige Mitarbeiter:innen zur Verfügung stehen reicht ein fahrender Händler aus, der alle Zutaten bei sich trägt und zügig den Handel (Ausgabe Backzutaten) abschließt. Bei mehreren Händlern können die einzelnen Zutaten auf die Händler aufgeteilt werden.

Beispielsweise führt *Händler 1* die Waren Zucker & Milch, während *Händler 2* Mehl & Eier bei sich trägt.

Für die fahrenden Händler gelten drei Dinge:

1. Die Händler sind neutrale Zonen und besitzen Schiedsrichterfunktion.
2. Die Händler wechseln ihren Standort oft, sodass die Spieler:innen immer aufs Neue die Händler suchen müssen.
3. Die Händler sollten genug Zutaten bei sich tragen, damit das Spiel reibungslos laufen kann. (Wir raten davon ab, die Gewinnung von Zutaten an Aufgaben oder Herausforderungen zu knüpfen, um das Spiel nicht unnötig zu verlangsamen.)

Schließlich müssen die fahrenden Händler bedenken, wie sie, die Zutaten sicher transportieren können.

i Mehl: Ausgabe in 50 g Tüten (evtl. etwas Backpulver untermischen).

i Zucker: Ausgabe in 5 g Tüten

i Ei: Ausgabe 1 Ei ohne Sicherheitsverpackung. Das erhöht die Vorsicht.

i Milch: Ausgabe in je 50 ml.

Der Eisenwarenhändler

Die Spielleitung muss die Gruppen und die Hortung der Lebensmittel in den 5er-Teams im Auge behalten: Wenn sich die Zutaten früh stapeln, kann es sinnvoll sein, den Eisenwarenhändler (ebenfalls ein fahrender Händler) schon früher einzurichten. Beim Eisenwarenhändler können Lebensmittel gegen Pfannen und Kocher getauscht werden:

i Eine Pfanne kostet: 250 g Mehl und 20 g Zucker.

i Ein Kocher kostet 200 g Mehl und 150 ml. Milch.

Der Dieb

Um die Spannung zu erhöhen, kann ein Dieb in das Spiel eingeführt werden. Dieser ist entweder die gesamte Zeit im Spiel oder taucht ab und zu auf und dann wieder unter. Der Dieb ist keiner Gruppe zugehörig und kann einfach Zutaten entwenden ohne Schere-Stein-Papier spielen zu müssen.

⚠ Achtung: In den neutralen, Sicherheits- und Kochzonen darf selbst der Dieb nichts stehlen!

Materialliste

- 1 Pfanne Pro Team
- 1 Campingkocher pro Team
- 25 Meter Absperrband pro Team
- 4 kg Mehl à 50 g Tüten = 80 Tüten Mehl
- 50 Eier
- 500 g Zucker à 5 g Tüten = 100 Tüten Zucker
- 4 l Milch à 50 ml = 80 Flaschen Milch

Pro-Tipp: Die Anzahl der Pfannen und Gaskocher erhöht sich, wenn die Tauschstation eingerichtet wird. Um die Materialanschaffungskosten für das Spiel gering zuhalten, kann innerhalb der Jugendgruppe im Vorhinein angefragt werden, ob Gaskocher und alte Pfannen vorhanden sind.

Wie lief es?

Danke für alles, was du für Jugendliche tust. Wir schätzen dich sehr. Teile deine Erfahrungen in unserer **Facebook-Gruppe** und tausche dich mit anderen Jugendleiter:innen über Best Practices für dieses Spiel aus.

PS: Wir entwickeln einzigartige Materialien für eine frische Jugendarbeit. Die besten Spiele für Gruppenstunden, den Online-Unterricht oder Freizeiten. Sichere dir jede Woche neue Tools im **Newsletter**. Mehr kostenlose Tools für deine Jugendarbeit findest du auf **mrjugendarbeit.com**