Durchschnittlich 25-mal im Jahr wird die Antenne an der Spitze des Gebäudes vom Blitz getroffen.

GE - Teamspiel

HOCH HINAUS!

Für dieses Spiel braucht es Klasse, buchstäblich. Denn nur gemeinsam mit euren Mitschülerinnen und Mitschülern könnt ihr es ganz nach oben schaffen – aufs Empire State Building, eines der sieben Weltwunder der Moderne. Wie? Lest die Anleitung, und los geht's!

— Konzept und Entwicklung: Henriette Jakubik und Sarah Marquardt

Spielanleitung:

- für Teams ab 16 Personen
- Spieldauer: mindestens 45 Minuten

Ziel des Spiels: Ihr müsst es mit Fahrstühlen bis zur oberen Aussichtsplattform des Empire State Buildings schaffen – bis in den 102. Stock. Nutzt die Skala rechts, um Etage für Etage nach oben zu fahren. Bestimmt eine Person, die startet. Sie befindet sich als Erste im Fahrstuhl. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. In jeder Etage steigt eine Person zu.

Wer an der Reihe ist, muss immer:

- a) die aktuelle Etage nennen,
- b) alle Personen aufzählen, die sich bereits im Fahrstuhl befinden, und
- c) eine Person nennen, die zusteigt

AAAAI **Empire State Building** ist 380 Meter hoch, mit Antenne sogar 443 Meter. vier Millionen



ETAGE 87-102

ETAGE 81-86

ETAGE 71-80

ETAGE 61-70

ETAGE 51-60

ZIEL

ETAGE 87–102: Es gibt nur noch
16 Zusteigemöglichkeiten, aber ihr sollt natürlich alle oben ankommen. Ihr seid mehr als
16 Personen? Dann bestimmt diejenigen, die die Treppe nehmen. Sie müssen ab jetzt bis
Etage 102 in Bewegung bleiben (laufen, springen, tanzen usw.). Ihr seid ohne Fehler bis Etage 102
gekommen? Glückwunsch, geschafft!

Aussichtsplattform in Etage 86. Ihr kommt aus dem Staunen nicht mehr raus! Es dürfen nur Personen zusteigen, deren Namen ein A oder O enthalten. (Auch Kosenamen sind erlaubt.)
Sprecht A und O besoonders laaang. In Etage 86: Aussteigen und kurz die Aussicht genießen. Die Person, die als letzte dazu kam, steigt ein und wird ab jetzt laaang gesproooochen.

ETAGE 71–80: Die Luft wird langsam dünner, immerhin nähern wir uns der 300-Meter-Marke. Sagt die Namen, die ihr nennt, daher mit so hoher Stimme wie möglich. In **Etage 80:** Aussteigen, bitte! Ihr wechselt in einen anderen Fahrstuhl. Die Person, die eben als letzte dazu kam, steigt ein. Ihr Name wird ab jetzt bis zum Ende des Spiels in den höchsten Tönen gesagt.

ten Namen eine typische Handbewegung, die in diesem Abschnitt immer mitgemacht werden muss, wenn der Name genannt wird. In Etage 70: Aussteigen, bitte! Bis auf die zuletzt eingestiegene Person. Ihr Name wird ab jetzt bis zum Ende des Spiels nur mit Handbewegung genannt.

Building gibt es auch Versicherungsbüros.
Ordnet die Namen der Personen im Fahrstuhl beim Aufzählen – wie bei Versicherungen üblich – nach dem Alphabet.
In Etage 60: Aussteigen, bitte! Bis auf die zuletzt eingestiegene Person. Für sie gilt aber keine neue Regel.

Bespiel 1: In Abschnitt 2 gilt: Jede Person wird mit einem "Hello!" begrüßt. Lisa ist an der Reihe. Milla und Levi stehen bereits im Fahrstuhl. Lisa sagt also: "Etage 12. Milla und Levi befinden sich im Fahrstuhl. Hello, Jette!" Anschließend ist Lisas linker Sitznachbar, Nils, an der Reihe. Er sagt: "Etage 13. Milla, Levi und Jette befinden sich im Fahrstuhl. Hello, Paul!"

In der zehnten Etage eines Abschnitts (Ausnahme: ab Etage 81) steigen immer alle Personen aus dem Fahrstuhl aus, außer die zuletzt eingestiegene. Für diese Person bleibt die Regel, die in diesem Abschnitt galt, bis zum Ende des Spiels bestehen.

Beispiel 2: Jana steigt in Etage 39 zu, weil Jette sie benennt. Ihr Name wird - so wie es die Regeln in diesem Abschnitt vorgeben mit zugehaltener Nase genannt. In Etage 40 ist Jettes linker Nachbar Moritz dran und sagt: "Etage 40. Alle aussteigen, außer Jana." Bei "Jana" hält er sich die Nase zu. Links neben Moritz sitzt Oskar. Er sagt: "Etage 41. Jana (mit zugehaltener Nase) befindet sich im Fahrstuhl. Sofia steigt zu."

Achtung: Es können auch mehrere Regeln für eine Person gelten.

Macht ihr einen Fehler, weil ihr jemanden vergesst, der eigentlich im Fahrstuhl steht, oder weil ihr eine Regel missachtet, die für eine Person gilt, startet ihr mit dem aktuellen Abschnitt neu.

Um euch zu merken, in welcher Etage

Ein paar weitere praktische Hilfen findet

betrug nur 410 Arbeits

Fragt ihr euch, wie jemand, der in ist, in Etage 56 wieder Building. Die Personen könnten demnach parallel gefahren sein oder natürlich die Treppen benutzt haben. Jeder und iede kann also überal

ETAGE 41-50



ETAGE 31-40

ETAGE 21-30

Hello!

ETAGE 11-20

ETAGE 1-10

ETAGE 41-50: Hurra! In diesen Stockwerken wird Geburtstag gefeiert. Denkt euch für jede zusteigende Person ein Geschenk aus, das sie dabei hat und das immer mitgenannt werden muss. In Etage 50: Aussteigen, bitte! Außer die zuletzt eingestiegene Person. Ihr Geschenk muss ab jetzt bis zum Ende des Spiels mitgenannt werden.



ETAGE 31-40: Igitt! Hier hat jemand gepupst. Nennt alle Namen mit zugehaltener Nase. In Etage 40: Aussteigen, bitte! Nur die zuletzt eingestiegene Person nicht. Ihr Name wird ab jetzt bis zum Ende des Spiels mit zugehaltener Nase genannt.

ETAGE 21-30: Im Gebäude gibt es mehrere Anwaltskanzleien. Hier geht es förmlich zu. Sprecht euch nur mit "Herr/Frau" plus Nachname an. In Etage 30: Aussteigen, bitte! Außer die zuletzt eingestiegene Person. Sie wird ab jetzt bis zum Ende des Spiels beim Nachnamen genannt.

ETAGE 11-20: Wer hier zusteigt, wird nicht nur mit Namen, sondern auch mit einem "Hello!" begrüßt (siehe Beispiel 1 links). In Etage 20: Alle aussteigen, bitte! Nur die zuletzt eingestiegene Person nicht. Ihr Name wird bis zum Ende des Spiels (auch in der Aufzählung) mit einem "Hello!" genannt.

ETAGE 1-10: Wir starten ganz einfach und ohne Zusatzregel: Nennt in jeder Etage eine Person, die einsteigt. In Etage 10 steigen alle aus, bis auf die zuletzt eingestiegene Person. Sie ist in Etage 11 die erste Person im Fahrstuhl.

























