

Auf der Suche nach dem Glück

Jeder von uns definiert sein Glück anders. Es gibt viele Möglichkeiten Glück zu haben. Manchmal kann man es beeinflussen, manchmal nicht. Wir machen uns nun gemeinsam auf die Suche nach dem Glück.

Herzlich willkommen im KiBiWo-Spielcasino



Viele Möglichkeiten gibt es, das Spielcasino zu gestalten und durchzuführen. Es werden Tipps und Ideen vorgestellt. Sucht euch eure Variante aus und dann viel Spaß.

Ambiente

Wie gestalten wir unser Spielcasino?

- Wir können mit edlen/dunklen Tüchern auf den Spieltischen und viel üppiger Dekoration für eine tolle Atmosphäre sorgen. Vorhänge zuziehen, Licht an und los geht's.
- Zur Stimmung trägt auch bei, wenn sich die Croupiers (Mitarbeiter/innen) elegant kleiden (z.B. mit weißem Hemd, Sakko, Krawatte, Fliege oder mit einem eleganten Kleid und Schal, Hut, etc.
- Für noch mehr Stimmung sorgt, wenn man für die Teilnehmenden Hüte zur Auswahl stellt, oder was sich sonst im Fundus finden lässt, oder wenn die Teilnehmenden elegant gekleidet kommen.
- In der Pause oder auch zwischendurch können alkoholfreie Cocktails gereicht werden.
- Knabbereien werden angeboten.

Durchführung des Spielcasinos

Womit spielen wir?

- Jetons werden die wenigsten haben. Deshalb spielen wir mit Spielgeld, oder mit Centstücken. Man kann sie am Bankschalter holen und später wieder zurückgeben. Ein kleiner Schwund ist zu verschmerzen.
- Jeder bekommt gleich viel Geld.
- Sollte das Geld ausgehen, darf gerne neues geholt werden. Wir wollen, dass alle mitspielen können. Die Teilnehmenden können auch Aufgaben erledigen, um neues Spielkapital zu bekommen. Mit dem Spielgeld können auch Cocktails oder Knabbereien erworben werden.

Was ist das Ziel?

- Möglichst viel Geld am Ende des Spiels zu haben.
- Gewinner können durch Zählen des Spielgeldes, der Münzen oder durch Abwiegen der Münzen ermittelt werden.

Spielablauf

- Freie Spielauswahl durch die Teilnehmenden, oder festgelegte Zeiten an den Spieltischen mit gleichzeitigem Wechsel zu den nächsten Spielen.

- Bewährt haben sich 4 bis 6 Spielstationen.
- Jeder Tisch sollte von einem Mitarbeitenden betreut werden.

Freie Spielauswahl: Wenn sich die Teilnehmenden aussuchen dürfen, was sie spielen, haben sie die Möglichkeit ihre Lieblingsspiele zu machen. Nachteil: Wartezeiten durch begrenzte Teilnehmerzahl.

Regelmäßiger Wechsel: Es sind überall gleich viele Teilnehmende und jeder spielt alle Spiele.

Spielideen

Gültig für alle Spiele: Spieleinsatz vor Spielbeginn festlegen.

Roulette (klassisches Spiel im Casino)

Es empfiehlt sich, die einfache Variante zu spielen: Dabei darf nur auf Schwarz oder Rot gesetzt werden, oder auf Gerade und Ungerade. Beim Gewinn wird der eingesetzte Betrag verdoppelt. Bei Null gewinnt die Bank. Die genauen Roulette-Regeln lassen sich im Internet finden.

Material: Roulette

BLACK JACK (17 und 4)

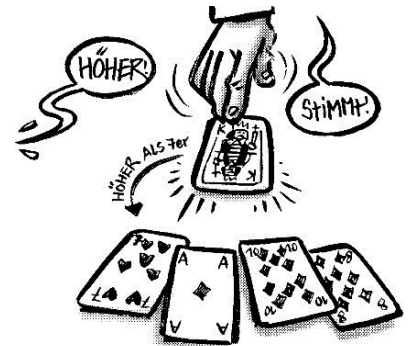
Bei diesem Kartenspiel ist das Ziel, 21 Punkte zu erreichen oder möglichst nahe an 21 heranzukommen. Gespielt wird gegen den Croupier. Wenn die Einsätze getätigt sind, gibt der Croupier an jeden Teilnehmenden offen eine Karte aus, zuletzt an sich selbst. Danach erhält jeder Spieler, ebenfalls offen, eine zweite Karte. Auf Wunsch erhält jeder Spieler beliebig viele weitere Karten. Asse zählen 1 oder 11 (je nach eigener Wahl), Bube, Dame und König zählen je 10, und alle anderen Karten zählen nach ihrem aufgedruckten Wert. Wer mit seinen Karten den Wert 21 überschreitet, hat verloren. Die Bank gewinnt bei Gleichstand.

Material: Skatkarten

Höher/Tiefer

Der Mitarbeiter mischt die Karten und deckt die erste Karte auf. Jetzt beginnen die Teilnehmenden zu raten, ob die nächste Zahl höher oder tiefer sein wird. Für jede richtig erratene Runde bekommen die Teilnehmer ihren Grundeinsatz verdoppelt. Gespielt wird mit Elfer Raus-Karten.

Material: Elfer Raus-Karten



Hütchenspiel

Drei Hütchen. Unter einem ist ein Ball. Und nun wird ganz schnell verrückt und vertauscht. Nachher muss man erraten wo der Ball ist. Die einfachere Variante: Die Teilnehmenden drehen sich um und die Kugel wird versteckt. Bei richtigem Erraten des Bechers wird der Spieleinsatz verdoppelt.

Material: 3 blickdichte Becker, kleine Kugel

Hohe/Niedrige Hausnummer

Bei den 3 Spielrunden würfelt jeder einmal. Nach jedem Wurf wird angesagt, an welcher Stelle die geworfene Zahl stehen soll: Vorne, Mitte, Hinten. Am Ende würfelt die Bank. Gewinner der Spielrunde ist der Teilnehmer mit der niedrigsten/höchsten Augenzahl.

Beispiel für hohe Hausnummern:

- Erster Wurf: 1. Natürlich nach hinten.
- Zweiter Wurf: 6. Nach vorne.
- Dritter Wurf: 3. Es bleibt nur noch die Mitte.

Material: Würfel, Zettel zum Aufschreiben, Kulis

Flitschen

Auf dem Spieltisch werden 3 Bereiche eingezeichnet. Ein sehr schmaler Endbereich bringt den dreifachen Einsatz. Der nächste Zielbereich ergibt den doppelten Einsatz und im größten Bereich kann der einfache Einsatz gewonnen werden. Gespielt wird mit 3 Mühlesteinen, die mit Schwung Richtung Tischkante geflitscht werden. Fällt der Mühlestein vom Tisch, wird der Stein aus der Wertung genommen. Fallen alle drei Steine vom Tisch, ist der Einsatz verloren. Hier kann die leere Kasse aufgefüllt werden, wenn genügend Fingerfertigkeit vorhanden ist.

Material: Mühlesteine, Tisch



Dies sind nur ein paar Ideen. Sucht euch eure Spiele aus und dann viel Spaß!

Axel Bülow