

Einstein findet eine Rakete

Geländespiel

Micha Grimm, Jungschar Benaja, Seedorf BE

Der Spätsommer bietet Gelegenheit, den Jungscharnachmittag im Wald zu verbringen. Das Geländespiel ist eine gute Möglichkeit, sich unter Einsatz von viel „Köpfchen“ so richtig auszutoben. In diesem Spiel sind im besonderen Taktik und Kooperation innerhalb der Gruppe gefragt. Also auch für körperlich schwächere Kinder interessant.

Das Ziel des Spieles ist es, als Gruppe möglichst viele Punkte zu erzielen. Diese können durch Gefangennahme des Gegners und durch Auffinden und abfeuern der Raketen gewonnen werden.

Los geht's

Die Mitspieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt und können anschliessend eine Rollen-Karte ziehen. Jede Gruppe hat in ihrem Kartensortiment je einen:

- Albert Einstein
- James Bond

Und etwa zu gleichen Teilen:

- Madonnas
- Arnold Schwarzeneggers
- Rambos

Die Rollen-Karten entscheiden über den „Kampfwert“ des Spielers und sind grundsätzlich nicht übertragbar (Ausnahme James Bond, s.u.) der Spieler muss die Karte immer auf sich tragen.

Von ihrem Stützpunkt aus (neutrale Zone) starten dann beide Mannschaften ins Spielfeld und versuchen, neben dem Gefangennehmen von Gegnern auch die versteckten Raketen ausfindig zu machen.

Wird ein Gegner durch einen eindeutigen Schlag auf den Rücken erwischt, bleiben beide stehen und zeigen ihre Rollen-Karte. Der unterlegene Spieler wird danach auf dem Stützpunkt des Siegers inhaftiert. Nach rund 2 Min. bekommt er vom Stützpunktleiter (Leiter) gegen seine alte Rollen-Karte eine neue und startet wieder ins Spielfeld.

Der Stützpunktleiter achtet darauf, dass nie zwei Einsteins oder James Bonds der gleichen Gruppe im Spielfeld sind.

Wer schlägt wen?

Der Wert/Rang der einzelnen Rollen-Karten ist wie folgt:

EINSTEIN
MADONNA
RAMBO
SCHWARZENEGGER 007

Einstein schlägt alle Personen und wird nur von James Bond geschlagen
Madonna schlägt Rambo, Schwarzenegger und James Bond, wird aber von Einstein geschlagen

Usw.

Schwarzenegger kann niemand schlagen

Treffen sich zwei gleich hohe, so gewinnt der, der zuerst geschlagen hat.

Diese Regel kommt auch zwischen Schwarzenegger und James Bond zur Anwendung.

Ein geschlagener Einstein zählt 8 Punkte, alle übrigen je einen Punkt. Die jeweiligen Stützpunktleiter addieren diese Punkte auf.

Raketen

Im Spielfeld sind sechs bis acht Raketen versteckt. In unmittelbarer Nähe befinden sich auch eine kleine Flasche und einige Zündhölzer. Wird von einem Spieler eine Rakete entdeckt, so zündet er diese und nimmt als Beweisstück die Zündschnurabdeckung mit. Diese muss er zu seinem Stützpunkt bringen. Wo seiner Mannschaft 10 Punkte gutgeschrieben werden. Eine Zündschnurabdeckung kann dem Besitzer nach erfolgter Zündung auch bei Gefangennahme nicht mehr abgenommen werden.

Spielende

Das Spiel endet mit einem Schlusssignal, sobald der zeitliche Rahmen erreicht oder die letzte Rakete abgefeuert wurde.

Gelände

Für das Spiel wird ein dichtes und möglichst unebenes Waldstück benötigt. So können sich die Spieler oft und gut verstecken. Das Gelände sollte daher auch eher grosszügig bemessen sein. In den beiden gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes wird je eine neutrale Zone eingerichtet.

Material

- Rollen-Karten
 - Einige Raketen
 - Markierband
 - Spielbänder zur Kennzeichnung der Mannschaften
 - Zündhölzer
 - Einige Flaschen
-

Tips & Tricks

Einige Rollen-Karten als Reserve dabei haben, um sie bei Verlust ersetzen zu können. Raketen gibt es in praktisch jedem Waffengeschäft. Übertreibe es nicht mit der Grösse! Die Anzahl der Raketen und die Schwierigkeit zu deren Auffinden, entscheiden darüber, ob sich die Jungschärler mehr aufs Jagen oder auf das Suchen der Raketen konzentrieren. Zu viele Raketen schaden dem Spielverlauf.

Variante: Selbstverständlich können anstelle von Raketen auch irgendwelche andere Gegenstände versteckt werden (z.B. in Aluminiumfolie verpackte Toblerone). Es wird dadurch möglich, das Spiel auch mit jüngeren Kindern zu spielen.

Woher krieg' ich die Rollen-Karten?

Wenn du in deinem Team einen überdurchschnittlichen Computerfreak hast, so könnt ihr eure eigenen Karten entwerfen (z.B. zum Thema des Nachmittags oder Quartals passend). Für alle übrigen: Vorlagen auf starkes Papier kopieren und ausschneiden!
Viel Spass!

Rollen-Karten

