

INFO-BOX

Stichwort:

- Geländespiel auch für Teenager und Jugendliche
- Klassiker «Spionspiel»

Autor:

Adrian Hofmann hat in der Jungschar Henggart schon in verschiedensten Variationen das Spionspiel durchgeführt.

Spionspiel – ein Klassiker



Das Spionspiel ist ein absoluter Klassiker eines spannenden Geländespiels. Nur, wie funktioniert es aber genau? Für alle, die es noch nie gespielt haben, sei es hier kurz und bündig erklärt.

Ausgangslage

Das Spionspiel ist ein taktisches Spiel. Mehr als bei den meisten anderen Geländespielen ist hier eine gewiefte Taktik mehr wert als Muskelkraft und eine grosse Lunge. Das macht den Reiz des Spieles aus, setzt aber auch Ansprüche an die Kinder. Für das Spiel sollten darum unbedingt auch ältere Kinder mit von der Partie sein. Es ist ebenfalls sehr gut für Teenager oder Jugendliche geeignet.

Im klassischen Falle erhalten alle Teams einen Schatz. Jede Gruppe besitzt einen markierten Baum. In einem Umkreis von einer gewissen Anzahl Schritte müssen sie nun ihren Schatz so verstecken, dass mindestens noch ein Zipfel herauschaut (was ein Zipfel ist, wird von den Leitern beurteilt).

Die Rangfolge

Das Spezielle am Spionspiel ist die Konfrontation der gegnerischen Spieler. Die Spieler werden wie in einer Armee nach Rängen eingeteilt. Diese sehen beispielsweise wie folgt aus:

General	(1)
Oberst	(2)
Leutnant	(4)
Soldat	(4)
Spion	(1)

Die Zahlen in den Klammern sind die mögliche Verteilung bei 12 Kindern pro Gruppe. Natürlich kann man – je nach Anzahl Teilnehmender – die Ränge noch reduzieren oder durch Unteroffizier, Major usw. ergänzen.

Bei einer Berührung zwischen zwei gegnerischen Spielern zeigen beide ihre Karte. Der Ranghöhere gewinnt. Der andere muss ins Gefängnis und dort eine gewisse Zeit absitzen. Bei Gleichstand gehen beide unbehelligt weiter.

Nun kommen wir zur einzigen Ausnahme, die den General vor Unantastbarkeit und den Spion vor dem zwangsläufigen Verderben bewahrt: Der Spion kann als einziger den General schlagen. Von allen anderen kann er aber geschlagen werden. Dies macht den speziellen Reiz dieser Schlüsselfunktion aus – und darum trägt das Spiel seinen Namen.

Das Spiel

Ziel des Spieles ist es nun, den Schatz einer anderen Gruppe zu suchen. Für die Gruppen bedeutet dies, einen guten Weg zwischen Suche und Abwehr zu finden. Neben Taktik sind auch Beobachtungsgaben gefragt: Aus welchem Bereich wird man besonders aktiv weggetrieben?

Das Gefängnis befindet sich mitten im Spielfeld. Ein Leiter beaufsichtigt

dort das korrekte Absitzen der «Haftstrafe».

Die Mannschaft, die als erstes einen Schatz findet, ist Sieger.

Einige Anmerkungen

Da das Spielprinzip komplizierter ist als andere Spielformen, ist eine gute Erklärung der Regeln sehr wichtig. Insbesondere die kleineren Kinder müssen sie auch verstehen.

Da vermutlich die wenigsten Kinder schon mal im Militär waren oder die ganze Zeit Kriegsfilme schauen, kennen sie die Rangfolge nicht unbedingt auswendig. Darum lohnt es sich, Karten zu machen, die sich in der Grösse unterscheiden. Ausser beim Spion gewinnt immer die grössere Karte.

Es ist ganz wichtig, genau festzulegen, ob und wann die Ränge unter den Spielern getauscht werden dürfen.

Bei kleineren Kindern kann man bei dem Festlegen der Taktik etwas nachhelfen: Ist es wirklich gut, dem Schwächsten den General zu geben? Soll dieser angreifen oder verteidigen? Wie bringt man den Spion möglichst zum feindlichen General? Mit welchen Rängen renne ich besser davon?

Variationen

Natürlich kann man dieses Spiel in verschiedensten Variationen spielen.

So kann man zum Beispiel ein ganz anderes Ziel als den Schatz definieren. Das Prinzip «Spionspiel» kann als Konfrontationsform in die meisten Geländespiele eingebaut werden.

Natürlich kann das Spiel auch von Pazifisten gespielt werden. Die Ränge lassen sich auf fast jedes Thema anpassen: Pharao, Kämmerer usw. in Ägypten, Flugzeugträger bis U-Boot, Gessler bis Tell bei den Eidgenossen, usw. ●

