◆kurz & knapp◆

- Zeit: ca. 60 bis 90 Minuten
- Mitspieler: ab 10
- Gelände: Wald, Wiese - auch in Ortschaften möglich

- Autor/en: Chris Brake

Geländespiele

Die Handtasche der Queen

1. Story
Gangster haben in der Nacht die Handtasche der Queen geraubt. Sie befinden sich auf der Flucht. Die Nachricht von dieser furchtbaren Straftat verbreitet sich blitzschnell durch das ganze Königreich. Eins ist der Geheimpolizei sofort klar: Zu solch einer dreisten Tat ist nur die Jungschar aus … fähig. Überall im Land werden Bilder von den Ganoven aufgehängt, mit der Aufschrift: „Wanted, gegrillt oder frittiert". Obwohl die Jungscharler auf ihrer Flucht von der Bevölkerung gesehen werden, traut sich keiner an sie ran. Die Leute rufen aber die Geheimpolizei an. Diese sendet eine Spezialeinheit, um die Jungscharkinder zu fangen.

2. Spielablauf
- Zwei Gruppen werden gebildet - einmal die Gangster, dann die Geheimpolizei. Jede Gruppe wird von Mitarbeitern begleitet.
- Die Gangster bekommen einen zeitlichen Vorsprung von ¼ Stunde. Sie fliehen mit einer Karte, einem Kompass, einem Walkie-Talkie (Handy geht auch) und der Handtasche der Queen (die immer offen sichtbar und nicht zusammengelegt getragen werden muss).
- Die Karten des Spielgebietes müssen mit einem Raster überlegt werden, mit dessen Hilfe Positionsangeben während des Spiels gemacht werden können, z. B. „Wir befinden uns derzeit im Planquadrat B3" … (s. auch 5.)
- Nun erfolgt die erste Mitteilung der Bevölkerung an die Geheimpolizei. Dazu geben die Gangster selber der Geheimpolizei über Walkie-Talkie den derzeitigen Standort durch. Dies tun sie von nun an im regelmäßigen Abstand von 10 Minuten.
- Jetzt folgt die Geheimpolizei den Gangstern und versucht diese so schnell wie möglich zu finden. Das Spiel ist beendet, wenn die Geheimpolizei die Gangster gefunden hat, d. h. die Gangster der Geheimpolizei nicht mehr entwischen können ohne zu rennen. Die Handtasche der Queen wird konfisziert.

3. Regeln
Während des Spiels darf nicht gerannt werden. Es ist nicht der Sinn des Spiels, möglichst schnell vor den Verfolgern herzulaufen, sondern durch geschicktes Verhalten und Verstecken die Geheimpolizei möglichst lange hinzuhalten.
Es ist vor dem Spiel darauf zu achten, dass über denselben Kanal gesendet und empfangen wird! Bei hügeligem Gelände ist zuvor zu prüfen, ob überall eine Funkverbindung aufgebaut werden kann. Kommt es zu keiner Funkverbindung, so müssen die Gangster einen Weg wählen, wo die Funkverbindung wahrscheinlich wieder aufgebaut werden kann (höher gelegener Ort oder Weg zurück). Anstelle der Walkie-Talkies kann man auch Handys (SMS) einsetzen. Der Empfang ist i. d. R. besser - aber das Vorgehen eben auch teurer …
Wichtig ist es, genaue Spielfeldgrenzen zu nennen und diese auf den Karten klar kenntlich zu machen.

3.1. evtl. zusätzliche Sonderregelung
Die Gangster durchschauen es, dass die Geheimpolizei Informationen erhält. Sie versuchen, die Geheimpolizei zu täuschen. Einmal während des Spieles dürfen die Gangster eine falsche Position an die Geheimpolizei durchgeben. Für diese Durchsage erhalten die Gangster allerdings keine Punkte.

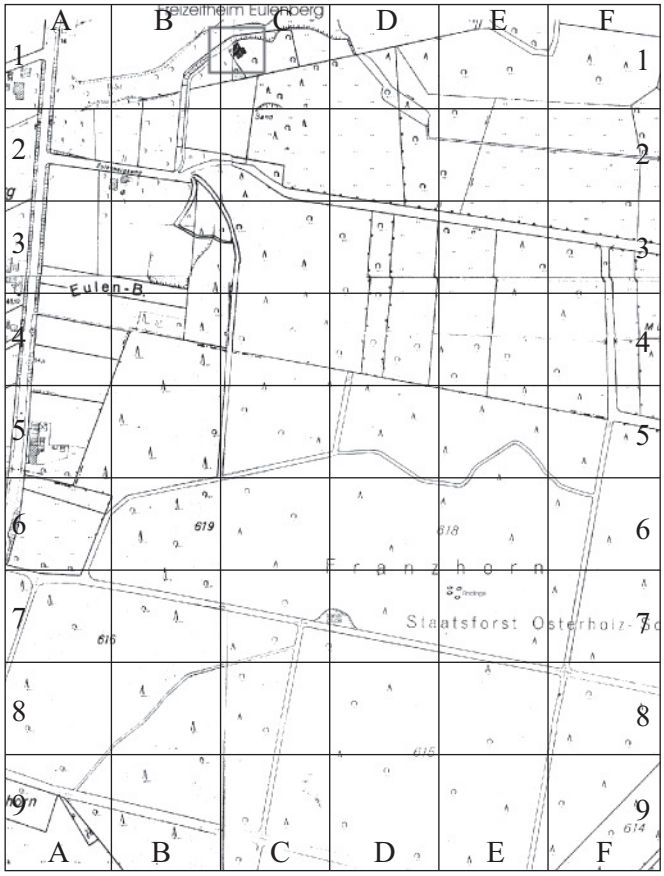
4. Gewonnen hat …
Die Standortmeldungen werden gezählt und auf den Karten nachvollzogen
- Pro Meldung bekommen die Gangster einen Punkt.
- Können die Gangster einen Standort zum wiederholten Mal angeben, so bekommen sie einen zusätzlichen Punkt.

© 2007 by AKJS (Arbeitskreis Jungschar)

- Bleiben die Gangster im gleichen Planquadrat und können zweimal unmittelbar hintereinander die gleiche Standortangabe angeben, so erhalten sie zwei zusätzliche Punkte.
- Diese Regelungen veranlassen die Gangster nicht einfach zu fliehen, sondern trickreich zu spielen.

5. Material

- Handtasche der Queen (z. B. alte Handtasche - es geht aber auch eine Plastiktüte)
- 2 Funkgeräte oder 2 Handys
- 2 Kompasse
- 2 Karten (Die Karten sollten möglichst detailliert sein. Ein Messtischblatt 1:5000 ist optimal, eine Wanderkarte 1:25.000 geht aber auch. Die beiden übereinstimmenden Karten werden mit einem schachbrettartigen Gitternetz versehen (250 x 250 Meter-Raster). Die Rasterung der beiden Karten muss unbedingt übereinstimmen. Dann benennt man die Felder an den Rändern, der Oberseite und der linken Seite, mit Buchstaben (A bis ?) bzw. Zahlen (1 bis ?). So ist es den Gangstern möglich, ihren Aufenthaltsort über die Benennung des Planquadrats mitzuteilen (z. B. „Wir befinden uns in Kästchen B5") und die Verfolgergruppe kann diesen auf der eigenen Karte nachvollziehen.



Beispiel für eine Karte

zum Inhaltsverzeichnis

© 2007 by AKJS (Arbeitskreis Jungschar)