



Spiele

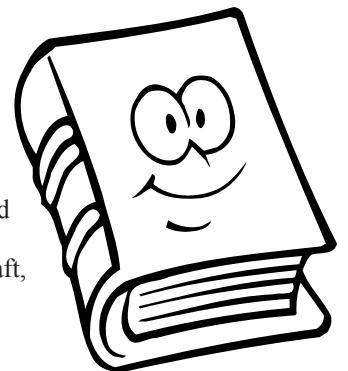


Geländespiel: Underground-Church

1. Spielziel

Schauplatz des Spieles ist ein Land, in dem Christen verfolgt bzw. eingeschränkt werden, z. B. China ... Die Jungscharler schmuggeln Bibeln vom Flughafen zur Underground-Church. Der Schmuggel wird durch Geheimagenten mit Taschenlampen erschwert.

Das Spiel im Spiel (bei schönem Wetter): Einige wasserspritzende Mitarbeiter sind im Spielgelände verteilt und warten auf die Schmuggler (große Wasserspritzen) ... Zwei oder mehr Mannschaften spielen gegeneinander. Gewinner ist die Mannschaft, die am meisten Bibeln schmuggelt.



2. Spieldaten

Art: Abenteuer (mit Überraschungen für warme Nächte)

Dauer: 60 bis 120 Minuten

Alter: ab 9 Jahre

Zahl: ab 20 Spieler

Ort: Wald (bzw. auch ein Gelände mit wenigen Bäumen könnte reichen), für 20 Spieler ca. 150 x 200 m groß

2. Material/Vorbereitung

- Kirche aus Pappe mit mehreren Grableuchten (oder besser Knickstäbe zum Leuchten) drin. In sehr dichtem Wald könnte auch eine Baustellenlampe in der Church nötig sein, aber man sollte nicht unterschätzen, wie hell Kerzen/Knickstäbe in der Dunkelheit sein können ...

- Spritzen: große Krankenhausspritzen und ein Eimer Wasser

- Taschenlampen für Gegenagenten

- Bibeln aus Pappe (ca. 200 für 20 Kids)

- Gelände heimlich vorbereiten: Auf/hinter Bäumen um die Church sind Agenten, die Wasser spritzen ...

3. Mitarbeiterverteilung

- 1 Träger, der die Church von Ort zu Ort trägt

- 1 Gemeindeleiter, der bei der Church ist und dort die Bibeln in Empfang nimmt

- 2 Flughafenmitarbeiter, die Bibeln abgeben (jeder Jungscharler bekommt immer nur eine mit auf den Weg)

- ein paar "Regenmacher" auf/hinter Bäumen, je nach Gruppenstärke

- einige Gegenagenten, die die Schmuggler anleuchten und die Bibeln einkassieren

- evtl. 1 Spielleiter, der den Überblick behält, schaut, ob alles gut läuft, und das Spiel auch startet und beendet

4. Durchführung

Man informiert die Spieler, dass es in den nächsten Minuten um einen lebenswichtigen, aber auch einen lebensgefährlichen Schmuggel gehen wird. Aus Europa sind Bibeln gekommen, die nun zur Underground-Church geschmuggelt werden sollen. (Hier sollten wir ein gutes Programm inszenieren, z.B. ein verfolgter Gemeindeleiter, der um Hilfe bittet ...)

Der Auftrag ist an sich ganz einfach: Alle Spieler beginnen am Flughafen und sollen von hier aus Bibeln (aus

s. Vorlage 6-2/01



Pappe) zur Church schmuggeln. Weil diese sich nicht öffentlich an einem Ort versammeln darf, muss sie sich immer wieder heimlich treffen, was an verschiedenen Orten geschieht. Sprich: Die Kirche wandert (wird von einem Mitarbeiter getragen).

Natürlich ist der Geheimdienst nicht untätig. Die Gegenagenten sind mit Taschenlampen ausgerüstet. Wenn ein Schmuggler angestrahlt wird und gleichzeitig den Ruf "STOPP" hört, muss er stehen bleiben und bekommt die Bibel abgenommen. Dann muss er wieder zum Flughafen zurück und eine neue Bibel holen.

Hat sich der Schmuggler an den Wachen vorbeigeschlichen, robbt er zur Underground-Church und gibt dem Gemeindeleiter seine Bibel damit hat er seine Mission erfolgreich beendet und darf sich am Flughafen eine neue Bibel holen.

Das erwähnte Spiel im Spiel verleiht der Nachtaktion dann noch die ganz besondere Würze: Einige Bäume in der Nähe der Church sind von Mitarbeitern ohne Taschenlampe besetzt, die die Schmuggler mit Wasser bespritzen.

5. Hinweise

Den Wächtern mit den Lampen sei gesagt, dass man meistens fast alle Schmuggler frühzeitig erkennt und ausschalten (anleuchten) könnte. Aber man will ja spielen. Also lässt man immer einige Schmuggler durchschlüpfen; am besten diejenigen, welche sich durch Robben, Verstecken, Schweigen und und und auszeichnen ...

Am nächsten Tag sollte man den bespielten Platz von evtl. Pappresten reinigen.

Axel Fachner, Kempen

(Grundidee aus dem Buch: "Jugendarbeit krea(k)tiv" von P. Depuhl und M. Jahnke, Aussaat Verlag)

