Das Flammen- Spiel

In diesem Nachtspiel geht es darum Licht ins Dunkel zu bringen.

Vorgeschichte

Dunkel war's, der Mond schien nicht. Kein Lichtblick weit und breit. Wie duster ist's im Walde draussen, ohne Licht und ohne Helligkeit.

Spielskizze

Spielablauf

Das Ziel des Spiels: Viel Licht in das Dunkle zu bringen - Möglichst viele Rechaudkerzen zu sammeln.

Gruppeneinteilung
Die Spieler werden in ca. 2 gleich starke Gruppen aufgeteilt. Innerhalb der beiden Gruppen bilden sich noch einmal Zweiergruppen. Jede Zweiergruppe erhält eine Kerze. Sie bleiben ab jetzt immer zusammen und dürfen sich nicht mehr trennen.

Danach gehen alle ohne Lärm zu machen in den Wald. Das Spiel wenn möglich vorher erklären. Im Wald brennen zwei Fackeln. Bei diesen Fackeln zünden die Gruppen ihre Kerze an.

Im ganzen Wald sind Leiter verteilt (4–5). Jeder Leiter hat eine Pfeife bei sich (Trillerpfeife o. ä). Wenn möglich sollte jede Pfeife anders tönen. Die Leiter pfeifen zu einem bestimmten Zeitpunkt. Die Spieler versuchen nun mit brennender Kerze, die pfeifenden Leiter ausfindig zu machen. Die Leiter dürfen nicht all zu oft pfeifen. Etwa im 2 bis 5 Minuten Rhythmus. Findet eine Gruppe einen

Leiter, erhalten Sie eine Karte. Auf der Karte steht eine Zahl, z.B. «3». Diese Karte würde zum Bezug von 3 Rechaudkerzen berechtigen. Die Gruppe, die einen Leiter als erstes findet, erhält eine Karte mit 3 Punkten. Die zweite Gruppe, die denselben Leiter ausfindig macht, erhält nur noch eine 2 Punkte-Karte. Danach werden nur noch 1 Punkte-Karten verteilt.

Die gesammelten Karten bringen die Spieler zum Rechaudkerzen-Posten, wo sie ihre Karte gegen Rechaudkerzen tauschen können. Diese Rechaudkerzen deponieren Sie nun bei ihrem Flammen-Posten. Der Flammen-Posten ist für beide Gruppen etwa am gleichen Ort (ev. getrennt durch Markierband). Vor dem Flammen-Posten sind ein paar «Wächter», die versuchen den Gruppen die Rechaudkerzen abzujagen (durch Berühren). Diese «Wächter» wollen auf keinen Fall, dass jemand ein Licht in der Dunkelheit anzündet. Der Bereich in dem die Wächter die Gruppen «angreifen» können, ist durch zwei Bänder gekennzeichnet (markierte Grenze). Die beiden Spieler müssen also versuchen, ihre Kerzen durchzuschmuggeln. Beim Hindurchschmuggeln müssen sie sich die Hand geben. Wird einer von beiden beührt, müssen sie alle Kerzen abgeben.

Eine kleine Schwierigkeit begleitet die Gruppen auf dem ganzen Weg des Rechaudkerzen-Sammelns. Die Kerze (A), die Sie bei sich tragen, sollte niemals auslöschen. Um dem Auslöschen doch noch ein Bisschen nachzuhelfen, ist ein Leiter beauftragt, die Kerzen auszulöschen. Der Leiter der diesen Job ausführt hat auch eine Pfeife bei sich und kann so die Spieler irreführen. Wenn eine Kerze gelöscht ist, muss sie zuerst wieder angezündet werden. Entweder von den Fackeln oder von den Mitspielern. Erst dann dürfen sie wieder am Spielgeschehen teilnehmen. Taschenlampen sind für dieses Spiel nicht zugelassen.

Material

- normale Kerzen
- Markierband
- (ev.) Zeitplan für pfeifende Leiter
- genügend Karten mit Punktzahlen (3, 2 und viele 1)
- Feuerzeug
- viele Rechaudkerzen
- verschiedene Pfeifen
- 2 Fackeln

Bildnachweis

- Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **aus: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- "Bild (Spielskizze)": Juropaarchiv, www.juropa.net