Gottes Licht in die Welt hinaus tragen

Ein ruhiges Geländespiel für alle - Thema:

Gottes Licht in die Welt hinaus tragen

Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum-Heft-Artikel.

Geländespiel

Hinausgehen hat viele Seiten. Kinderarbeit findet nicht nur im missionarischen Sinn «draussen» statt, sondern auch ganz praktisch. Sommer bedeutet Zeit für Spiele im Freien. Dieses Spiel kombiniert beides. Die Idee entstand unter dem Motto von Philipper 2,15: «Seid vorbildliche Kinder Gottes inmitten einer verdorbenen und verdrehten Menschheit, unter der ihr leuchtet wie Himmelslichter in der Welt.» Als Illustration zu einer Andacht eignet es sich hervorragend. Die Andacht kann entweder von einem Text über «Licht» handeln. Genauso gut passt das Spiel aber auch zu Themen wie «Vorbild sein», «Jesus bekennen» oder «Unterwegs mit Gott».

Spielidee

Ziel ist es, möglichst viele Teelichter (Rechaud-Kerzen) von einem Zentrum aus in die eigene Stadt zu tragen. Sieger ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl Lichter in der Stadt hat. Die Zahl wird vom Spielleiter im Voraus bekanntgegeben. Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Lichtträgern und einem Lichtjäger. Die Lichtträger haben eine gelbe, die Jäger eine schwarze Karte auf sich. Jede Mannschaft hat eine Stadt. Die Städte sind in gleichmässigem Abstand rund um das Zentrum verteilt.

Lichtträger…

Die Aufgabe der Lichtträger ist es, ein «Liechtli» aus dem Zentrum zur eigenen Stadt zu tragen. Ein Licht holen darf man auch in irgendeiner anderen Stadt. Überall gilt dasselbe Vorgehen: Der Lichtträger weist sein gelbes Kärtchen vor und erhält dafür ein brennendes Lichtchen. Erlischt die

Flamme, muss das Licht im Zentrum neu angezündet werden. Die Lichtträger dürfen einander nicht schaden – z.B. Kerzen ausblasen oder einander nachstellen.

…und Lichtjäger

Während die Grundaufgabe der Lichtträger sehr friedlich verläuft, bringen die Lichtjäger Dynamik ins Spiel. Sie duürfen gegnerische Träger mit Handschlag anhalten. Aber Achtung! Geschützt sind alle Träger mit einer brennenden Kerze und Träger, die sich innerhalb einer beliebigen Stadt oder im Zentrum befinden. Der gefangene Träger muss seine gelbe Karte und evtl. sein erloschenes Kerzchen abgeben. Anschliessend wandert er in die Gefangenschaft – in der Stadt des Jägers. Ohne seine Karte erhält er kein neues Licht.

Gefangene befreien

Die Lichtjäger können nun mit der ergatterten Karte ihre eigenen Lichtträger aus der Gefangenschaft in anderen Städten befreien. Diese dürfen gleich bei ihrer Befreiung wieder ein brennendes Kerzchen aus der Stadt mitnehmen (sofern welche vorhanden sind).

Erloschene Kerzchen, die ein Jäger mit eingesackt hat, kann er entweder direkt im Zentrum abgeben. Oder er drückt sie einem Träger ohne Kerze in die Hand, der sich das Licht im Zentrum neu entzünden lässt.

Spielverlauf

Die Zielmenge an Lichtern sollte eineinhalb bis doppelt so gross sein wie die Mannschaftsgro?sse. Auf diese Art kann keine Mannschaft auf den ersten Anlauf alle Kerzen heimbringen.

Beispiel: 4 Mannschaften zu je 7 Spielern mu?ssen die Zielmenge von 10-12 Kerzen in ihrer Stadt erreichen. Im Zentrum werden insgesamt aber nur etwa 35-40 Kerzen herausgegeben. So kann sich nicht jede Mann- schaft alle 12 im Zentrum holen. Von Anfang an mu?s- sen sich also alle auch aufs "Klauen" einstellen – was das Spiel wesentlich verla?ngern kann.

Schluss

Wenn die erste Mannschaft ihre 10 brennenden Kerz- chen hat, wird abgepfiffen. War das Spiel sehr kurz, kann eine neue Runde folgen. Vielleicht mu?ssen Regeln gea?ndert, die Gruppen neu aufgeteilt werden, oder die Spielleitung gibt Hinweise zur Strategie.

Wenn gleich starke Mannschaften gegeneinander spielen kann das Spiel auf Anhieb recht lang dauern. Dann muss entweder die Zielmenge an Lichtchen her- abgesetzt oder nach einer bestimmten Zeit unterbrochen werden.

Erfahrungen

Für Kinder sollten die Kerzchen in niedrigen Bechern herausgegeben werden. Schon leichter Windzug kann die Aufgabe der Licht- träger sehr erschweren. Zudem erwärmen sich die Alubecher der Teelichter relativ stark.

Mit Kindern sollte ebenfalls in jeder Stadt ein Leiter stehen, der mehrere Kontrollfunktionen wahrnimmt:

- Werden nur brennende Kerzen gebracht?
- Weisen die stehlenden Lichtträger ihre gelbe Karte vor?
- Gefangene bewachen
- Meldung an den Spielleitern, sobald die Zielmenge erreicht ist

Wenn in jeder Stadt zudem ein kleines Feuer brennt, wird auch die Gefangenschaft erträglicher. Der Leiter kann mit diesen Kindern auch Lieder singen – wie Paulus und Silas damals im Gefängnis...

Das Spiel verläuft ruhig. Durch den Kerzentransport müssen die Spieler langsam gehen. Aufregung herrscht einzig da, wo Leute ohne Kerze unterwegs sind und die Jäger auftauchen.

Fakten

Ziel: 10 brennende Kerzen in der eigenen Stadt haben.

Spielerzahl: ab ca. 20 Personen in 4 Gruppen.

Zeitpunkt: Dämmerung/Nacht

Ort: Wald oder unübersichtliches Gelände; ca. 200x200m ohne gefährliche Stellen (sonst unbedingt absperren).

Besonderes:
Nur die Spielleitung hat Taschenlampen.
Bei Trockenheit ist im Wald Vorsicht geboten!

Materialbedarf
Nach Spielerzahl:

- 50 Teelichter mit Alubecher
- 50 Joghurtbecher
- 1 Fackel pro Mannschft (oder kleines Feuer)
- gelbe und schwarze Kärtchen (nach Spielerzahl)

Für Spielleitung:

- Feuerzeug
- 500m Absperrband
- Taschenlampen
- Pfeife

Vorbereitung

- Gelände rekognoszieren
- Kärtchen zuschneiden
- gefährliche Stellen absperren (und Spieler informieren)
- Städte eingrenzen
- Fackeln oder Feuer anzünden (auch mit den Kindern möglich)
- Zentrum eingrenzen
- Kerzchen anzünden und in Becher stellen
- Spielerklärung vorbereiten (z.B. Skizze auf Flipchart)

Ruhig abschliessen

Durch die Ruhe des Spiels bietet es sich an, einen besinnlichen Abschluss zu machen. Warum nicht am Ende einen Bibeltext vorlesen? Mit Fackeln still heim marschieren? Am Feuer ein paar Lieder singen? Dieser Abend wird der ganzen Gruppe in guter Erinnerung bleiben.

Licht für die Welt

Licht fuer die Welt_YW

Quellennachweis

- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 2/02, Seite 25 + 26. © Copyright www.forum-kind.ch

- **Autor:** Giancarlo Voellmy