

Hila 2022 – Geländespiel am Samstag 15:00 Uhr | Kurzbeschreibung

1. Grundlage (Samuel-Geschichte):

Gott hat die nach Israel einmarschierten Philister mit Donnergetöse zur Umkehr gezwungen. In der biblischen Geschichte eroberten die Israeliten anschließend die Städte zurück, die die Philister ihnen zuvor weggenommen hatten. (1. Samuel 7)

Wir haben die Geschichte ein wenig „verfälscht“. „Unsere“ Israeliten haben die Philisterstädte nicht kriegerisch zurückerobert, sondern waren im Philisterland als Friedensbotschafter und als friedliche Diplomaten unterwegs.

2. Zeitplanung und Orte:

- 15:00 zentrale Erläuterung der Spielregeln inklusive Einführung in die biblische Vorgeschichte mit Anspiel (Arena)
- 16:00 Spielbeginn der Gruppen an den jeweils festgelegten Philister-Städten - siehe 7. - (im Dorf Friedensau)
- 17:30 Spielende
- 18:30 Fristende zur Abgabe der Laufzettel und Zusatzzettel (kleine Hütte am südwestlichen Zeltplatzeingang)

3. Spielgruppen:

Die Spielgruppen sind die Friedensbotschafter bzw. die israelitischen Diplomaten. Alle Ortsgruppen melden bis Freitag 18:00 Uhr die Anzahl ihrer Spielgruppen (5 und 10 Teilnehmer/innen) bei der CPA Jena (in Nähe der kleinen Hütte am süd-westlichen Zeltplatzeingang). Alle Ortsgruppen erhalten zur Leiterrunde am Samstag um 7:30 Uhr das Startmaterial (Laufzettel, Geländekarte, Ereigniskarte, ...) und geben das Material erst nach der zentralen Erläuterung an die Spielgruppen aus.

4. Von den Ortsgruppen mitzubringendes Material:

Jede Spielgruppe bekommt von ihrer Ortsgruppe einen Kugelschreiber (bitte keinen Filzstift!)

5. Betreuer:

Alle Ortsgruppen sind gebeten, Helfer/innen für das Spiel zu stellen. Hierzu wird es eine E-Mail an jede Ortsgruppe geben. Die Spielgruppen können (aber müssen nicht) durch Betreuer begleitet werden. Sie dürfen aber nicht helfen!

6. Ereignisse:

Jede Spielgruppe bekommt mit dem Startmaterial eine „neutrale“ Ereigniskarte ausgehändigt. Im Spielgebiet bewegen sich 3 „Ereignis“-Wesen, die die Spielgruppen antippen und bei denen sich die Spielgruppen von 6 verdeckt vorgezeigten Ereigniskarten eine Ereigniskarte auswählen und diese mit ihrer bisherigen Ereigniskarte umtauschen müssen. Es gibt „neutrale“, „positive“ und „negative“ Ereigniskarten, für die beim Vorzeigen an den Philister-Städten dann Plus- bzw. Minuspunkte in den Laufzettel eingetragen werden. Nach jedem Vorzeigen der Ereigniskarten an den Philister-Städten wird die bisherigen Ereigniskarte in eine „neutrale“ Ereigniskarte (keine Punkte) umgetauscht.

7. Philister-Städte:

Je nach Anzahl der Ortsgruppen bzw. der Gesamtteilnehmer wird es bis zu 35 Philister-Städte geben. Pro Philister-Stadt starten 1 - 2 Spielgruppen, um eine gewisse Start-Streuung der Spielgruppen im Spielgebiet zu erreichen. Alle Teilnehmer/innen gehen nach der zentralen Erläuterung in der Arena zunächst in ihr Gruppen-Zeltlager, bekommen dort als Spielgruppe nun das Startmaterial und laufen entsprechend der Geländekarte gemeinsam zu ihrer mit rotem Punkt kenntlich gemachten Start-Philister-Stadt. Dort startet das Spiel für die jeweilige Spielgruppe um 16:00 Uhr.

Bei den Philister-Städten hat jede Spielgruppe jeweils eine Aufgabe zu erfüllen und bekommt dabei Punkte. Diese Punkte für die Aufgaben sind somit Punkte für diplomatisches Geschick, es sind die „Friedenspunkte“. Bei den Aufgaben handelt es sich um das Lösen von Quizfragen sowie um das Absolvieren von Geschicklichkeitsaufgaben, pfadfinderischen (Knoten, Peilen, ...) und sportliche Aktionen.

8. Philister:

Es gibt 3 „stänkernde“ Philister, die von den gemeinsamen Friedensbemühungen der beiden Völker nicht so recht überzeugt sind. Sie wagen sich zwar nicht, die Israeliten mit Waffen anzugreifen, aber sie erschweren die gute Mission der israelitischen Friedensbotschafter durch ihre Provokationen.

Das geschieht jeweils durch Antippen. Anschließend wird mit den kurzen vorteilsfreien Duellen „Schere-Stein-Papier“, „Tipp-Tapp“ oder „Gerade/Ungerade Zahl“ miteinander gekämpft. Je nach Sieg oder Niederlage bekommt die Spielgruppe Plus- oder Minuspunkte.

9. Einheimische Helfer - Kooperation:

Im gesamten Spielgebiet (Friedensauer Dorf) sind 5 „einheimischer Helfer“ verortet, die die israelitischen Friedensbotschafter unterstützen. Sie sind ebenfalls Freunde des Friedens und unterstützen dabei die Friedensbestrebungen der beiden Völker. Sie legen sehr viel Wert auf Kooperation und Teamwork. Jede Spielgruppe darf jeden der 5 einheimischen Helfer einmal aufsuchen. 2 – ca. 4 Spielgruppen können gemeinsam beim

einheimischen Helfer sein, zufällig oder miteinander unterwegs vereinbart. Diese Spielgruppen machen gemeinsam eine kooperative Aktion und bekommen dafür in ihren Laufzettel eine „4“ bei der Rubrik „einheimischer Helfer“ eingetragen. Bei einer beliebigen, von der Spielgruppe selber ausgewählten Philister-Stadt kann die Spielgruppe diese Zahl dann einlösen, in dem die erreichten Punkte dieser Philister-Stadt vervierfacht werden.

10. Einheimische Helfer - Geheimcode:

Außerdem geben die einheimischen Helfer Tipps zum Lösen des mit Geheimschrift geschriebenen Satzes auf dem Laufzettel, wenn eine Strophe des Pfadfinderliedes vorgesungen wird. **Das Nachbarland ist auch für die israelitischen Diplomaten geheimnisvoll. Werden sie das gute Geheimnis lüften?**