

„Aktion - Rote Qualle“

Stadtspiel

Unterschleißheim, 19/9/2000, Hans-Peter Bender 08161/548836

Ein abwechslungsreiches Stadtspiel das von zwei lang verfeindeten Stadteilhälften handelt, die durch eine nahezu unüberwindbare Grenze voneinander getrennt sind. Allein die Geheimdienste schlagen sich mittels ihrer Agenten und Spione immer wieder auf die andere Seite um das Geheimnis über die beunruhigenden Gerüchte zu lüften...

Vorraussetzungen:

Mindestens 4 Teilnehmer

Eine deutliche Grenzlinie innerhalb der Stadt (S-Bahn mit Unterführung o.ä.)

Anspiel + Geschichte:

(Geheimdienstboss „O“ und sein Spitzenagent oo1)

(oo1 klopft an der Tür- o: „Parole?“ oo1: „Aktion Rote Qualle“ o: „komm rein oo1“)

oo1: Hast du schon gehört Boss, die da drüben auf der Westseite entwickeln angeblich in ihren geheimen Labors irgendein neues, revolutionäres Produkt, das sie innerhalb kürzester Zeit zum alleinigen Marktbeherrscher machen soll.

O : Geschwätz, wenn hier einer die Welt revolutioniert , dann sind wir das. Machen sie sich doch nicht ins Hemd 001, in nur noch sieben Tagen also 168 Stunden ist unser neues Produkt marktreif und dann zeigen wir denen mal wer hier der Herr im Haus ist – dann ist es da drüben vorbei mit dem dummen Geschwätz...

oo1: Leider ist es diesmal kein dummes Geschwätz O - verlässliche Quellen, absolut sicher, die hecken genauso an einem Riesending wie wir- diesmal Boss geht es um Macht, diesmal geht es um die Vorherrschaft in ganz Unterschleißheim, diesmal geht es...

O : Genug, ich habe verstanden- diesmal geht es um alles oder nichts!

Unterschleißheim im Jahre 2010, wer hätte das gedacht, ein geteilter Ort in zwei verfeindete Hälften: Ost und West- getrennt von einem unüberwindbaren Wall aus Stein und Stahl. Schon Jahre dauerte der ständige Wettstreit an, welcher Ortsteil nun der Bessere sei- ein Wettstreit um Macht und Geld, ein Wettstreit um Ansehen und Ruhm und nicht zuletzt ein Wettstreit um Leben und Tod. Prahlerei, Missgunst und Intrigen um die Vorherrschaft in Unterschleißheim. Dies ging so lange bis dieser unüberwindbare Wall beide Teile völlig hermetisch voneinander abtrennte... völlig hermetisch? Nein... da sind noch die Geheimdienste mit ihren Spitzenagenten auf beiden Seiten, die sich durch einen versteckten Gang immer wieder auf die andere Seite schlagen um geheime Informationen auszuspionieren. Im Osten sitzt der sogenannte UND O, der „Unterschleißheimer Nachrichtendienst Ost“ mit seinem gefürchteten Boss O und seinen Spitzenagenten oo1, oo2 ... und im Westen sitzt

UND W, der „Unterschleißheimer Nachrichtendienst West mit dem berühmten berüchtigten Chef W und seinen Spitzenagenten www1, www2 ...

Beide Ortsteile arbeiten in geheimer Mission an einem revolutionären Produkt, das ihnen von heute auf Morgen durch den wirtschaftlichen Siegeszug die alleinigen Vorherrschaft in Unterschleißheim beschere soll...

oo1 : ich hab die Idee Chef!

O : Ja? Was denn?

oo1 : (grübel, grübel)...ne doch nicht!

O : Da hilft nur eines oo1: Wir müssen herausfinden was die da drüben im Schilde führen, wo sich ihre geheimen Forschungs- und Industrieanlagen befinden und vor allem was sie dort produzieren! Männer! Ich zähl auf euch, ihr seid die Besten Agenten der Welt, und euer Boss ist die beste Denkmaschine des Erdballs, bringt mir also gezielt alle geheimen Informationen und Bildmaterial. Schneller als es W recht ist werden wir seine Pläne kennen und agieren...doch die Zeit rinnt davon...hiermit erkläre ich die Mission für eröffnet: Aktion Rote Qualle!

Ablauf:

Die Rollen:

Zwei Geheimdienst-Gruppen UND O u. UND W, bestehend aus den Spitzenagenten oo1..., und www1... (Die Teilnehmer bilden Zweierteams innerhalb ihrer Gruppen) und ihrem Boss (Leiter)

Ziel: Eine Karte zu erarbeiten aus der der Standort der geheimen Forschungs- und Produktionsanlage ermittelt werden kann

Der Geheimdienstchef...

sitzt in der Geheimdienstzentrale (fester Ort in der Nähe der Grenze) und steuert die Aktion:

...gibt Aufträge zur Informationsbeschaffung heraus

...wertet geheimes Filmmaterial aus und erarbeitet aus den Informationen seiner Agenten hochvertrauliches Kartenmaterial

Plan
Schriftl. Aufträge
mit Platz für
Unterschriften
Dias

Die Geheimagenten...

- ...besorgen laut den Aufträgen vom Chef Informationen aus der benachbarten Stadthälfte
- ...besorgen geheimes Filmmaterial in dem sie den gegnerischen Geheimdienstchef bestechen (Für jeweils ein eigenes Dia erhalten sie beim ersten Auftrag zwei Dias , beim 2. zwei, beim 3. drei usw.). Der Geheimdienstchef muss auf dem Auftrag unterschreiben
- ...stellen im eigenen Ortsteil gegnerische Spione u. Agenten durch Abschlagen und erhalten dafür je nach Würfelaußen 1-3 geheime Dias vom Gegner:
1,2 = 1; 3,4 = 2; 5,6 = 3,
Auch sie müssen auf dem Auftrag unterschreiben (Dias

Plan mit Grenze
und Standort der
Zentralen zum
Erklären

Stifte

Würfel
Dias

muss jeder Agent immer mit sich führen); Unterscheidung graue u. schwarze Dias (natürlich nützen nur die Fotos der Gegner etwas)

Wertung:

Für das gelieferte Informationsmaterial gibt es in der eigenen Zentrale das ausgearbeitete Kartenmaterial vom Boss:

1 Information (gelöste Aufgabe) = 1 Kartenteil
4 Dias vom Gegner = 1 Kartenteil

Wenn die Karte vollständig ist (auf Papier kleben) kann die Zentrale den Standort der geheimen Forschungs- und Produktionsanlage des Gegners herausanalysieren. Nun heißt es für die Agenten die Aktion „Rote Qualle“ zu Ende zu führen und den Ort ausfindig zu machen um das Geheimnis zu lüften. Das geheime „Produkt“ (Götterspeise) ist versteckt und auf dem Plan wird nun der Standort eingezeichnet, wo die Agenten suchen müssen.

Wichtige Tipps nach Erprobung des Spiels:

- Es empfiehlt sich den Agententeams jeweils gleich zwei Aufträge mitzugeben (= mehr Aktion und weniger laufen)
- Der Schwierigkeitsgrad, die Entfernungen und die Reihenfolge der Aufträge sollte für beide Gruppen etwa gleich sein
- Die Anzahl der zerschnittenen Kartenteile ist je nach Gruppenstärke und auch dem spontanen zeitlichen Verlauf zu variieren (Ein Zweierteam schaffte bei uns in 60 Minuten 4 Einzelaufträge und besorgte 12 Dias – Das entsprach 7 Kartenteilen)
- Zur internen Kommunikation zwischen den Leitern (z.B. bei notwendiger Variation der Anzahl der Kartenteile) können den Agenten in einem Briefumschlag verschlossene Botschaften für den anderen Boss mitgegeben werden.

Schluss:

(gemeinsames Schlabbern im Haus)

Beide Ortsteile hatten getrennt voneinander die selbe Idee mit den bunten Quallen – somit war es für keinen von Beiden etwas geworden mit Macht und Vorherrschaft über ganz Unterschleißheim. Sie verstanden dies als Zeichen sich mit ihren Nachbarn der anderen Seite wieder zu verbrütern und so durfte die Geschichte noch im selben Monat des Jahres 2010 das Ende eines langen Streits und den Beginn einer wunderbaren Freundschaft schreiben...

Kartenteile
Papier
Kleber

Löffel

Aufgaben :

(Die Aufgaben müssen vorher den Örtlichkeiten entsprechend formuliert werden)

- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Erstellt eine Zeichnung von... (Kirche/ Rathaus)
- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Erstellt mit Hilfe des Transparentpapiers eine Kopie von... (Schilder)
- Stadtspiel der CVJM-Jugendgruppe „James Irwin“
Aufgabe: Besorgt den Stempelabdruck von...
- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Ermittelt die Telefon- Nr. der Telefonzelle und ruft von dort aus die Auskunft an um die Nr. vom CVJM-München in der Landwehrstraße 13 zu erfragen
- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Ermittelt den Preis von...
- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Besorgt... (VHS _Programm...)
- Stadtspiel der CVJM-Jugendgruppe „James Irwin“
Aufgabe: Bittet einen Passanten Euch einen Baum zu zeichnen!
- Aktion : „Rote Qualle“
Aufgabe: Ortsbeschreibung:
- ...

Material für die Aufgaben:

Stifte, Unterlagen, Transparente, Telefonkarten, Blumen die die Teilnehmer an Passanten und Personen weitergeben mit denen sie für bestimmte Aufgaben in Kontakt kommen.

Die nötigen Utensilien bekommen die Agenten jeweils vor ihrem nächsten Auftrag von ihrem Boss gestellt.

Nicht vergessen:

Hinweis auf sicheres Verhalten im Straßenverkehr!

Viel Spaß!!!

