

Spiel der Könige

Gruppengröße: 4-5 Teilnehmer bilden eine Gruppe, dabei ist zu beachten, dass in jeder Gruppe mindestens ein Teilnehmer eingeteilt ist, der die Spielregeln von Schach kann. Die Gruppen sollten möglichst gleich groß sein. Ein Teilnehmer mehr oder weniger pro Gruppe kann bereits einen großen Unterschied ausmachen. Um einen guten Spielablauf zu gewährleisten, sollte es immer eine gerade Anzahl an Gruppen geben.

Spielidee: Immer zwei Gruppen spielen gegeneinander Schach. Ein Teilnehmer einer Gruppe ["König"] spielt gegen einen anderen Teilnehmer[König] einer anderen Gruppe. Die restlichen 3-4 Personen einer Gruppe sind die „Läufer“. Sie müssen, an den sechs Stationen des Spieles Schachfiguren erspielen und dadurch ihren König der Gruppe mit Schachfiguren versorgen. Mit diesen spielt der König dann gegen die andere Gruppe. Für jeden Sieg einer Gruppe gibt es einen Punkt. Am besten sollte jede Gruppe gegen jede spielen, dabei kann natürlich auch der König getauscht werden. Gewonnen hat die Gruppe die am Ende die meisten Punkte auf dem Konto hat.

Spielregeln:

Für den König:

Die Schachpartie wird immer mit Uhr gespielt, je nachdem wie lange gespielt werden soll, sollte die Schachuhr aller Gruppen auf 10-20min gestellt werden. Am Anfang jeder Runde erhält der König jeder Gruppe ein Muster [siehe Muster] jeder Schachfigur. Nun wird nach den normalen Schachregeln gespielt. Vor jedem Zug einer Schachfigur, muss der Spieler[König] das Muster der Schachfigur, die er spielen will, seinem Gegner zeigen und ablegen. Eine Schachfigur darf auf dem Schachbrett nur bewegt werden, sofern der Spieler das Muster dieser Figur zeigt. Zieht der Spieler mit einer Figur wird auf die Uhr gedrückt und die Uhr des Gegners läuft. Steht ein Spieler unter Schach, muss er warten bis er von seinen „Läufern“ das benötigte Muster für die Schachfigur erhält,

mit der er das Schach unterbinden kann. Das Spiel ist gewonnen wenn man mit Schachmatt das Spiel beendet oder die Uhr des Gegners abgelaufen ist. Es dürfen maximal 7 Muster auf der Hand gehalten werden, sollte der König mehr als 7 Muster besitzen muss er die Muster die er zu viel hat seinen Läufern geben, dabei ist zu beachten, dass jeder Läufer nur ein Muster auf der Hand halten kann. Für eine Rochade des Königs müssen die Muster von beiden Figuren (König & Turm) vorher gezeigt werden.

Für die Läufer:

Die Läufer sind dafür zuständig den König ihrer Gruppe mit den nötigen Schachfigurmustern zu versorgen. Die benötigten Muster gibt es jeweils an sechs Stationen, an jeder Station gibt es immer dasselbe Schachmuster. Um an ein solches Muster zu kommen, muss der Läufer erst einmal zum Palast kommen, der zentral auf dem Platz liegen sollte. Dort erhält er einen Gegenstand (am besten 1Cent), diesen Gegenstand braucht er um an den Stationen gegen den Wärter zu spielen. Ist er an einer Station angekommen gibt er dem Wärter der Station den Gegenstand und kann nun den Wärter herausfordern. In eines von sechs Spielen [siehe Stationen]. Gewinnt der Läufer so erhält er das Muster der Schachfigur der Station und bringt diese am besten seinem König. Verliert er, muss er an den Palast zurückgehen um wieder einen neuen Gegenstand zu holen. Nun kann er sich wieder auf den Weg zu einer der 6 Stationen machen. Alle Läufer einer Gruppe können natürlich gleichzeitig laufen.

Stationen:

Es gibt 6 Stationen, die auf dem Gelände verteilt sein sollten, allerdings sollten die Stationen nicht allzu weit vom Palast entfernt sein, da die Läufer diese Wege im Verlauf eines Spieles zisch mal laufen müssen. Die Stationen sollten mit 1-2 Wärtern besetzt sein, je nachdem wie viele Gruppen mitspielen. An jeder Station gibt es nur ein Schachfigurmuster zu erspielen.

Folgende Spiele schlagen wir an den Stationen vor:

König: Gerade oder Ungerade: Der Wärter frag den Läufer ob auf ein gerades oder ungerades Ergebnis tippt. Sobald der Läufer sich entschieden hat, bilden beide eine Faust, zählen bis drei und zeigen nun 1-5 Finger mit einer ihrer Hand an. Sollte die Summe beider Hände(vom Wärter und Läufer), dem entsprechen auf das der Läufer getippt hat, bekommt er das Muster einer Königsschachfigur. (Die Chancen liegen bei 50%)

Dame: Kartenziehen. Der Wärter hat die vier Damenkarten eines normalen Kartenspiels auf der Hand (Herz, Kreuz, Karo und Pik). Der Läufer darf eine Karte ziehen, wenn er die Herzkarte zieht, erhält er das Muster einer Damenschachfigur. (Die Chancen liegen bei 25%)

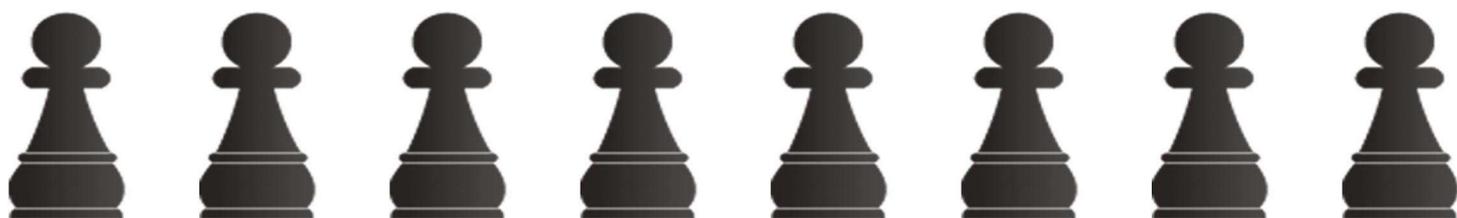
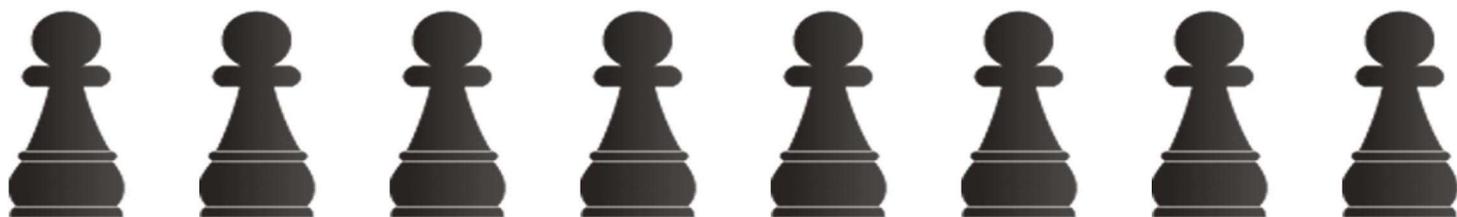
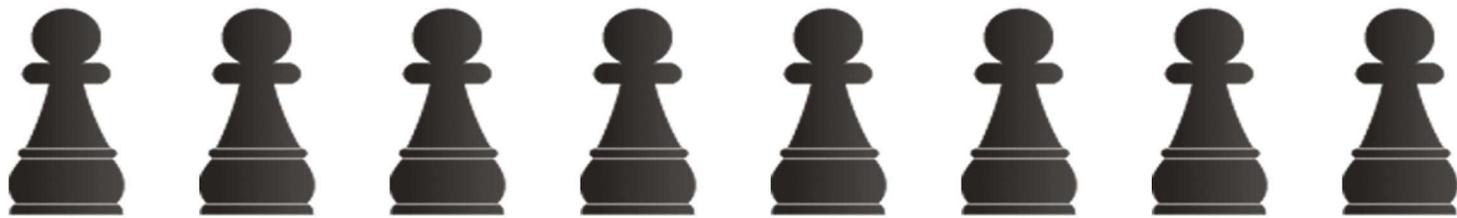
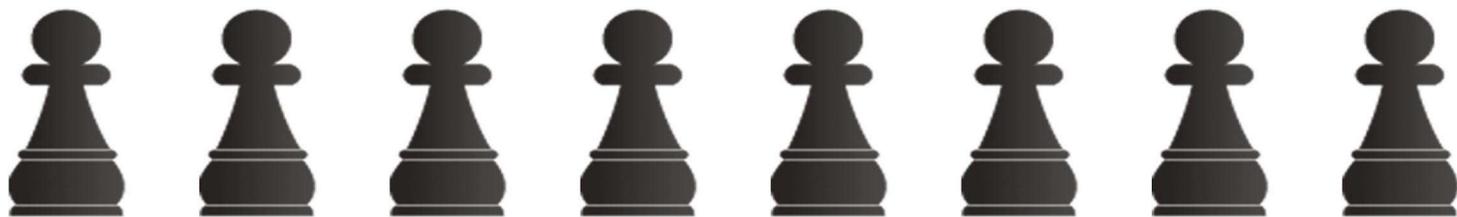
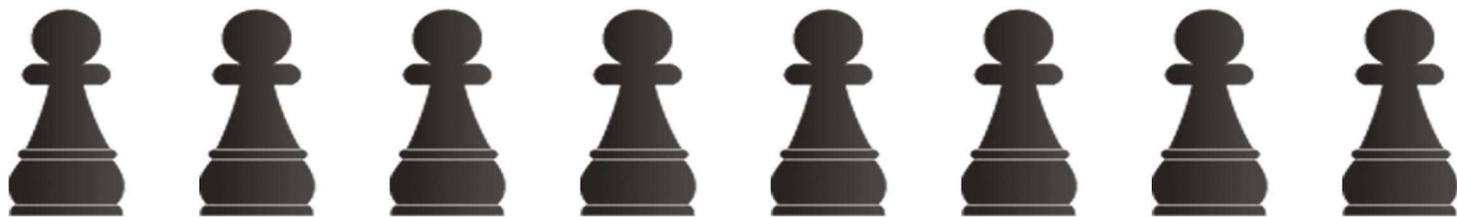
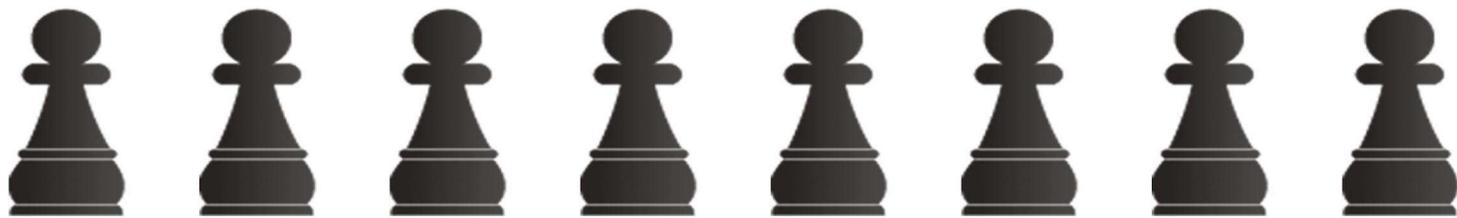
Turm: Schnick Schnack Schnuck. Der Wärter spielt gegen den Läufer „Schnick Schnack Schnuck“, es dürfen nur Schwere, Stein und Papier verwendet werden. Wenn der Läufer gewinnt erhält er das Muster einer Turmschachfigur. (Die Chancen liegen bei 33%)

Läufer: Würfeln. Der Wärter würfelt mit einem Würfel, danach würfelt der Läufer, würfelt der Läufer eine niedrigere Zahl als der Wärter hat er verloren, bei gleichstand wird erneut gewürfelt und bei einer höheren Zahl gewinnt der Läufer und erhält das Muster einer Läuferschachfigur. (Die Chancen liegen bei ca. 41%)

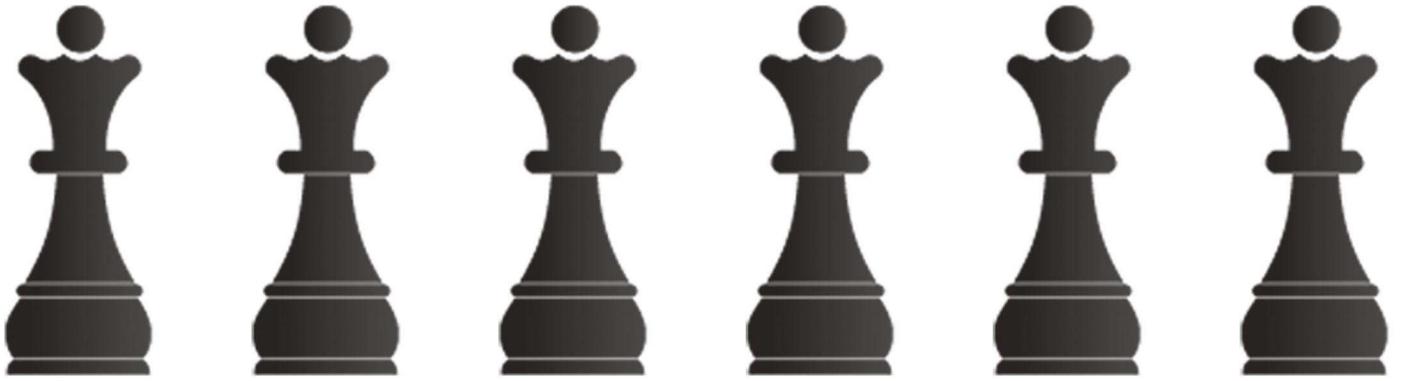
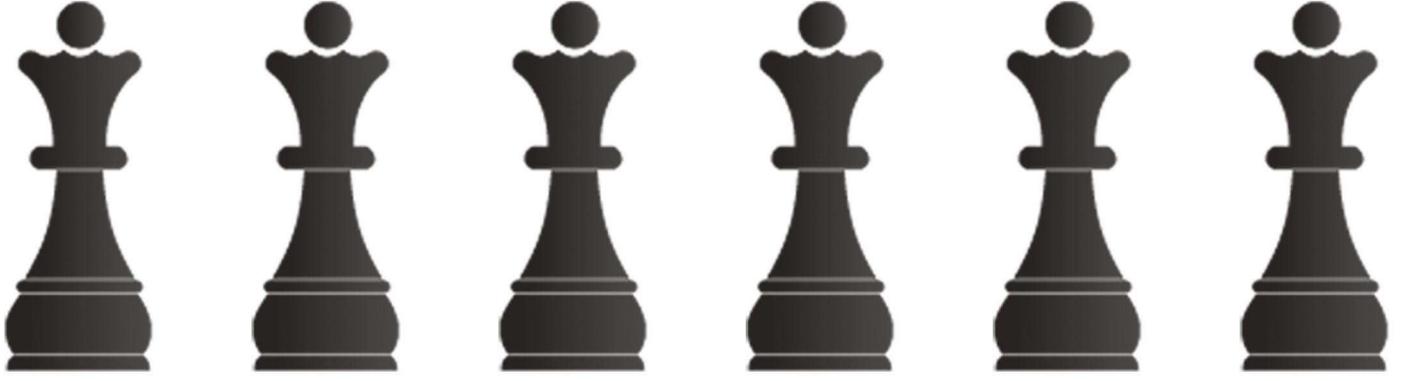
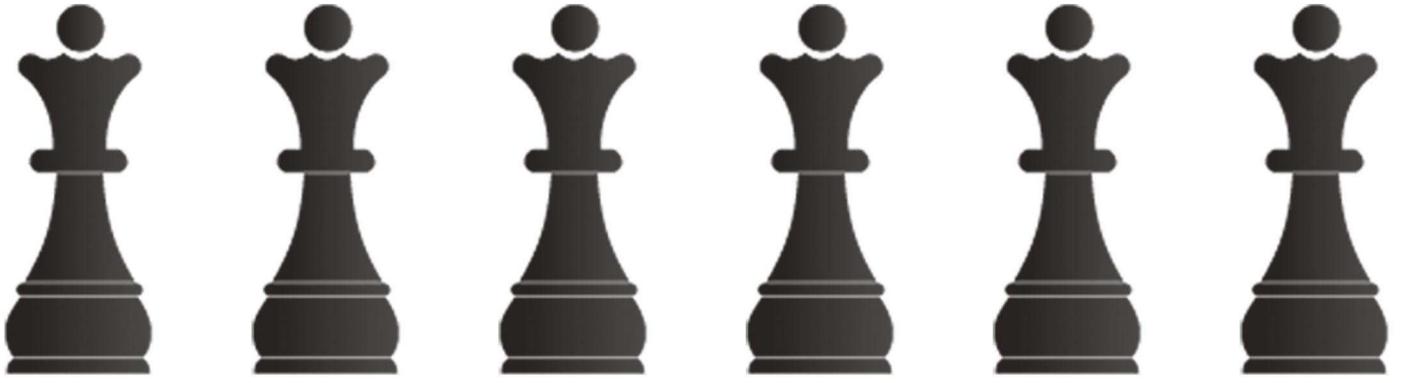
Springer: Stäbchen ziehen. Der Wärter hat 3 kurze Stäbchen und 2 Lange Stäbchen, gezogen wird wie beim normalen Stäbchenziehen. Zieht der Läufer ein langes Stäbchen hat er gewonnen und erhält das Muster einer Springerschachfigur. (Die Chancen liegen bei 40%)

Bauer: Münzspiel. Der Läufer setzt auf Kopf oder Zahl und der Wärter wirf eine Münze, wenn der Läufer richtig getippt hat erhält er das Muster einer Bauerschachfigur. (Die Chancen liegen bei 50%)

Schachfigurenmuster:







Dies Vorlagen am besten 2-3 Male ausdrucken, einlaminieren und ausschneiden.

Material:

Für die Stationen:

6 Betreuer, 2 Würfel(W6), 4 Damenkarten (Herz, Kreuz, Karo und Pik), 5 Streichhölzer (3kurze & 2 lange), eine 2€ Münze und für jede Station die entsprechenden ausgeschnittenen Muster.

Für den Palast:

2 Betreuer und Ca. 300 Cent Stücke, ein Schachbrett pro 2 Gruppen (4-5 Kinder), eine Schachuhr pro Schachbrett, dazu natürlich noch genügend Schachfiguren für das Schachbrett, pro Schachbrett 1x jedes Muster einer Schachfigur für den Start und ein großes Stück Papier auf welche man den Spielstand schreiben kann.

Tipps und Tricks rund ums Spiel der Könige:

Die Ausgabe des Gegenstandes (Münzen), sollte in der Nähe der Schachbretter sein, so kann immer einer der zwei Betreuer nach dem Rechten bei den Spielen schauen und als Schiedsrichter agieren. Einer der Betreuer sollte ab und zu die Stationen abklappern und die Gegenstände einsammeln, damit sie nicht im Palast leer werden.

Das Spiel war bei den Kinder von Anfang an super beliebt, die Aufgaben sind für alle Kinder gleich schwer und so fühlt sich jeder im Team als Teil des Ganzen, egal was für Fähigkeiten man ins Spiel einbringt. Fanden es ganz interessant.

Die Stationen sollten wirklich nicht weit weg liegen, außer die Station mit dem König, aufgrund der Chance sollte der längere oder schwierigere Weg dies ausgleichen, damit nicht zu viele Könige im Spiel sind. Das Spiel ist sehr anstrengend, wenn man die kompletten Strecken zu den Stationen rennt ist man nach wenigen Minuten außer Atem. An den Stationen gibt es

kaum Wartezeiten und dazu kommt noch, dass nicht jeder Gang zur Station mit einem Muster belohnt wird. So muss man oft bis zu 4 Mal zu Station der Dame laufen, um eine solche zu bekommen. (Ist die Station 200Meter weg, macht das schon 800m für eine Dame!!)

Der Betreuer, der die Gegenstände ausgibt sollte ein wenig Gefühl dafür haben, einem frustrierten Kind auch mal 2-3 Gegenstände auf einmal zu geben, damit dieser sich wieder frohen Mutes auf den Weg macht.

Für das Schachspiel reicht es aus die grundlegenden Kenntnisse des Schachspiels mitzubringen. Das Spiel wird nur in wenigen Fällen über Schachmatt entschieden, sondern meistens aufgrund der Abgelaufenen Zeit des Gegners oder seiner eigenen. Daher können auch ruhig Scouts oder Teamer in den Gruppen mitspielen.

Bei der Zeit an den Schachbrettern sollte bedacht werden, dass die Zeit meistens relativ gleich abläuft d.h. das ein Spiel indem jeder Spieler 20 Minuten hat, durchaus fast 40 Minuten gehen kann. Daher empfehlen wir, gerade bei vielen Gruppen die Spielzeit von 10 Minuten pro Uhr.

Dieses Spiel wurde erstellt von Levent Songün und Marcelo Schäffer im Auftrag von der CPA Bensheim und dem Regional-Zentrum Südhessen. Sollten sie dieses Spiel als würdig genug erachten, um es mal mit ihrer Gruppe zu spielen, bedanken sie sich bitte vorher kurz bei der CPA Bensheim[cpa-bensheim@adventjugend.de], wir bedanken uns bei euch und wünschen euch viel Spaß beim Spielen.