

Wie ist der Name des Programms?

MrX

Wer ist die altersmäßige Zielgruppe?

- Kinder/Jungchar
- Teenager/Jugend
- Junge Erwachsene

Für welche Gruppengröße ist das Programm optimal geeignet?

- spielt keine Rolle
- bis 10 Leute
- bis 20 Leute
- bis 50 Leute
- über 50 Leute

Wie ist die geistliche Situation der Zielgruppe?

- Ablehnung alles Übernatürlichen (Atheisten)
- keine Ahnung vom Glauben (Agnostiker)
- Rechnen mit einem höheren Wesen
- andere Religionszugehörigkeit
- grobe Ahnung vom christlichen Glauben
- Grundkenntnisse über den christlichen Glauben / christliche Prägung
- Bereitschaft zur Entscheidung für Jesus
- Anderes:

Was ist das (geistliche) Ziel des Programms?

- gegenseitiges Kennenlernen
- zum Nachdenken über Gott anregen
- Informationen über den Glauben vermitteln
- Entscheidung für Christus
- Anderes:

Welcher Ort eignet sich optimal?

- Wohnzimmer
- Jugendraum / Kinderraum
- Gemeindehaus
- Kneipe/Café
- Turnhalle
- Öffentlicher Platz
- Anderes:

Auf welchen Zeitraum ist das Programm ausgelegt?

- weniger als eine Stunde
- 1 – 2 Stunden
- ein Vormittag/Nachmittag/Abend (2 – 4 Stunden)
- ein ganzer Tag
- mehrere Tage
- mehrere Wochen

Kurzbeschreibung

Wer "Scotland Yard" kennt, weiß auch, wie MrX gespielt wird. Einziger Unterschied: Wir verlagern die Spielfläche in eine echte Innenstadt und sind selbst die Spielfiguren.

Beschreibung

Einführung

Das Spiel funktioniert tatsächlich wie "Scotland Yard" nur in XL.

Du hast eine Auftaktveranstaltung, bei der du Infos und eine Mini-Andacht zum Besten gibst, dann kommt das Stadtspiel, bei dem du die ganze Innenstadt unsicher machst und zu guter letzt hast du eine Abschlussveranstaltung mit Siegerehrung, Ansagen und fröhlicher Verabschiedung.

Erfahrungen mit dem Spiel wurden in vielen unterschiedlichen Städten gesammelt. Vor allen anderen liegt dabei wahrscheinlich der EC im Bezirk Zwickau in Sachsen, der MrX seit mehreren Jahren regelmäßig spielt und es in Vorbereitung und Durchführung zur Professionalität getrieben hat.

Vorbereitung

Du suchst dir einen Tag mit gutem Wetter, möglichst an einem Wochenende, sowie eine Stadt deiner Wahl (Dorf geht auch, ist aber nicht so öffentlichkeitswirksam). In dieser Stadt solltest du einen Ort haben, den du dein "Hauptquartier" nennen kannst. Das kann ein Gemeinderaum, eine Turnhalle, oder irgendeine gut erreichbare große Räumlichkeit möglichst irgendwo in deinem Spielfeld sein. Das Spielfeld steckst du selbst ab. Es sollte nicht zu viele stark befahrene Straßen beinhalten (am besten sind Fußgängerzonen und verkehrsberuhigte Bereiche) und so groß sein, dass du ca. 20 bis 30 Minuten Zeit brauchst, um von dem einen bis zum anderen andern Ende zu laufen. Je mehr Teilnehmer du hast, desto größer kann das Gebiet werden. Das Spielfeld markierst du auf einer selbstangefertigten Karte und legst ein Raster, ähnlich dem eines Schachbrettes, darüber. Jetzt hast du dein eigenes Koordinatensystem auf den Plan gelegt.

Damit das Spiel funktioniert müssen die MrX so gekleidet sein, dass jeder sie schon von Fern erkennt. Am besten ist dafür ein knallrotes T-Shirt geeignet, auf dem ein riesengroßes MrX aufgedruckt ist. Auch die Fänger sollten erkannt werden. Sonst rennt der MrX vor jedem jungen Menschen weg und euer Auffallen in der Stadt ist nicht so großartig. Das T-Shirt für die Fänger sollte eine andere knallige Farbe haben und auch mit einem MrX auf dem Rücken bedruckt sein. Bei kälteren Temperaturen sollten die Fänger es über dem Pulli tragen. Um die T-Shirts zu finanzieren suchst du dir entweder jemanden, der dafür Geld hat, oder du nimmst von jedem Teilnehmer einen Kostenbeitrag ein, dann können sie das T-Shirt auch behalten und beim nächsten MrX wieder mitbringen. Wenn die Fänger das T-Shirt kaufen sollen, dann musst du in dem Flyer und in der Anmeldung einen Hinweis darauf machen. Außerdem brauchst du dann ein Anmeldeschluss, der möglichst so lange vom Spieltag entfernt ist, dass du die in der Anmeldung angegebenen T-Shirts in den angegebenen Größen rechtzeitig vor der Veranstaltung drucken lassen kannst.

Wenn du jetzt deinen Tag, deine Zeit, deinen Ort kennst und deine T-Shirt-Frage geklärt hast, dann kannst du anfangen, Flyer zu drucken. Je nachdem wie dein Netzwerk funktioniert ist es

gut, die Flyer ein halbes Jahr vor deinem MrX-Spiel an deine Freunde zu verteilen. Streu die Dinger gut, denn je mehr Leute mitmachen, desto mehr Spaß macht das Ganze.

Such dir für die Andacht jemanden, der z.B. über das Suchen und Finden in der Bibel spricht. Die Andacht sollte werbend, aber extrem kurz und knackig sein.

Durchführung

Das Spiel beginnt mit einer Auftaktveranstaltung und endet mit einer Siegerehrung.

Nach einer kleinen Andacht, allgemeinen Spielerklärungen, Sicherheitshinweisen und Vorstellen der MrX machen sich die MrX auf den Weg und verlassen dein Hauptquartier.

Nach drei Minuten Wartezeit (kannst du durch einen Countdown aufmotzen) machen sich auch die Teilnehmer in Gruppen von 5 bis 10 Leuten auf den Weg und versuchen die MrX zu fangen, um sich von ihnen auf einem von dir angefertigten Laufzettel Unterschriften von möglichst vielen MrX zu holen. Alle Teilnehmergruppen haben einen "Gruppenleiter", der den Laufzettel und ein aufgeladenes Handy dabei hat. Auf dem Laufzettel finden die Teilnehmer folgende Dinge:

- Das Spielfeld als einen Stadtplan mit deinem Gitternetz, den Koordinaten und einer Markierung auf dem Hauptquartier
- Die Allgemeinen Spielregeln
- Die Zeit, wann sich alle Spieler wieder im Hauptquartier einzufinden haben
- Sicherheitshinweise

Du kannst einen Text wie diesen aufdrucken:

Spielidee

Gesucht wird in Teams von 5-10 Spielern. Jeder Teilnehmer erhält ein T-Shirt, das bitte auffällig getragen werden muss. Zum Spielbeginn sind bereits mehrere Mr.X auf dem Spielfeld verteilt (gekennzeichnet durch ein rotes T-Shirt und einem MrX auf dem Rücken).

Die aktuelle Position der MrX wird alle 15min per SMS bekannt gegeben. Wird ein MrX gestellt, gibt's eine Unterschrift - und weiter geht's ...

Siegerteam ist, wer die meisten Unterschriften in der kürzesten Zeit erkämpft hat.

Hinweise:

ACHTUNG: Augen auf. Das Spielfeld ist für uns NICHT vom Straßenverkehr befreit!

Also achte auf alle möglichen Fahrzeuge und Passanten.

Gespielt wird ausschließlich auf öffentlichem Gelände und in KEINEN Gebäuden.

Auch nicht in Geschäften, Supermärkten o.ä.

Den MrX ist es nicht erlaubt die öffentlichen Verkehrsmittel zu nutzen.

Beim Fangen der MrX wird kein Rugby gespielt. Er wird schon stehenbleiben, wenn du ihn bekommen hast.

Spätestens um ??:?? Uhr treffen wir uns wieder in der XYZ-Straße Hausnummer.

Viel Glück!

Die Hinweise solltest du auch in der Auftaktveranstaltung ansagen. Es wäre fatal, wenn ein Mitspieler, nur um einen MrX zu bekommen, über eine Straße rennt und von einem Auto angefahren wird.

Du solltest auf den Flyern alle nötigen Daten drucken lassen: Was es für eine Veranstaltung ist, Datum, Zeit von / bis, wo die Anmeldung stattfindet, Anmeldeschluss, dass in Gruppen gespielt wird, dass die Gruppen einen Gruppenleiter brauchen, dass die T-Shirts Geld kosten, wer der Veranstalter ist, u.ä.

In deinem Hauptquartier sitzt während des gesamten Spieles der Spielleiter. Er bekommt alle 15 Minuten die Koordinaten der MrX per SMS zugesandt, fasst diese Daten in einer neuen SMS

zusammen und sendet sie wiederum per SMS an alle Spielgruppenleiter. Damit das gut funktioniert sollte das Raster auf deinem Spielplan nicht zu große Kästchen haben.

Außerdem ist er die Kontaktperson zu den Gruppen. Falls irgendetwas schief läuft, kann er sofort informiert werden.

Abschließendes

Dein Spielleiter kann das ganze Spiel beeinflussen. Wenn du beim ersten Mal das Spielfeld zu groß angesetzt hast und die MrX nach einer Stunde Spielzeit mitteilen, dass sie noch nicht einmal gefangen wurden, dann kann der Spielleiter ihnen den Auftrag geben sich an bestimmten Plätzen zu sammeln und langsamer zu werden.

Wenn das Spiel zu Ende ist, werte es mit deinen Mitarbeitern aus, freu dich über die Dinge die gut gelungen sind und sprich an, was beim nächsten Mal verbessert werden sollte.

Stärken

Die Stärken dieses Spieles liegen in der niedrigen Schwelle mit Christen in Kontakt zu kommen. Hier kannst du alle einladen, die du kennst und dich sogar an örtliche Vereine wenden. Der Fußballverein und die freiwillige Feuerwehr machen bestimmt gerne mit.

Schwächen

Die Herausforderungen dieses Spiels liegen in dem Aufwand der ersten Durchführung (Alle weiteren Spiele werden sehr einfach) und in der Andacht.

Quellen, Literatur

-

Autor

Michael Hochberg

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gesonderte Erwähnung der weiblichen Form verzichtet. Selbstverständlich ist diese in die Ausführungen eingeschlossen.