

## **Titel**

Die Suche nach dem heiligen Gral

## **Quelle**

Müller, Werner (Hrsg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten, Bd. 2, Kapitel 6.3. Landsberg am Lech 1997

## **Inhalt/Thematischer Hintergrund**

Spiele haben für die gesamte Dauer einer Kinder- und Jugendfreizeit/-begegnung – von der Anreise bis zum Abschied – eine große Bedeutung. Sie lockern die Atmosphäre, können langweilige Themen attraktiv verpacken und helfen, die eine oder andere Programmlücke zu füllen.

Sie benötigen gute Spiel zum Kennenlernen, für Tageseinstiege, große und kleine Gruppen ... eigentlich für (fast) jede Situation einer Freizeit oder Jugendbegegnung.

Spiele sind bestens dazu geeignet, „rote Fäden“ durch den gesamten Aufenthalt zu spinnen, da in der Regel Ergebnisse zustande kommen, die man vorzeigen kann: Aufführungen, Ausstellungen, Zeitungen, Videos oder einfach nur Wissen. Ein Programmpunkt ergibt den nächsten, der Spannungsbogen geht vielleicht von einer handwerklichen Aktivität nahtlos in eine „Performance“ über, die wieder ganz andere, neue Ansprüche stellt und die jungen Leute fesselt.

## **Dauer**

60 bis 90 Minuten

## **Teilnehmer/innen**

Ab 10 Jahre

## **Ziele**

Unterhaltung und Spaß

## **Rahmenbedingungen**

Wiese, Wald eine relativ große Spielfläche.

## **Material**

Kartenspiel, Karten für die Rangmarkierung, Stifte, Gral (Kelch o. ä.), eventuell Grenzmarkierungen.

## **Vorbereitung**

Das Spiel sollte bei Tage gespielt werden. Eine relativ große, definierte Spielfläche ist für das Spiel nötig. Die Begrenzung ist nur von geringer Bedeutung, da sich der gesuchte Gegenstand (Gral) innerhalb des eigentlichen Spielfeldes befindet. Der Gral sollte so versteckt werden, dass die beiden Adelsfamilien ihre Burgen in jeweils gleichem Abstand zum Gral haben. Das Gelände muss Möglichkeiten zum Verstecken bieten. Für jede Gruppe ist ein Burgwächter (Helfer) notwendig, der die Duelle überprüft, entsprechende Auszeichnungen verteilt und alle 15 Minuten zeitgleich mit dem anderen Burgwächter nähere (vorher vereinbarte) Informationen zur Lage des Grals an die Adelsgeschlechter weitergibt, damit die beiden Familien ein wenig näher an den Gral herangeführt werden. Der Gral muss gut und fair versteckt und die Rangkarten vorbereitet werden (Vorbereitung: ca. 20 Minuten). Man kann dieses Spiel auch in einem weitläufigen Gelände spielen.

## **Ablauf**

Im Mittelalter machten sich Knappen, Edelleute und Bauern auf, um den heiligen Gral zu finden. Der Gral versprach Erleuchtung und ewiges Leben. Auf ihrer Suche führten sie Duelle, denn das war ihre ritterliche Pflicht. Dies ist nun die Geschichte zweier verfeindeter Adelsgeschlechter, die beide den heiligen Gral finden wollen.

Jeder Spieler bekommt eine seinem Rang entsprechende Karte, entweder aus einem Kartenspiel oder nur mit einem Zettel, auf dem der entsprechende Rang vermerkt ist. Auf der Suche nach dem Gral treffen sich die Spieler aus den beiden Burgen. Man kann groß- und wortlos aneinander vorbeigehen oder den anderen zum Duell herausfordern. Dies kann man aber erst dann, wenn beide Duellparteien sich auch auf einen Abstand von ca. 5 Metern oder weniger genähert haben.

Das Duell beginnt mit den Worten: „Ich fordere dich ...“. Beide müssen dann ihre Karten zeigen. Der Ranghöhere gewinnt und nimmt dem anderen die Karte ab. Wenn zwei mit gleichem Rang sich fordern, gewinnt der Herausforderer. Der Gewinner eines Duells kehrt mit dem Geschlagenen in die eigene Burg zurück. Erst dort kann er die gewonnene Karte eintauschen, erst danach wird der Verlierer freigelassen.

Der Verlierer kehrt zur eigenen Burg zurück und bekommt dort eine neue Karte, einen Rang tiefer als die vorherige oder er muss ganz unten wieder anfangen (je nach vereinbarter Spielregel). Bei entsprechender Anzahl von gewonnenen Duellen kann er dann wieder einen höheren Rang bekleiden.

So muss ein Ritter noch eine Ritterkarte erkämpfen oder entsprechende andere Werte, wie z.B. zwei Edelleute – oder drei Krieger – oder vier Knappenkarten, um seinen Rang zu verbessern. Ein Baron ist der höchste und ein Bauer der niedrigste Rang. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Burgmannschaft den heiligen Gral findet und der Baron (!) mit dem Gral zur Burg zurückkehren kann.

Eine Möglichkeit der Rangfolge: Baron, Ritter, Edelleute, Krieger, Knappen, Bauern.

Das Spiel endet oft in fröhlichem Chaos, ohne dass der heilige Gral je gefunden wird, da die Duelle interessanter sind als die eigentliche Suche.

## **Auswertung**

Keine Evaluation vorgesehen.

## **Varianten**

Ein interessantes Spiel, das von den Teilnehmer/innen die korrekte Einhaltung der Spielregeln verlangt, vor allem deshalb, weil sie nur aus nächster Entfernung jemanden zum Duell fordern dürfen. Es bietet sich an, dass man auch mit „Abschlagen“ spielen kann. Den Mannschaften sollte ausreichend Zeit gegeben werden, sich eine Taktik zu überlegen. Nur jeweils einer kann zum Duell gefordert werden. Der Gewinner muss den Unterlegenen zur eigenen Burg mitnehmen. Die Helfer auf der Burg müssen nach Bedarf und Anforderung (entsprechend den vereinbarten Spielregeln) aus den Duellen Rangplätze ausgeben.

Die Rangfolge und die einzelnen Titel sind von den Gruppen abhängig, mit denen man das Spiel spielt. So kann der Baron und der Bauer durch einen Kapitän und einen Decksjungen ersetzt werden. Weiteren Regeln und Varianten sind keine Grenzen gesetzt!

## **Hinweise**

Das unter Quelle aufgeführte Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten kann bei transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Telefon: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: [service@transfer-ev.de](mailto:service@transfer-ev.de) unter der Bestellnummer KJ 058 bestellt werden. Das Handbuch wird ständig aktualisiert. Der Bezugspreis beinhaltet das ca. 500seitige Grundwerk inklusive neuester Aktualisierungslieferung im DIN A5 Arbeitsordner.