

## **Titel**

Mörderspiel

## **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**

Unbegrenzt

## **Teilnehmer/innen**

Ab 10 Jahren

## **Ziele**

Unterhaltung und Spaß

## **Rahmenbedingungen**

Gruppenraum, Sporthalle, Wiese, Strand

## **Material**

„Mordwerkzeug“, ein Zettel pro Mitspieler/in (einer davon ist markiert), großes Blatt Papier mit den Namen der Gruppenmitglieder.

## **Vorbereitung**

Ein Betreuer ist der Spielleiter (alle anderen Betreuer spielen mit). Dieser muss vorher das 'Mordwerkzeug' präparieren (z.B. Feuerzeug, Radiergummi mit einem aufgemalten Kreuz o.a.). Dann müssen soviel Zettel (wg. Losverfahren) vorbereitet werden, wie Mitspieler/innen vorhanden sind. Ein Zettel ist mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Anschließend werden die Namen aller Mitspieler auf einem großen Blatt Papier aufgeschrieben.

## **Ablauf**

Wenn die Gruppe versammelt ist, muss aus einem Hut (oder Topf) jeder einen Zettel ziehen. Diesen gezogenen Zettel darf kein anderer Mitspieler sehen. Derjenige, der den einzigen gekennzeichneten Zettel zieht, ist der Mörder. Im Laufe des Tages geht der Mörder zum Spielleiter und gibt sich zu erkennen. Dann erfolgt die Übergabe des Mordinstruments.

Der Mörder darf zu jeder Tages- und Nachtzeit an jedem Ort morden. Der Mord darf nur passieren, wenn das Opfer alleine ist. Sind mehrere Opfer zusammen, darf der Mörder folglich nicht morden (Ausnahme: Das Opfer ist nur mit Toten zusammen, dann darf es ermordet werden). Beim Mord muss dem Opfer das Mordinstrument gezeigt werden. Der Ermordete muss sich bei seinem Tod ruhig verhalten und darf nicht hysterisch werden oder dabei laut schreien. Der Ermordete geht dann zum Spielleiter und teilt seinen Tod unter Nennung des Mörders mit.

In den ersten Tagen trägt dann der Spielleiter mit einem Totenkreuz auf der großen Liste den Tod ein unter Nennung des Datums (nicht mehr!). Nach einigen Tagen kann dann die Uhrzeit hinzukommen und nach weiteren Tagen kann dann der Tatort hinzukommen. Bei der Eintragung sollte der Spielleiter darauf achten, dass der Eintrag in die große Liste erst nach ca. 1 bis 2 Stunden erfolgt. Das ermordete Opfer darf zu seinem Tod keine Äußerung abgeben (also keine namentliche Nennung des Mörders zu Lebenden, keine Nennung über die Tatumstände oder den Tatort und die Tatzeit).

Das Spiel ist beendet, wenn alle Teilnehmer/innen ermordet worden sind. Das Spiel ist zeitlich nicht begrenzt. Es kann z.B. erst auf der Busrückreise zu Ende sein, wenn der Mörder dort sein letztes Opfer ermordet.

Die Lebenden haben die Möglichkeit, einen Verdacht gegenüber dem Spielleiter über den Mörder zu äußern. Dabei müssen mindestens zwei Lebende einen übereinstimmenden Verdacht äußern. Ist dieser Verdacht (meist nur auf Indizien beruhend) nach Meinung des Spielleiters akzeptabel, dann wird eine Gerichtsverhandlung einberufen (schön dabei ist das amerikanische Modell mit Geschworenen). Bei der Gerichtsverhandlung müssen die Lebenden dann ihre Behauptung beweisen. Werden die Behauptungen vom Gericht (bzw. den Geschworenen) dann im Urteil bestätigt, ist der Mörder überführt und das Spiel ist beendet (im Zweifelsfall auch dann, wenn der Falsche verurteilt wird - juristische Irrtümer gibt es ja immer wieder -, der eigentliche Mörder sollte sich dann aber zu erkennen geben). Wird die Anklage (also die Verdachtsmomente) vom Gericht abgewiesen, sind automatisch die Lebenden, die den Verdacht vor Gericht geäußert haben, tot.

Auch sollte der Mörder darauf achten, dass seine Opfer nicht nur aus dem eigenen Raum/Zelt und/oder aus dem näheren Bekanntenkreis kommen, weil sonst der Verdacht zu leicht auf ihn fällt.

## **Auswertung**

Eine Evaluation ist hier nicht vorgesehen.

## **Varianten**

Jede(r) aus der Gruppe zieht einen Zettel. Nun sind aber alle Zettel blanko, d.h. kein Zettel ist gekennzeichnet. Folglich gibt es zurzeit der Ziehung keinen Mörder (aber das weiß ja außer dem Spielleiter z.Zt. niemand). Im Laufe des Tages steckt der Spielleiter dann einem Teilnehmer/Betreuer das Mordinstrument zu. Diese Variante schließt aus, dass z.B. ein nicht gerade fähiges Gruppenmitglied der Mörder wird und damit das Spiel langweilig würde.

Jede aus der Gruppe zieht einen Zettel. Nun sind aber alle Zettel blanko, d.h. kein Zettel ist gekennzeichnet. Folglich gibt es zurzeit der Ziehung keinen Mörder (aber das weiß ja außer dem Spielleiter z.Zt. keiner). Der Spielleiter selbst ist der Mörder. Diese Variante hat einen gewissen Überraschungseffekt.

Der Mörder begeht Selbstmord und wird in der Liste als Toter geführt und lenkt dadurch erst einmal den Verdacht von sich ab.

Ganz toll ist auch die Variante, dass über drei oder vier Tage der Mörder überhaupt nicht zuschlägt. Die Gruppe ist dann entweder ein wenig irritiert oder vergisst gar das Spiel.

## **Hinweise**

Dies ist ein gruppenspezifisches Gruppenspiel. Es muss auf jeden Fall vermieden werden, dass sich die Gruppe am Spiel zerreibt. Lieber sollte dann das Spiel abgebrochen werden. Das Spiel kann jedoch auch zu einer guten Gruppenatmosphäre beitragen.

Es gibt Teilnehmer/innen, die das Mordinstrument nachmachen und dann durch ihr Morden Verwirrung in der Gruppe und beim Spielleiter hervorrufen. Deshalb sollte das Mordinstrument einmalig und deutlich erkennbar sein.

Andere Erfahrungen sind z.B. die Zimmerdurchsuchung eines vermeintlichen Mörders. Dies sollte unter allen Umständen vermieden werden, weil es das Vertrauen in der Gruppe zerstört.

Manchmal benötigt der Mörder vom Spielleiter Tipps und/oder Anregungen. Der Spielleiter sollte ihn mit Hinweisen unterstützen.

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.