

Das Kamelrennen

Vor langer Zeit lebte im fernen Bagdad ein Kalif. Als er spürte, dass die Zeit seines Todes gekommen war, beschloss er der klügeren seiner beiden Töchter das Reich zu vermachen. Um die Weisheit der beiden zu testen, gab er ihnen folgende Aufgabe: „Der Reichtum unseres Landes basiert auf unseren Handelskarawanen, deren Kamele unsere Schätze in alle Länder tragen. Diejenige von euch, die die begabteste Karawanenführerin ist, soll über mein Reich herrschen. Jede von euch wird ihre Kamele an einem Ende der großen Wüste versammeln und versuchen diese vor der Schwester an das jeweils andere Ende zu führen.“

Und es geschah, wie der Kalif es wünschte...

Spielerklärung:

Das Spiel ist als Strategie-Spiel ausgelegt. Der Schwerpunkt soll im gruppendynamischen Prozess liegen. Taktische Vorgehen und gruppeninterne Kommunikation stehen im Vordergrund. Nur wenn die Mannschaft koordiniert als Team agiert, kann sie zum Sieg kommen. Es ist ein externer Spielbeobachter /Schiedsrichter nötig. Er hat zur Aufgabe die Einhaltung der Regeln zu überwachen. Zugleich soll er die Gruppenprozesse beobachten, um sie am Ende mit den Spielern zu reflektieren.

Spielverlauf:

Das Spielfeld besteht aus „Anzahl der Spieler pro Mannschaft“ x 7 Reifen, die in einem Rechteck auf dem Boden ausgelegt werden. Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Jede begibt sich an ein Ende des Spielfelds. Die „Kamele“ verteilen sich in die Reifen der ersten Reihe. Der Spielleiter bestimmt per Los eine Mannschaft, die beginnt. Darüber hinaus bestimmt er auf einer Zeichnung des Spielfelds heimlich einen oder zwei Reifen mit dem Joker „Oase“. Abwechselnd ziehen beide Mannschaften ihre Kamele und versuchen, als erstes die gegenüberliegende Seite des Spielfelds zu erreichen.

Spielregeln:

- Wenn eine Mannschaft am Zug ist, sind folgende Zugvarianten erlaubt:
 - o Ein Kamel läuft zwei Felder in gerader Richtung
 - o Zwei Kamele laufen jeweils ein Feld in gerade Richtung
 - o Ein Kamel läuft ein Feld in diagonalen Richtung
- Bereits von Kamelen besetzte Felder dürfen nicht betreten werden
- Wenn ein Spieler einen Joker „Oase“ betritt, zieht die Mannschaft noch mal.
- Die Mannschaft, aus der ein Kamel zuerst am gegenüberliegenden Ende des Spielfeldes angelangt, bekommt einen Siegpunkt. Das Spiel beginnt von vorne.
- Um einen Siegpunkt zu bekommen, muss jedes Kamel mind. 1x gezogen sein.

Spielvarianten:

Zur Ausgestaltung sind unterschiedliche Variationen denkbar:

- Ein Spieler wird zum „Karawanenführer“ ernannt; er befindet sich außerhalb des Spielfeldes und bestimmt von dort, welches Kamel seiner Mannschaft sich wann auf welches Feld bewegt.
- Alle Spieler sind Kamele und auf dem Spielfeld. Sie müssen gemeinsam absprechen, welches Kamel sich wann auf welches Feld bewegt.
Ziel: gruppeninterne Kommunikation
- Die Gruppe darf maximal X Sekunden überlegen, dann muss sie ziehen.
Ziel: Kommunikation unter Zeitdruck.
- Alle Spieler sind Kamele. Es darf während des Spiels aber keine verbale Kommunikation stattfinden. Verständigung über die Züge nur pantomimisch!
- Alle Spieler sind Kamele, stehen aber mit dem Rücken zur Laufstrecke. Sie dürfen um sich umzusehen nur den Kopf wenden, nicht den ganzen Körper. Ziel: Gruppeninterne Kommunikation unter erschwerten Bedingungen.
- Die Joker können um weitere „Sonderfelder“ ergänzt werden oder weggelassen werden. Zum Beispiel „Goldschatz“: sofortiger Siegpunkt.

