

# Bomben-Stimmung

*Terror und Anschläge sind schrecklich. Dieses Spiel will und darf das nicht verharmlosen. Unter enormem Zeitdruck als Gruppe entscheiden und handeln zu müssen bringt eine ganz besondere Atmosphäre. Die Bomben ticken, da heißt es schnell zu sein und doch kühlen Kopf zu bewahren.*

**Ziel:** Eine oder mehrere „Bomben“ in Form von vernehmlich tickenden Weckern müssen im Gelände oder Haus gefunden und nach bestimmten Regeln entschärft werden, bevor sie mit lautem Klingeln explodieren.



**Mitspieler:** ab 6 Personen

**Spielart:** als Tag- und Nachtgeländespiel sowie als Indoorspiel durchführbar

**Ort:** Im Freien: Klar umgrenztes Gelände mind. 200m x 200m. Wenn das Spiel nachts gespielt wird, ist es sinnvoll, den Teilnehmern das Gelände bei Tag bekannt zu machen.

Im Haus: Tabuzonen müssen klar benannt werden, um heillose Unordnung zu verhindern.

**Material:** Alte mechanische Wecker, deren Weckfunktion noch präzise funktioniert.

**Vorbereitung:** Die Wecker werden aufgezogen und die Uhrzeit eingestellt. Das Spielende wird festgelegt und die Weckzeit auf diese Zeit bzw. sogar kurz davor eingestellt.

Bei vielen älteren Weckern lassen sich die Stellschrauben entfernen. So sind Manipulationen ausgeschlossen. Die Wecker werden im Gelände bzw. Haus plziert. Vorteil beim Geländespiel: Man kann das bereits einige Zeit vor Spielbeginn vorbereiten.

**Ablauf:** Ein dramatischer Einstieg wird gestaltet (Aliens wollen uns mit Schleim vom Planeten vertreiben, unter dem Grundstück liegt eine riesige Wasserblase, die alles überschwemmen soll, die Insekten im Haus wollen uns mit einer Ladung Stinkbomben loswerden...)

Die Aufgabe und vor allem die Entschärfungsart wird bekanntgegeben (s.u.). Bei größerem Gelände oder nachts empfiehlt sich die Bildung von kleinen Gruppen zur Absicherung bei Unfällen.

Man kann auch mit mehreren Gruppen gegeneinander spielen, die jeweils ihre Bomben finden müssen. Das Spiel wird so etwas glücksabhängiger.

Es wird ein eindeutiges Start- und Abbruchsignal ausgemacht! Bomben dürfen selbstverständlich nicht angefasst oder gar umplaziert werden. Die Spielleitung bildet die Zentrale, zu der die Bomben gebracht und an der sie auch entschärft werden.

## Entschärfen:



Variante mit einer Bombe und Aufgabe:

„Findet die Bombe, bevor sie explodiert. Wenn ihr sie gefunden habt, bringt sie her. Dann müsst ihr die Aufgaben (auf dem beiliegenden Zettel) lösen (Rechenaufgaben, Knobelaufgaben, etc.), um den richtigen Zahlencode zur Entschärfung herauszufinden.“ Hier muss die Zeit bis zum Klingeln knapper bemessen sein.

Variante mit mehreren, am besten verschiedenfarbigen Bomben:

„Findet die tickenden Bomben. Als erstes muss die rote entschärft werden. Aber Achtung! Ist die rote entschärft, muss die zweite nach 5, die dritte nach 4 und die vierte nach 3 Minuten entschärft werden, sonst explodieren sie vor der Zeit.“ (Im Haus geht's auch kürzer.)

Variante mit mehreren Gruppen:

Beide oben genannten Versionen lassen sich mit genügend Weckern auch mit zwei oder mehr Gruppen spielen. Dabei muss eingeschärft werden, dass es absolut verboten ist, fremde Bomben zu berühren.

Nachts:

Am besten wird ohne Taschenlampe gespielt. Haben die Wecker Leuchtzahlen, kann man sie durch unterschiedlich eingestellte Uhrzeiten voneinander unterscheiden.

**Sinneserfahrungsspiel** wird das Spiel, wenn die Wecker mit verbundenen Augen gesucht werden sollen; am besten in Begleitung eines „Blindenführers“, der Zwischenfälle verhindert.

**Anmerkung:** Beim Spiel im Freien muss beachtet werden, dass z.B. starker Wind das Hören der Wecker unmöglich machen kann. Je leiser die Bombensucher, desto schneller hören sie das Ticken!