

# Champion-Spiel

## Vorbereitung

Einteilung der Klasse in Gruppen zu drei oder vier Schüler(inne)n. Einer von ihnen übernimmt als Champion die mnemotechnische Aufgabe der Wiedergabe eines Bibeltextes in Mundart. Die Aufgabe der andern Gruppenmitglieder wird unten beschrieben.

Eine, besser zwei Gruppen à zwei Personen bilden die Jury, die neutral die Leistung jeder Gruppe aufzuzeichnen hat. Arbeiten zwei Gruppen, hat dies unabhängig voneinander zu geschehen.

Die Wettkampfgruppen nehmen im Kreis herum Platz, die Champions innen, die anderen Gruppenmitglieder aussen.

## Spielregeln

Nach mehrmaligem stillem und lautem Lesen und Einprägen des Textes, wird die Bibel weggelegt. Abgesehen von der Jury und dem Spielleiter darf niemand mehr den Text vor sich haben.

Eine Gruppe beginnt (ob freiwillig oder ausgelost spielt keine Rolle). Der damit gegebene Vorteil wird wettgemacht durch den Abzug von zwei Zeilen.

Die Gruppe bleibt so lange an der Wiedergabe des Textes durch ihren Champion, bis die Gruppenmitglieder einer anderen Gruppe «Halt» rufen und begründen, warum der gegnerische Champion einen Fehler gemacht hat. Stimmt die Kritik, geht das Recht, weiter zu erzählen, an diese Gruppe über. Wer zuerst «Halt» ruft, hat zuerst das Recht zur Fortsetzung. Andere Gruppen kriegen höchstens einen Plus-Punkt, wenn sie noch etwas Neues beitragen. – Stimmt die Kritik nicht, erhält die unterbrechende Gruppe einen Minus-Punkt, und das Gesetz des Handelns bleibt bei der kritisierten Gruppe.

Sieger ist jene Gruppe, deren Champion es gelingt, am meisten Zeilen des Textes in vier bis fünf Durchgängen ununterbrochen wiederzugeben.

Besonders lobenswerte Beiträge aus kritisierenden Gruppen werden auch dann mit einem Plus-Punkt honoriert, wenn ihre Kritik noch nicht zum Wechsel Anlass gibt, weil sich auch die kritisierte Wiedergabe rechtfertigen lässt.

**ACHTUNG!** Champions können durch andere Gruppenmitglieder ausgetauscht werden. Diese dürfen nur so eingreifen, dass sie «Halt» rufen und den feindlichen Champion kritisieren. Sie dürfen weder selber erzählen helfen noch einflüstern. Umgekehrt darf ihr Champion nie «Halt» rufen, auch dann nicht, wenn er die Fehler seiner Kollegen besser wahrnimmt als seine Gruppenmitglieder.

Alle Entscheide liegen beim Spielleiter, der als Exeget mitwirkt, den Urtext vergleicht, auf Berechtigung oder Nichtberechtigung einer Wiedergabe oder einer Kritik hinweist, sie zur Diskussion stellt und das Bibelwissen einbringt. Je mehr Durchgänge durch den Text gespielt werden, desto feiner wird die Exegese.

Die Jury notiert sich die Gruppen nach A, B, C und so weiter. Sie unterteilt die Zeilen des Textes in vier gleiche Abschnitte und viertelt die Wiedergabe. Im Zweifelsfalle rundet sie auf. Am Schluss gibt sie die Summe der geleisteten Zeilen bekannt. Bei zwei Jury-Gruppen zählt der Durchschnitt beider.

Der Text kam zwischendurch immer wieder gelesen und eingepägt werden.

Walter E. Meyer

(Plus- oder Minus-Punkt = 1 Zeile)