

# 1 Spielsystem: Was ist das und was geht mich das an?

Wir wissen ja schon lange, dass jedes Programm in erster Linie ein Ziel verfolgt. Es ist immer gut, sich sein Ziel in einem Satz zusammenzufassen. Ein Ziel, das man zum Beispiel verfolgen könnte, wäre folgendes: „Ich möchte, dass am Ende des Programms jeder Chanich sich einmal mit jedem anderen Chanich unterhalten hat“. So weit so gut, aber wie setzen wir dieses Ziel jetzt um? Und genau hier kommen Spielsysteme ins Spiel.

Nehmen wir uns einige Sekunden, um uns mit dem Begriff Spielsystem auseinanderzusetzen. Das Wort „Spielsystem“ ist eigentlich nur ein Begriff, unter dem man verschiedene Eigenschaften eines Spiels und deren Wirkung aufeinander zusammenfassen kann. Zu diesen Eigenschaften gehören

1. die Aufgabe des Spiels (Was motiviert mich, das Spiel zu spielen?),
2. die Spieler des Spiels (Wer spielt?),
3. die Kombination der Spieler im Spiel (Gegen wen wird gespielt?),
4. die Regeln des Spiels (Was muss ich tun, um das Spiel zu gewinnen?).

Jedes Spiel hat ein Spielsystem und wir werden auf den nächsten Seiten sehen, dass dieses Spielsystem das beste Mittel eines Madrichs ist, ein Ziel zu erreichen und gleichzeitig für gute Laune zu sorgen. Und damit ist klar: Kein Madrich kommt an Spielsystem vorbei!

## 2 Wie finde ich das Spielsystem für mein Programm?

Um wirklich aber auch alles aus einem Spielsystem herausholen zu können, müssen wir als Madrichim die einzelnen Vor- und Nachteile der Spielsysteme kennen und wissen, wie wir das perfekte System für unser Programm finden. Es ist selbstverständlich, dass sich das Spielsystem dem Ziel, das wir mit unserem Programm erreichen wollen, unterordnen muss. Oder anders gesagt: Das Ziel unseres Programms bestimmt unser Spielsystem.

### 2.1 Schritt 1: Wähle eine Aufgabe!

Kein Chanich auf dieser Welt – na gut, vielleicht der eine oder andere – hat Lust, sein Zimmer aufzuräumen. Sobald aber ein Preis für Bnej- oder Zimmerpunkte in Aussicht stehen, sind selbst hartnäckigste Chaoten bereit, ihre T-shirts zu falten, die Fenster zu öffnen und manche sollen sogar schon für Bnej-Punkte Duschen gegangen sein. Klar ist, dass hier ein Spiel Chanichim motiviert, also sie antreibt, etwas zu tun, das sie von alleine nicht gemacht hätten. Je nach

dem, wozu wir die Chanichim bringen möchten, wählen wir eine von folgenden Aufgaben für unser Spiel aus.

Alle diese Aufgaben sorgen dafür, dass der Spieler motiviert wird, das Spiel zu gewinnen – was auch immer „gewinnen“ genau bedeuten soll.

### **2.1.1 Punkte: Besser nur, wenn nichts anderes geht.**

Sammeln von Punkten ist die wohl bekannteste Form von Aufgaben, die ein Spieler gestellt bekommen kann. Und unser Zimmerpunktebeispiel zeigt auch, dass wir Chanichim mit Punkten sehr schnell und einfach in eine bestimmte Richtung leiten können. Das ist besonders praktisch, weil man für fast alles auf der Welt Punkte vergeben kann. Punkte sind also motivierend und sehr flexibel einsetzbar und damit ein ständiger Begleiter von uns Madrichim. Manchmal sind Punkte aber ein so treuer Begleiter, dass die Chanichim schon von ihnen genervt sind. Denn leider wird das ständige Punktevergeben schnell langweilig. Also: Punkte nur, wenn nichts anderes geht!

### **2.1.2 Rätsel: Punktloser Spaß**

Zum Glück gibt es aber auch noch andere Aufgaben. Zum Beispiel können die Chanichim als Aufgabe auch etwas herausfinden. Nicht nur Kreuzworträtsel oder Ich-Sehe-Was-Was-Du-Nicht-Siehst funktionieren nach diesem Prinzip, sondern auch viele gute Programme. Etwas rausfinden ist wahrscheinlich das beste Beispiel für eine Aufgabe, die oft funktioniert und völlig ohne Punkte auskommt.

Leider hat sie auch Nachteile: Es ist vergleichsweise schwer, die Chanichim zu motivieren, das Rätsel zu lösen. Außerdem laufen wir als Madrichim immer Gefahr, Rätsel zu machen, die zu schwer oder zu leicht und deswegen langweilig sind. Mit guter Vorbereitung kann man das aber sehr einfach umgehen! Also: Eine gute Vorbereitung führt schon fast alleine zum Ziel!

### **2.1.3 Präsentation: Vorbereitete Madrichim und los gehts!**

Sehr beliebt ist bei Chanichim die Aufgabe, sich auf etwas vorzubereiten. Jedes Schabbattheaterstück und jede „Tirza-Show“ benutzt diese Aufgabe. Besonders gut an dieser Aufgabe ist, dass sie eine Gruppe zusammenbringt und die Gruppe stark motiviert. Andererseits können diese Programme nur in größeren Abständen gemacht werden. Die zweite oder dritte Tirza-Show auf einem Machane würde wohl eher ein Flop als ein Erfolg werden.

Es ist besonders wichtig, dass die Madrichim, die die auftretenden Gruppen leiten, auf ihre Aufgabe vorbereitet sind. Kaum ein Madrich schafft es, sich ein Theaterstück, einen Tanz oder eine Präsentation aus den Fingern zu saugen und gleichzeitig die Gruppe unter Kontrolle zu haben. Also: Madrichim vorbereiten und es kann fast schon losgehen!

## **2.2 Schritt 2: Bestimme die Spieler!**

„Aus jeder Gruppe brauchen wir jetzt einen Freiwilligen, der . . . “. Genau so hören sich viele Programme auf Machanot und in Jugendzentren an. Und das ist ziemlich schade, denn meist können wir aus einem Spiel deutlich mehr rausholen, wenn wir uns nur ein paar Gedanken machen würden. Prinzipiell gilt nämlich, je mehr Leute spielen können, desto besser. Und ein Freiwilliger aus jeder Gruppe heißt eben, dass nur ein paar Leute spielen und die große Masse zuschaut. Und dass Zuschauen Spaß macht, ist leider die absolute Ausnahme und nicht die Regel. Aber was können wir denn dann machen?

Als erstes sollten wir uns bewusst machen, dass immer einzelne Personen und niemals eine Gruppe spielt. Das klingt etwas merkwürdig, wird aber schnell klar: Jeder einzelne, auch wenn er zu einer Gruppe gehört, entscheidet für sich selbst, wie stark er sich beim Spielen anstrengt bzw. ob er überhaupt spielt. Wenn wir also eine Gruppe spielen sehen, zum Beispiel beim Fußball, dann sehen wir elf Personen, die sich alle einzeln dazu entschieden haben, zu spielen. Wird die Gruppe, die spielen soll, größer, dann wird es schnell unwichtig, ob der eine oder andere noch mitspielt. Wenn 50 Chanichim die Madrichim mit Wasserbomben bewerfen, dann kann ein einundfünfzigster Chanich getrost auf sein Zimmer gehen ohne, dass damit das Spiel kaputt gehen würde. Aber er nimmt eben nicht mehr am Spiel teil – vielleicht weil seine Hilfe einfach keinen Unterschied machen würde. Deswegen müssen wir immer aus der Sicht eines einzelnen Spielers denken und uns fragen, was das Spiel für jeden Einzelnen interessant macht. Aus der Sicht einer Gruppe zu denken, macht in diesem Fall keinen Sinn!

### **2.2.1 Der Spieler für sich: Ein zweischneidiges Schwert!**

Die meisten Gesellschafts- und Kartenspiele (Monopoly, Memory, Uno usw.) werden von einzelnen Personen gespielt. Und auch in unseren Programmen kann dieses Prinzip zum Einsatz kommen, denn jedem macht es Spaß, zu spielen. Und jeder, der schon einmal Uno gespielt hat, weiß, dass es immer einen gibt, der nicht mitbekommt, dass er dran ist. Und genau das ist auch die Gefahr für Spiele, die man alleine spielt. Entscheidungen trifft man im Kopf in Milisekunden, wenn man aber warten muss, bis man wieder am Zug ist oder bis man an einer Station spielen kann, langweilt man sich. Deswegen sollten wir immer für genug Stationen sorgen und Spiele, die in Runden ablaufen, vermeiden. Eine Variante des Spielers für sich ist der „Wir suchen einen Freiwilligen, der . . .“-Fall.

### **2.2.2 Der Spieler in der Gruppe: Denn zusammen ist man weniger allein!**

Der Mensch fühlt sich im Rudel wohl und deshalb mag er es auch gerne, in einer Gruppe zu spielen. Erstens ist es schon eine Herausforderung, sich in der Gruppe zu koordinieren (keine Fußballmannschaft brauch mehr als einen Torwart!). Und außerdem macht es einfach mehr Spaß, sich mit anderen über den gemeinsamen Sieg zu freuen. Leider kommt es in Gruppen auch immer mal wieder dazu, dass

Personen ausgeschlossen werden. Da sollten wir als Madrichim ein Auge drauf haben!

### **2.2.3 Der Spieler für die Gruppe: Segen oder Fluch?**

Wenn alle gleichzeitig spielen und das Ergebnis (zum Beispiel Punkte oder Informationen) am Ende einer Gruppe zugutekommen, dann fühlen sich die Spieler in der Regel großartig. Denken wir zum Beispiel mal an ein Schmuggelprogramm: Jeder ist prinzipiell auf eigene Faust (oder mit einem oder zwei anderen) unterwegs. Jeder bestimmt, in welchem Tempo und wo er gerade spielen oder schmuggeln möchte. Persönliche Verluste können von der Gruppe abgefedert werden, sodass man jederzeit eine Chance hat, zu gewinnen (wie wir noch sehen werden, eine sehr wichtige Eigenschaft eines Spiels). Große Erfolge eines Spielers werden aber von der ganzen Gruppe gefeiert und motivieren den Rest der Gruppe direkt mit.

Leider sind diese Spiele oft kompliziert, sodass manche Spieler sie nicht auf Anhieb verstehen. Außerdem sind sie manchmal anfällig für Chaos. Wenn man sich aber gut auf das Spiel vorbereitet und auch weiß, wie man es am besten Erklären kann, dann ist der Erfolg fast sicher.

## **2.3 Schritt 3: Wähle den Gegenspieler!**

Auch das größte Geschmuggel würde keinen Spaß machen, wenn es nicht am Ende irgendwie darum gehen würde, wer denn jetzt das meiste Geld gesammelt hat. Und dazu braucht man nicht nur eine Menge Spielgeld (auf das man als Madrich übrigens sehr gut achten sollte – der eine oder andere Chanich hat flinkere Finger als man glaubt!). Außer Spielgeld braucht man auch noch Gegenspieler.

### **2.3.1 Kein Gegenspieler: Me, myself and I**

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, dieses Spielsystem gibt es wirklich. Zumindest hat bisher noch nie Streit zwischen einem Spieler und seinem Kreuzworträtsel gegeben. Und etwas, das nicht streitet, kann kein Gegenspieler sein!

Die Motivation, das Spiel zu spielen, entsteht bei solchen Spielen aus dem Ehrgeiz des Spielers, gut zu spielen. Ein Kreuzworträtsel löst man zum Beispiel, weil man es schön findet, es gelöst zu haben. Aber nicht alle finden es schön, ein Kreuzworträtsel zu machen und darum zeigt sich hier schnell, wer motiviert ist und wer nicht. Motivierte Spieler brauchen eben keinen Gegenspieler zum spielen, andere eben schon. Wir Madrichim müssen dann eben für genügend Motivation sorgen.

### **2.3.2 Jeder gegen jeden oder jede Gruppe gegen jede Gruppe: Schon wieder?**

Alle treten gegeneinander an und am Ende gibt es einen Sieger. Das klassischste Beispiel ist mit Sicherheit ein Abendprogramm, in dem fünf Gruppen gegenein-

ander spielen. Das ist zwar sehr einfach umzusetzen, aber kreativ ist das nicht gerade. Deshalb muss man sich eben auch manchmal von Chanichim fragen lassen „Schon wieder sowas?“.

### **2.3.3 Freie Gegnerwahl**

Hier sucht sich jeder seine Mit- oder Gegenspieler im Laufe des Spiels selber. Stellen wir uns ein riesen Schere-Stein-Papier-Spiel vor. Es geht darum die meisten Punkte zu sammeln und der Gewinner einer Partie bekommt vom anderen einen Punkt aufgeschrieben. (Gehen wir mal für das Beispiel davon aus, dass keiner fuscht). Dann brauchen wir keine Ordnung, nach der zu spielen ist, vorzugeben, sondern die Spieler werden sich alleine so verteilen, dass jeder spielen kann.

Wozu das führt ist klar: Jeder kann jederzeit spielen und keinem sollte langweilig werden können. Wer solche Programme kennt, weiß das auch. Doch leider sind diese Programme auch äußerst chaotisch, was sich aber durch gute Vorbereitung vermeiden lässt.

### **2.3.4 Vorgegebene Ordnung: „Ihr geht jetzt ...“**

Und schließlich gibt es noch den guten, alten Laufplan. Aber auch der Laufplan kann spannender gestaltet werden. Zum Beispiel kann man dafür sorgen, dass jede Gruppe nicht nur an jeder Station spielt, sondern dort auch noch immer auf einen anderen Gegner trifft. So lässt sich schnell viel Abwechslung erreichen. Voraussetzung ist nur, dass man das Programm vorher anständig durchplant.

## **2.4 Schritt 4: Bestimme die Regeln!**

Selbstverständlich hat jedes Spiel Regeln. Und für diese Regeln gibt es auch einige Regeln, die besagen, was sie eigentlich alles regeln müssen, damit ein Spiel funktioniert. Das erste, wofür Regeln unbedingt sorgen müssen, ist, dem Spieler Vorgaben zu machen, wie er seine Aufgabe erledigen darf. Das kann eine Vorschrift sein, wie zum Beispiel beim Eishockey, wo ein Tor nur mit dem Schläger erzielt werden darf. Andererseits können Regeln auch nur bestimmte Dinge verbieten. Beim Fußball etwa darf man ein Tor mit jedem Körperteil machen; nur eben nicht mit Hilfsmitteln (außer den Schuhen), der Hand oder dem Arm. Damit erreichen wir direkt zwei wichtige Dinge, auf die es bei Regeln ankommt.

### **2.4.1 Funktionen von Regeln**

Erstens: Regeln müssen das Spiel erschweren. Eierlauf, beim dem ich das Ei mit einer Hand festhalte, macht zum Beispiel keinen Sinn mehr – da könnte man auch direkt ein Wettrennen machen.

Zweitens: Regeln sorgen für Fairness. Die Regeln müssen klar besagen, ob und wenn ja, wie der Gegner am Gewinnen gehindert werden darf. Nochmal zurück zum Sport: Beim Basketball darf ich einen auf den Korb abgeworfenen

Ball nicht mehr abfangen, wenn er im Sinkflug ist. Beim Fußball darf ich den Ball selbst in diesem Fall noch abwehren (und manchmal auch dann noch, wenn er im Tor ist. Stimmt's Herr Lampard?). Sollte ein Spieler die Regeln nicht beachten, so kann er dafür bestraft werden oder im schlimmsten Fall vom Spiel ausgeschlossen werden.

Drittens legen Regeln fest, wie Punkte vergeben werden. Oder anders gesagt: Sie besagen, für welche Leistung es welche Anzahl von Punkten gibt. Diese Eigenschaft muss aber nicht immer unbedingt den Chanichim bekannt sein. Ein gutes Beispiel ist folgendes:

Wir machen eine Peula mit dem Ziel aufzuzeigen, dass Erfolg eine Mischung aus Glück und Können ist. Als Regel für die Punkteverteilung legen wir fest (ohne, dass die Chanichim das wissen), dass Punkte für Glücksspiele rot sind und Punkte für Können-Spiele blau sind. Wir spielen nur Spiele, die entweder durch reines Glück entschieden werden (Bingo, wer hat die höchste Karte) oder die man durch Können gewinnen kann (Quiz, Wettrennen, Torwandschießen). Am Ende können wir den Chanichim anhand der Punkte zeigen, dass der, der am meisten konnte, nicht unbedingt der „Glücklichste“ war und dass auch nicht unbedingt einer von beiden der Sieger war.

Viertens sorgen Regeln für Spannung im Spiel. Zu jeder Zeit — und das heißt wirklich zu absolut jeder Zeit — muss jeder Spieler oder jede Gruppe das Spiel gewinnen können. Sobald eine Gruppe nämlich nicht mehr gewinnen kann, gibt es für sie keinen Grund mehr, das Spiel zu spielen. Kleinere Regelkorrekturen können dann sehr hilfreich sein.

Es ist wichtig, dass wir uns bewusst sind, dass Regeln die Würze des Spiels sind ohne die das Spiel keinen Spaß machen würde. Deswegen ist es auch absolut in Ordnung, während eines Spiel die Regeln leicht(!) zu ändern.

#### **2.4.2 Was für Regeln mache ich denn jetzt?**

Es ist unmöglich, alle Arten von Regeln aufzuzählen. Aber es ist möglich zu sagen, worauf ein Madrich achten muss, wenn er Regeln festlegt: Es ist wichtig, dass in einem Spiel oder Programm alle Chanichim etwas zu tun haben. Zuschauen kann interessant sein, aber nur dann, wenn es auch wirklich etwas Interessantes zu sehen gibt. Das heißt, dass wir als Madrichim entweder dafür sorgen müssen, dass jeder im Programm beschäftigt ist oder dass das Programm so interessant ist, dass er zuschauen möchte! Achtung: Weder Chanichim und auch nur die wenigsten Madrichim sind spontan lustig. Nicht mal Stand-Up-Comedians sind aus dem Stegreif lustig und deshalb sollte man auch niemals erwarten, dass ein Spiel, das ausschließlich auf das Entertainment durch Personen und insbesondere Chanichim baut, erfolgreich ist.

Zweitens muss man darauf achten, dass der Anspruch des Spiel den Chanichim gerecht wird. Nicht nur Rätsel, sondern auch körperliche Aufgaben müssen zu bewältigen sein ohne, dass man sie im Handumdrehen erledigen kann. Nachjustierungen sind hier manchmal erforderlich.

Drittens sollten Regeln immer neu sein. Das heißt, dass man sich vor jedem Spiel fragen sollte, was das Neue an ihm ist. Hat es das Spiel nämlich schon

einmal in genau dieser Form gegeben, läuft man immer Gefahr, dass es floppt, weil die Chanichim die besten Lösungswege kennen oder einfach aus Langeweile nicht mitmachen. Achtung: Recycelte Programme laufen nicht automatisch auch beim zweiten oder dritten Mal gut ab!

Viertens sollte in jedem Programm auch Bewegung enthalten sein, da keiner in der Lage ist, lange sitzen zu bleiben.

## 2.5 Schritt 5: Passt auch alles?

Das Erstellen eines Programms ist eine Detailarbeit. Und Arbeit am Detail führt dazu, dass man den Überblick über das Ganze verliert. Deswegen ist es jetzt extrem wichtig, dass wir nochmal alles von Anfang bis Ende durchdenken und zwar aus der Sicht der Chanichim. Am besten noch aus der Sicht eines Chanichs, der nicht mit besonders viel Motivation ins Spiel kommt. Wichtige Fragen sind zum Beispiel:

1. Kann ich mit dem Spielsystem wirklich mein Ziel umsetzen?
2. Sind Aufgabe und Regeln so interessant, dass der Chanich das Spiel spielen wird?
3. Was tut der Chanich in jeder einzelnen Sekunde des Programms?
4. Gibt es Lücken bei der Punktevergabe, die das Punktesystem zerstören könnten?
5. Kann das Spiel zu jeder Zeit von jeder Gruppe gewonnen werden?

## 3 Wie erreiche ich mein Ziel mit einem Spielsystem?

Nachdem wir uns jetzt mit den Eigenschaften von bestimmten Teilen der Spielsysteme beschäftigt haben, können wir endlich zur Erreichung eines Ziel kommen. Es gilt nach wie vor die Regel, dass das Ziel die Auswahl aller Aspekte des Spielsystems bestimmt. Wir schauen uns also unser Ziel an und gehen die Schritte von 1 bis 4 durch, um unser Ziel zu erreichen.

Kehren wir zum Ziel aus der Einleitung zurück: „Am Ende des Programms möchte ich, dass jeder Chanich sich einmal mit jedem anderen Chanich unterhalten hat“. Zuerst suchen wir uns also eine Aufgabe, eine Motivation das Spiel zu spielen. Zeitdruck möchten wir nicht verursachen, sie sollen sich unterhalten. Diese Option fällt also raus. Ein Spielsystem, in dem die Chanichim sich gegenseitig in ihren Unterhaltungen die Informationen zur Lösung eines Rätsels geben, ist sehr unrealistisch, da sie sich einfach die Infos geben werden, ohne miteinander zu reden. Dann könnte man sie sich noch auf einen Test vorbereiten lassen, bei dem sie etwas über die anderen wissen müssen, aber wer will Chanichim schon testen. Es sei denn, und das ist dann auch die Lösung, dass sie dies für Punkte tun. Also, die Aufgabe wird es sein, Punkte zu sammeln.

Kommen wir nun zu den Spielern und das ist ziemlich einfach. Wenn jeder mit jedem gesprochen haben soll, dann muss eigentlich jeder für sich gespielt haben. Auch das wäre nun also bestimmt.

Als drittes brauchen wir die Gegen- bzw. Mitspieler. Hier lassen sich generell zwei Optionen umsetzen. Man könnte eine Art Speed-Dating machen, bei dem jeder mal mit jedem redet. Das wäre dann ein Laufplan. Oder wir lassen sie sich ihre Mit- und Gegenspieler alleine aussuchen. Dank der Punkte sollten sie dazu ja motiviert sein und dann kommt es auch nicht zu Verzögerungen, wenn ein Pärchen schon mit einem Spiel fertig sein sollte. Damit ist auch das klar: Sie suchen sich ihre Mit- und Gegenspieler alleine aus.

Jetzt müssen wir die Regeln bestimmen. Irgendwie wollten wir ja überprüfen, ob sie miteinander geredet haben. Da es in diesem Programm ja darum geht, Punkte zu sammeln, können wir die Vergabe von Punkten an eine Bedingung knüpfen: Nur derjenige, der bestimmte Fragen über seinen Partner beantworten kann, bekommt Punkte. Um das Ganze nicht zu einem Test werden zu lassen, muss man auch noch ein Spiel erledigen, um Punkte zu bekommen. Damit wir durch das Programm keine Konkurrenz, sondern Freundschaften fördern, lassen wir sie aber nur Spiele spielen, die man nur zusammen gewinnen kann.

Dann bleibt uns noch das Durchdenken des Programms. Wo könnten Lücken im System sein? Zum Beispiel wissen wir noch nicht, wer bisher mit wem gespielt hat, und ob sie nicht immer das gleiche Pärchen bleiben. Deswegen bekommt jeder Chanich einen Pass mit Zahlen von 1-50. Das trifft sich gut, da wir ja genau 50 Chanichim haben :-). Jeder Chanich bekommt eine dieser Zahlen. Und nachdem er mit einem anderen Chanich Punkte gesammelt hat, also auch mit ihm gesprochen hat, muss er seine Zahl auf dem Pass des anderen markieren. Schon wissen wir, wer mit wem gespielt hat. Wie wir sehen, kann man sich ein großartiges Programm zusammenstellen, wenn man die Teile des Spielsystems anhand des Ziel aussucht.