

JUGGER

Viva Comandante

Spieldynamik: Überblick und Befehle

Eine wichtige Fertigkeit eines Teams ist die Kommunikation im Spiel. Da das Spielgeschehen öfters recht unübersichtlich sein kann, ermöglichen Befehle die schnellere Reaktion auf Durchbrecher, aufstehende Gegner und dergleichen und können entscheidend dazu beitragen, daß aus einer Position der Schwäche heraus doch noch das Blatt gewendet und ein Punkt gemacht wird.

Üblicherweise ist der Qwik derjenige, der den Spielern Anweisungen gibt – „Hintermann“, wenn ein Gegner durchgebrochen ist, „Läufer über rechts“, wenn er über die rechte Flanke gehen möchte (siehe auch im Buch). Doch müssen auch seine Mitspieler Anweisungen geben: Wer abkniet, versucht das Spielgeschehen zu überblicken und zu warnen – beispielsweise einen Stein bevor der eigene Gegner wieder aufsteht, wenn sich ein Pompfen einem eigenen Spieler von hinten nähert usw.

Die Übung

Nun ist es gar nicht so einfach, dies zur Gewohnheit zu machen und im Gewühl blitzschnell Hinweise an Mitspieler zu rufen. Daher hier eine Übung:

Es findet ein reguläres Trainingsspiel zwischen zwei Teams statt, mit Trommel usw. Zusätzlich zu den fünf Spielern folgt aber ein sechster seinem Team. Er ist der „Comandante“: Seine Aufgabe ist es einzig und allein, die Spieler zu dirigieren und ihnen namentlich Warnungen und Empfehlungen zuzubrüllen. Die Spieler spielen ganz normal.

Der Comandante darf abgesehen davon selbst nicht am Spiel teilnehmen. Er darf sich zwar über das Spielfeld bewegen, jedoch keine Spieler – insbesondere nicht die Kette – behindern oder Gegner ablenken. Idealerweise kann er eine warnfarbene Binde erhalten, damit niemand ihn versehentlich für einen aktiven Spieler hält.

Nach einer Weile (zum Beispiel nach 50 Steinen) übernimmt ein andere Spieler seine Rolle.



Photo: Susanne Serwe, Jugger e.V.

