

10 Schritte-Fangen

Idee: von Andreas Derksen
Mitspieler: ab 5 Personen
Dauer: ca. 5-10 Minuten
Material: Augenbinden
Spielfeld: am besten ein leiser Raum

Ablauf: Aus der Gruppe werden Fänger ausgewählt, ca. 1 Fänger pro 5 Personen. Diesen werden die Augen verbunden. Dann verteilen sich die Spieler im Raum bzw. auf dem Spielfeld.

Die Fänger versuchen die Mitspieler zu berühren und damit aus dem Spiel zu nehmen.

Die Spieler dürfen während des gesamten Spieldurchgangs nur 10 Schritte machen. Als Schritt zählt dabei das Versetzen eines Fußes. Die verbleibenden Schritte zeigt jeder Spieler mit den Fingern deutlich an. Wer keine Schritte mehr hat, dem bleibt nur, still abzuwarten. Etwaige Verrenkungen, z.B. um den wild in der Luft herumfuchtelnden Armen der Fänger auszuweichen, sind erlaubt. Wegen der Stolpergefahr ist es nicht erlaubt, in die Hocke zu gehen.

Anmerkungen: In kleineren Räumen gehen die Fänger mit kleinen Schritten. Man kann ihre Reichweite auch auf insgesamt 20-30 Schritte begrenzen und in mehreren Runden spielen, in denen die Spieler ihren Schrittevorrat wieder auffüllen können.

Im Freien wird es für die Fänger durch die Umgebungsgeräusche sehr schwer, die Spieler akustisch zu orten. Mögliche Abhilfe: Die Fänger erhalten ein „Radar“, das heißt, sie dürfen 1-3 mal einen Piepton aussenden, den die Spieler der Reihe nach oder gleichzeitig „zurückwerfen.“

Drachenschwanz-Fangen

Mitspieler: ab 8 Personen
Material: Handtücher oder Stofftaschentücher als Drachenschwänze
Spielfeld: Wiese mit klarer Grenze.

Ablauf: Die Spieler werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist ein Drache. Die Spieler fassen sich mit beiden Händen an den Schultern. Der hintere Spieler bekommt ein Handtuch als Drachenschwanz in die Hosentasche oder den Gürtel gesteckt. Das Handtuch muss leicht herausziehbar sein.

Aufgabe ist, für den Kopfspieler -den einzigen mit freien Händen- einen gegnerischen Drachenschwanz zu erbeuten. Damit scheidet dieser aus. Gleichzeitig müssen die hinteren Spieler den gegnerischen Angriffen auszuweichen versuchen.

Reißt ein Drache während des Spiels auseinander, stirbt er und ist aus dem Rennen.

Je nach „Drachengröße“ verändert sich der Charakter des Spiels

Ende: Gewinner ist der Drache mit den meisten erbeuteten Drachenschwänzen.

Variante: Drachen ohne Schwanz bleiben im Spiel und versuchen sich wieder einen zu erkämpfen.

Jeder Drache bekommt im Laufe des Spiels drei Schwänze. Ist man ausgeschieden holt man sich außerhalb des Spielfeldes einen neuen Drachenschwanz.

Hat ein Drache einen Schwanz erbeutet, so wird der siegreiche Kopf zum neuen Schwanz oder wechselt in die Drachenmitte.