

Fuchsjagd

Mitspieler: ab 10 Personen
Material: keines
Spielfeld: Wiese im Freien

Ablauf: Ein Jäger und ein Fuchs werden ausgesucht. Die übrigen Spieler stellen sich paarweise auf und haken die Arme ineinander. Der Jäger versucht den Fuchs durch Abschlagen zu fangen. Hakt sich der flüchtende Fuchs auf einer Seite eines Paares ein, so verschwindet er in seinem Bau. Dafür wird der Spieler auf der anderen Seite aus seinem Versteck aufgescheucht und zum gejagten Fuchs.

Varianten: Beim Spiel mit mehreren Füchsen samt Jägern, darf jeder Jäger nur „seinen“ Fuchs jagen. Natürlich muss der Fänger nach dem Wechsel dem Tauschpartner des ersten Fuchses nachhetzen. Rollentausch heißt die Version des Spiels, bei der der freiwerdende Spieler in die Rolle des Jägers und der bisherige Jäger in die Rolle des Fuchses schlüpft.

Eichhörnchenrennen

Eichhörnchen haben großen Spaß daran, sich gegenseitig zu jagen.

Mitspieler: bis ca. 16 Personen
Material: keines
Spielfeld: Wiese im Freien

Ablauf: Die Spieler stellen sich in zwei gleichlangen Reihen, Rücken an Rücken auf. Sie bilden die Mittelinsel der Rennbahn und sind gleichzeitig das Publikum der nun beginnenden Verfolgungsjagd. Zwei Mitspieler, ein fangendes und ein gejagtes Eichhörnchen, werden auserkoren. Besonderheit: Der Fänger darf die einmal eingeschlagene Laufrichtung nicht wechseln, das flüchtende Eichhörnchen durchaus. Der erschöpfte Verfolger kann sich allerdings durch Schulterklopfen Ersatz besorgen. Dieser ist dann an seiner Stelle Fänger und er darf sich auf dem freiwerdenden Platz ausruhen.

Fängt ein Eichhörnchen das andere, werden die Rollen getauscht.

Anmerkung: Wichtig ist der schnelle Wechsel der Fänger. Eventuell hilft die Regel, dass nach zwei Umläufen ein neuer Jäger bestimmt werden muss.

Windmühlen-Fangen

Eine Variante von Komm mit! - Lauf weg!

Mitspieler: ab 12 Personen
Material: keines
Spielfeld: Wiese im Freien

Ablauf: Ein erster Freiwilliger wird bestimmt. Die übrigen Mitspieler werden in mehrere gleichgroße Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe stellt sich Schulter an Schulter und die Gruppen ordnen sich an wie die Speichen in einem Rad oder die Flügel einer Windmühle. Der erste Freiwillige läuft nun im Kreis um die „Windmühlenflügel“ herum. Er tippt einen der äußersten Spieler an und sagt laut (!) dazu entweder „Kommt mit!“ oder „Lauf weg!“. Der ganze „Flügel“ muss nun entsprechend des Kommandos ebenfalls eine Runde laufen und versuchen wieder auf die Ausgangsposition zurückzugelangen. Derjenige, der als letzter ankommt, ist der neue Antipper.

Anmerkung: Es gelingt dem Antipper fast immer, einen der freien Plätze zu ergattern. Wichtig ist, dass die Spieler im unvermeidlichen Gerangel nicht zu stürmisch zu Werke gehen, um Unfälle zu verhindern.

