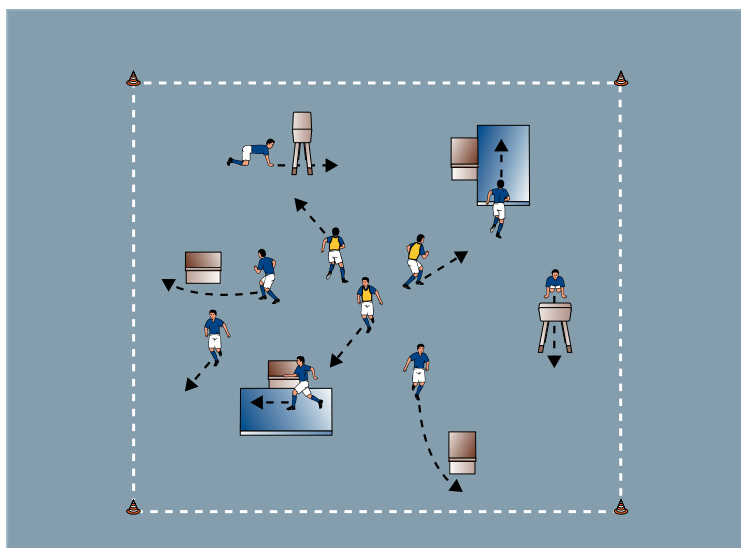


## SPIEL 2: Räuberbande

von Paul Schomann (24.01.2017)



### Organisation

- Den Aufbau unverändert lassen
- 3 Fänger bestimmen und mit Leibchen kennzeichnen

### Ablauf

- Auf der Straße lauert den Rittern eine Räuberbande auf und will sie überfallen. Die Ritter versuchen, den Räubern zu entkommen.
- Die Fänger versuchen, alle übrigen Kinder abzuschlagen. Die Läufer können die Hindernisse als Deckung nutzen, sie überklettern oder hindurch krabbeln.
- Kinder, die sich an einem Hindernis befinden, dürfen nicht abgeschlagen werden. Es darf sich allerdings jeweils nur ein Spieler auf bzw. an jedem Hindernis befinden.

### Variationen

- Wettbewerb I: Welcher Ritter wird bis zuletzt nicht gefangen?
- Wettbewerb II: Welcher Räuber fängt die meisten Ritter?
- Die Anzahl der Fänger erhöhen.
- Gefangene Ritter unterstützen die Räuber bei der Jagd.
- Wird ein Spieler gefangen, so wechseln der jeweilige Fänger und der Läufer sofort die Aufgaben.

### Tipps und Korrekturen

- Fangspiele schulen die Laufgeschicklichkeit.
- Die Hindernisse dienen den Läufern als Deckung und erschweren das Spiel für die Fänger.
- Verschiedene Turngeräte als Hindernisse bieten motivierende Varianten für Fangspiele.