Komm mit - lauf weg

Sei schneller und hole dir deinen Platz!

Altersgruppe	Gruppengröße	Phase	Vorbereitungszeit
beliebig	> 5 Teilnehmer_innen	EP + AP	Keine

Dauer	Betreuer_innen	Betreuungsanspruch
< 10 Minuten	1	Niedrig

Rahmenbedingungen

Freie Fläche draußen

Ablauf der Methode

- Alle stellen sich im Kreis auf, eine Person bleibt als Fänger:in außerhalb
- Der:die Fänger:in möchte einen Platz im Kreis erobern. Dazu läuft er:sie um den Kreis, tippt eine Person an und sagt "komm mit" oder "lauf weg"
- Bei "komm mit" rennen beide im Uhrzeigersinn um den Kreis. Wer zuerst an der Lücke ankommt, hat gewonnen.
- Bei "Lauf weg" rennen beide in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Achtung: Nicht zusammenstoßen! Wer zuerst an die Lücke kommt, hat gewonnen.

Das Spiel wird beendet, wenn die Lust nachlässt. Bei großen Gruppen kann diese in mehrere Kreise geteilt werden.

Verweise

Je größer die Gruppe, desto mehr Betreuer:innen sind notwendig

Autor in der Methode

THW-Jugend