

# Komm mit - lauf weg

Sei schneller und hole dir deinen Platz!



Altersgruppe

beliebig



Gruppengröße

> 5 Teilnehmer\_innen



Phase

EP + AP



Vorbereitungszeit

Keine



Dauer

< 10 Minuten



Betreuer\_innen

1



Betreuungsanspruch

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

