Catch the flag

Welcher Gruppe gelingt es, ihre Fahne aus dem gegnerischen Spielfeld in das eigene Feld zu bringen? Dies ist ein bewegungsintensives Geländespiel, das fast keine Vorbereitung braucht.

Spieldaten

- Dauer: pro Durchgang ca. 10 min.
- benötigte Anzahl an Mitarbeitern: 3 MA in der Lebensbändchenlausgabe, 1 Schiedsrichter
- Gelände: Wald, Wiese, Stoppelfeld

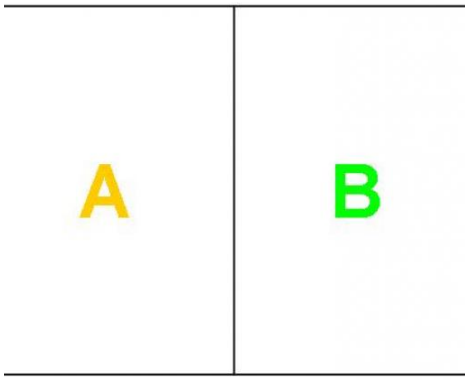
Material

- Fahnen o.ä. zur Spielfeldbegrenzung
- Lebensbändchen (z.B. aus Krepppapier)
- Trillerpfeife
- 2 Fahnen in unterschiedlicher Farbe

Vorbereitung

- Geeignetes Gelände suchen und abstecken.
- Pro Gruppe gibt es ein Spielfeld, mit je einem markierten Raum, in dem die Fahne des Gegners steckt.
- Stationen für Ausgabe der Lebensbändchen einrichten.
- Die Teilnehmer in zwei oder mehrere Gruppen einteilen.
- An jeden Teilnehmer ein Lebensbändchen austeilen. Dieses wird gut sichtbar in die hintere Hosentasche gesteckt.

Spielplan



Durchführung

- Ziel des Spiels: die eigene Flagge durch das Spielfeld des Gegners ins eigene Feld bringen
- Die Teilnehmer müssen nun versuchen, in den markierten Raum zu kommen, in dem ihre jeweilige Fahne steckt, ohne das Lebensbändchen zu verlieren.
- Abnahme des Lebensbändchens geschieht durch abreißen (Krepppapier). Kampf erlaubt!
- Verliert ein Spieler das Lebensbändchen, kann er erst weiterspielen, wenn er an der Ausgabe ein neues bekommt.
- Wie man die Fahne am besten zurück ins eigene Feld bringt, ist jeder Gruppe selbst überlassen.
- Fahne werfen ist nicht erlaubt, kann jedoch abgegeben werden.
- Die Gegner dürfen die „Fahnenträger“ angreifen und das Lebensbändchen abreißen. Verliert der Fahnenträger das Lebensbändchen, muss er sie auf den Boden legen. Die zugehörige Mannschaft hat nun die Chance, das gegnerische Fähnchen wieder in ihr Feld zu bringen.
- Ist die eigene Fahne im eigenen Feld, gewinnt die zugehörige Gruppe einen Punkt und die Fahne wird wieder zurück ins gegnerische Feld gebracht.
- Nach 10 Minuten wechseln die Gegner. Wenn möglich, empfiehlt sich, dass eine Gruppe Pause hat.

- Ein Mitarbeiter sollte die herumliegenden Lebensbändchen ab und zu aufsammeln.

Variationen

- Es spielen immer 2 Gruppen gegeneinander. Bei 4 Gruppen also 2 Spielfelder, in denen immer 2 Gruppen gegeneinander kämpfen.
- Bei 3 Gruppen evtl. 2 Flaggen in die jeweils gegnerischen Felder.
- Ohne Lebensbändchen: Wird ein Spieler im gegenerischen Feld abgeschlagen, muss er stehen bleiben. Er kann befreit werden, indem ein Spieler der eigenen Gruppe den Gefangenen abschlägt.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- Spielplan: MariES