

Der Gefängnisausbruch



Welche Gruppe schafft es als erste, mit dem selbstgeknüpften Rettungsseil aus dem Gefängnis zu entkommen? Dies ist ein bewegungsintensives Geländespiel, in dem gesammelt, gekauft und gerannt wird, was das Zeug hält.

Material

- viele kürzere Fäden
- zu sammelnde Gegenstände (z.B. Flaschendeckel, Bierdeckel o.ä.)
- Tüten für Mitarbeiter, die Gegenstände ausgeben
- Markierung für Basisstationen
- Leibchen o.ä. um Fänger zu kennzeichnen
- Leibchen o.ä. um Händler zu kennzeichnen

Vorbereitung

- passendes Spielgelände suchen (z.B. größere Wiese)
- Basen der Spieler markieren
- "Gefängnis" und Zufluchtsort festlegen (z.B. zwei in einiger Entfernung stehende Bäume)
- zu sammelnde Gegenstände auf Tüten verteilen und Mitarbeitern geben (Anzahl der ausgebenden Mitarbeitern variiert je nach Teilnehmeranzahl)

Durchführung

- Die Teilnehmer werden in mindestens 2 Gruppen eingeteilt.
- Aus jeder Gruppe wird ein Spieler ausgewählt, der Fänger wird. Die beiden Fänger bekommen jeweils ein Leibchen. Sind die Gruppen sehr groß, können auch mehrere Fänger bestimmt werden.
- Jede Gruppe hat eine eigene Basis, bei der sie die gesammelten Gegenstände lagert.
- Im Spielgelände befinden sich mehrere Mitarbeiter, welche die zu sammelnden Gegenstände herausgeben. Kommt nun ein Spieler zu einem dieser Mitarbeiter, so erhält er von ihm **einen** Gegenstand. Der Spieler versucht diesen Gegenstand zur eigenen Base zu transportieren, ohne vom Fänger der gegnerischen Gruppe durch Abklatschen gefangen zu werden.

- Wird er vom Fänger erwischt, so muss er diesem seinen Gegenstand abgeben.
- Mit einer vom Spielleiter zuvor bestimmten Anzahl von Gegenständen kann der Händler der Gruppe nun zur Verkaufsstelle gehen. Dort erhält er im Tausch gegen die Gegenstände je nach Betrag einen oder mehrere Fäden.
- Jede Gruppe hat ein weiteres Leibchen, das die Händler tragen müssen, um sich vor den Fängern auf dem Weg zur Verkaufsstelle zu schützen.
- Mit den erkauften Fäden muss die Gruppe ein "Rettungsseil" knüpfen, das vom Gefängnis zum Zufluchtsort führt.
- Die Gruppe, die als erste beim Zufluchtsort ankommt, gewinnt.
- Der Fänger kann auch nach einiger Zeit gewechselt werden. Auch der Händler muss nicht immer die gleiche Person sein.
- Haben die Fänger einige Gegenstände abgenommen, so bringen sie diese wieder zu den ausgebenden Mitarbeitern.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES