

## Komm mit! Geh weg!



Dies ist ein Gruppenspiel, welches für ein wenig Action und Bewegung sorgt.

Ein verwantes Spiel ist: "[Der Fuchs geht herum](#)".

### Spieldaten

- **Alter:** ab 7 Jahren
- **Anzahl:** 6+
- **Gelände:** Raum, draussen
- **Leitung:** 1
- **Dauer:** ca. 15min

### Material

- Für dieses Spiel ist kein Material nötig.

### Vorbereitung

Für dieses Spiel sind keine Vorbereitungen nötig, eignet sich daher als Lückenfüller.

### Spielablauf

\*Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf.

\*Eine bestimmte Person rennt um den Kreis. Diese kann jemanden aus dem Kreis berühren und sagen: "Komm mit!" oder "Geh weg!". Die berührte Person muss dann der anderen hinterher rennen oder die entgegengesetzte Richtung gehen.

\*Das Ziel ist es, vor dem anderen am freien Platz zu sein. Diejenige Person, welche es nicht schafft muss jemand anderen aus dem Kreis berühren.

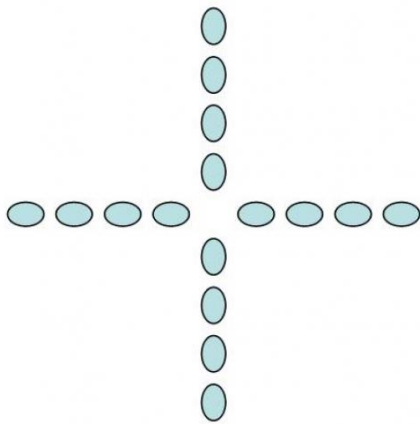
## Spielschluss

Das Spiel kann zu jeder Zeit abgebrochen werden.

## Variante: Speichenrennen

- Die Spieler stellen sich in einer bestimmten Anordnung auf (siehe unten: Skizze).
- Alle schauen in eine Laufrichtung.
- Ein Spieler geht um seine Mitspieler herum, berührt einen der äußeren Spieler und ruft: „Komm mit“ oder „Geh weg“.
- Daraufhin läuft **die gesamte Reihe** mit ihm oder in die Gegenrichtung.
- Derjenige, der die Runde am schnellsten läuft, stellt sich an den Mittelpunkt der Reihe, die anderen füllen die diese nacheinander auf. Der letzte ist neuer Fänger.

## Aufstellung der Spieler beim Speichenrennen



## Bildnachweis

- Titelbild: © Ramun Badertscher / [Jungschar Pfiff Landquart](#)
- Skizze Speichenrennen: MariES