Komm mit! Geh weg!

Dies ist ein Gruppenspiel, welches für ein wenig Acion 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 entgegengesezte 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.

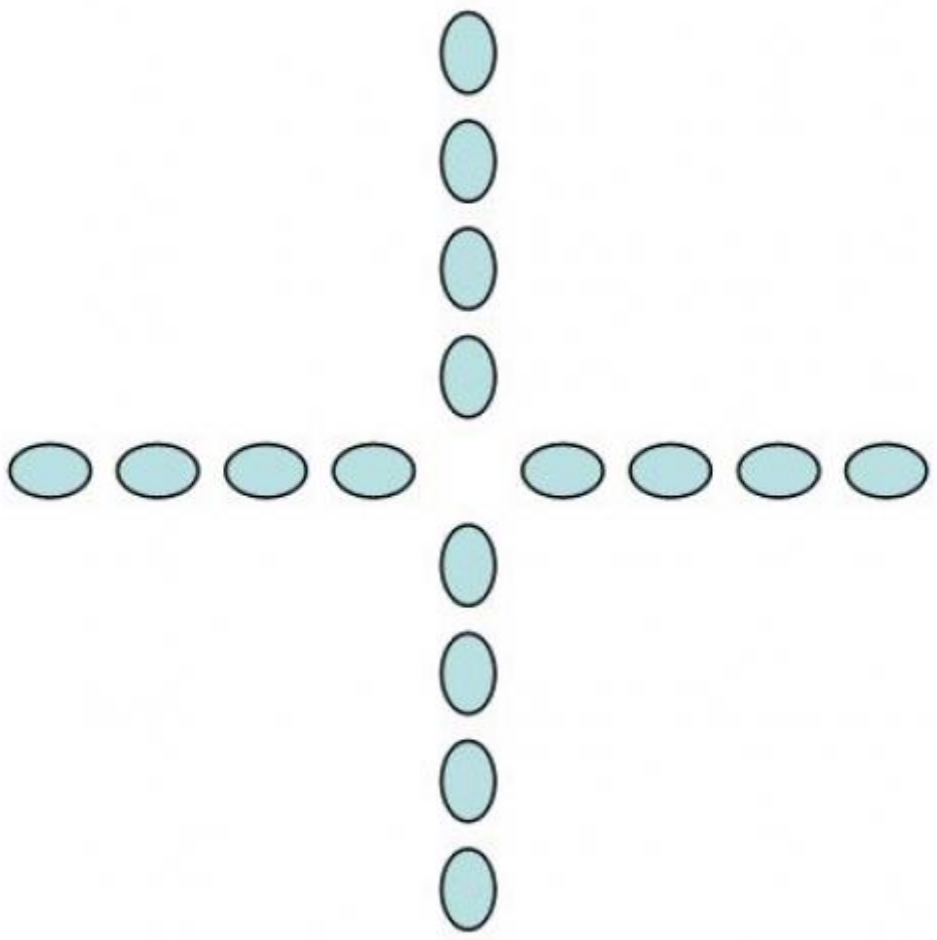
Spielschluss

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 dir 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