

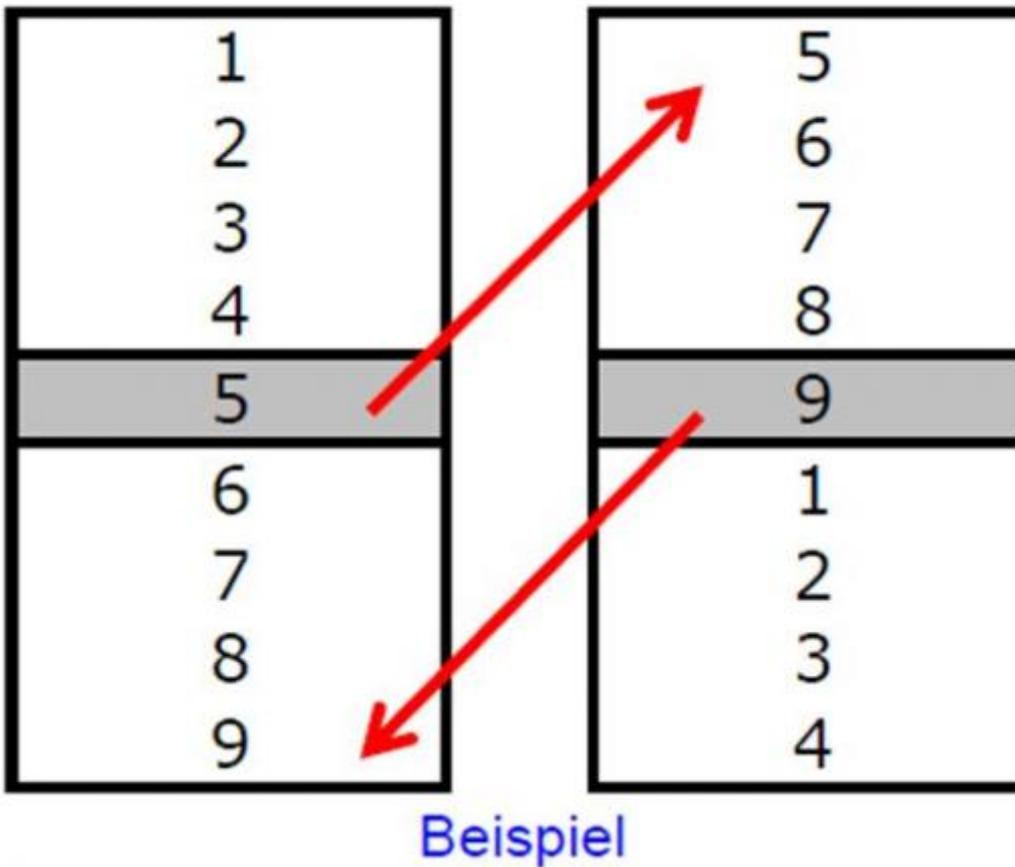
Fang- oder Abschlagmethoden



1. Rangkärtchen

- Jeder Teilnehmer erhält ein Kärtchen, auf dem z.B. eine Zahlenfolge von 1 bis 9 aufgelistet ist.
- Die Karten unterscheiden sich jedoch voneinander: Bei einem beginnt die Abfolge mit der 1, bei dem nächsten beginnt die Liste mit der 4 etc.
- In der Mitte des Kärtchens ist eine markierte Zahl. Diese Zahl bestimmt den Wert des Kärtchens.
- Treffen nun zwei Spieler aufeinander, entscheiden ihre Kärtchen darüber, wer wen abschlägt.
- Im unten aufgeführten Beispiel geschieht Folgendes: Der Spieler mit der markierten 5 schlägt den Spieler mit der markierten 9. Warum? Auf dem Kärtchen mit der markierten 5 befindet sich die Zahl 9 unter der 5. Auf dem Kärtchen mit der markierten 9 befindet sich die 5 über der 9. Somit hat die 5 einen höheren Wert und schlägt die 9.
- Allgemein gilt also: Ein Spieler schlägt alle Spieler, deren Nummer unter der eigenen markierten Zahl steht. Er verliert gegen jeden, der eine Nummer hat, die über seiner Zahl steht.
- Dem gleichen Prinzip folgend können auch Namen o.ä. verwendet werden.

Beispiel für Abschlagen mit Rangkärtchen



Rangkärtchen zum Downloaden

[Rangkaertchen_Nummern](#)

Vorlage Rangkärtchen

Vorlage Rangkärtchen

2. Lebensbändchen

- Jeder Teilnehmer erhält ein Lebensbändchen (Krepppapierstreifen, Stoffstreifen o.ä.).
- Ist es wichtig, die verschiedenen Gruppen unterscheiden zu können, dann werden unterschiedlich farbige Bändchen verwendet.
- Die Spieler befestigen ihr Lebensbändchen an der vom Spielleiter angegebenen Stelle (z.B. in die hintere Hosentasche stecken, Handgelenk oder Oberarm). Die Bändchen müssen **gut sichtbar** und **gut herauszuziehen** bzw. **abzureißen** sein.
- Die Spieler schlagen sich nun gegenseitig ab, indem sie ihrem Gegner das Bändchen wegschnappen.
- Verliert ein Spieler sein Bändchen oder wird es ihm weggenommen, muss er sich ein neues an seiner Base holen.
- Man benötigt also auch Mitarbeiter, die sich darum kümmern, dass an jeder Base die passend farbigen Bändchen genügend vorhanden sind.

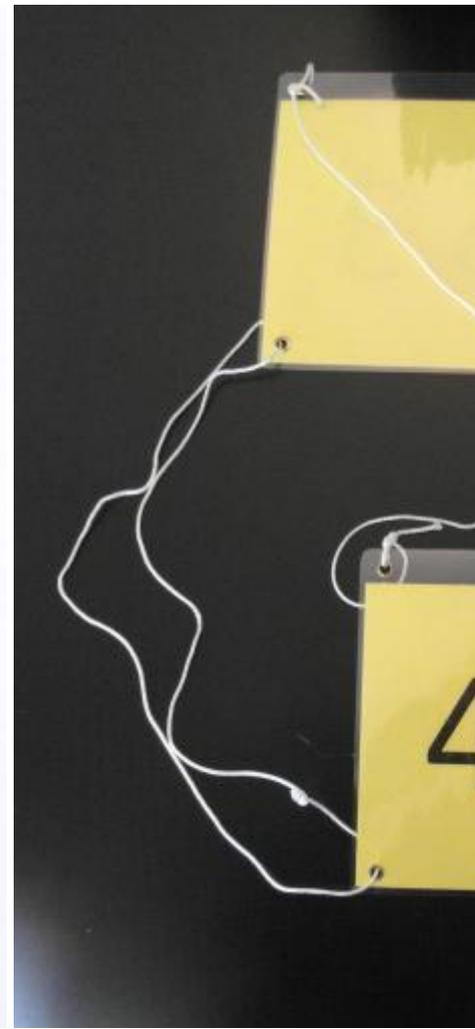
3. Nummern

- Jeder Teilnehmer erhält eine gut lesbare Nummer, die er sich mit Sicherheitsnadeln am Rücken befestigt.
- Die Mitspieler können abgeschlagen werden, indem ihre Nummer laut gerufen wird.
- Jeder Spieler kann mithilfe von Bäumen o.ä. oder mithilfe anderer Spieler versuchen, seine Nummer zu verdecken, sodass sie von keinem Gegner gelesen werden kann. Er darf sie jedoch nicht mit seinen Armen verdecken!
- Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann jeder Spieler seine Nummer in zweifacher Ausfertigung erhalten. Eine wird am Rücken, eine auf der Brust befestigt.
- Wird in Gruppen gespielt, können die Nummern einfach auf verschieden farbiges Papier gedruckt/geschrieben werden.
- Sollten die Nummern öfter zum Spielen gebraucht werden, lohnt es sich sie zu folieren und mit Schnüren schon so zu präparieren, dass sie nur noch am Körper festgemacht werden müssen (siehe Bild).

Nummernfolgen

Nummerleibchen





4. Mehlschleuder

- Eine sehr witzige Fangmethode: Eine Feinstrumpfhose wird etwas mit Mehl gefüllt.
- Durch das Gewicht kann sie nun gut geschleudert werden und hinterlässt beim getroffenen Mitspieler einen Mehlfleck, sodass gut sichtbar ist, ob er wirklich abgeschlagen wurde oder nicht.
- Je nach Spiel kann den Fängern erlaubt werden, die Schleuder zu werfen oder ob sie in der Hand behalten werden soll.

Quellennachweis

- Titelbild: MariES
- aufgeführte Dateien und Bilder: MariES