


















Inhaltsverzeichnis

Vorwort			Seite 2
Vorbemerkungen			Seite 3
★		Brückenspiel	Seite 4
★		Hasenjagd	Seite 5
★		Beeile-dich-Staffel	Seite 6
★ ★		Glücks-Staffel	Seite 9
★ ★		Karawane	Seite 13
★ ★		Mauerfangen	Seite 16
★ ★		Grabenspiel	Seite 19
★ ★		Knastspiel	Seite 22
★ ★		Klassentier retten	Seite 25
★ ★ ★		Räuberwald	Seite 28
★ ★ ★		Völkerball-Varianten	Seite 32
		Völkerball verkehrt	Seite 32
		Bodyguard-Völkerball	Seite 35
		Schleicher-Völkerball	Seite 38
★ ★ ★		Schweinchen auf der Leiter	Seite 41
★ ★ ★		Schweinchen auf der Leiter mit Stall	Seite 44
★ ★ ★		Takeshi-Grundspiel	Seite 47
★ ★ ★		Takeshi-Parcours	Seite 50

Räuberwald



☆☆☆ Spielbeschreibung:

Beim Taktikspiel „Räuberwald“ spielen **Räuber** gegen **Polizisten**.

Bei einer 24er Klassenstärke könnte man mit vier bis fünf Polizisten beginnen. Beim Spielstart befinden sich die Räuber im Räuberwald und die Polizisten auf dem Spielfeld.

Jeder **Räuber** versucht, genau **einen Gegenstand** aus der Schatzkammer zu stehlen und diesen in den Räuberwald zu bringen. **Jeder Räuber**, der **gefangen** wird, muss in das **Gefängnis** gehen.

Eine weitere Aufgabe der Räuber ist es, zu versuchen, die gefangenen Räuber aus dem Gefängnis per Handschlag zu befreien. Ihr Rückzugsort ist der Räuberwald. Dort können sie nicht gefangen werden, ebenso nicht in der Schatzkammer.

Die **Polizisten** müssen versuchen, die **Räuber** durch Abschlagen zu **fangen**. Sie **bewachen** die Schatzkammer und das Gefängnis. Die Polizisten dürfen den Räuberwald **nicht** betreten, auch nicht die Schatzkammer.

Entweder **gewinnen die Räuber**, sobald alle Schätze (etwa 30 Gegenstände wie Sandsäckchen, Ringe, Bierdeckel ...) im Räuberwald gelagert sind, oder die **Polizisten gewinnen**, wenn alle Räuber im Gefängnis sind.

Das sehr beliebte Spiel beginnt meistens so, dass sich alle Räuber auf die Schätze stürzen und das Befreien der Räuber vernachlässigen. Dadurch können die **Polizisten gewinnen**. Die Polizisten sind zunächst damit beschäftigt, Räuber zu fangen und achten nicht auf das Bewachen des Gefängnisses und des Räuberwaldes. Diese taktischen Varianten sind herauszuarbeiten.



Sicherheitstipps:

- Die Polizisten sollten durch Leibchen oder Kappen gut erkennbar sein.
- Die Schätze müssen sich in der Schatzkammer in der Ecke befinden, damit die Kinder beim Überspringen der Bank nicht darauftreten und evtl. mit dem Fuß umknicken.



Taktische Überlegungen:

- Es werden taktische Verhaltensweisen für die Polizisten entwickelt.
- Es werden taktische Verhaltensweisen für die Räuber entwickelt.
- ?

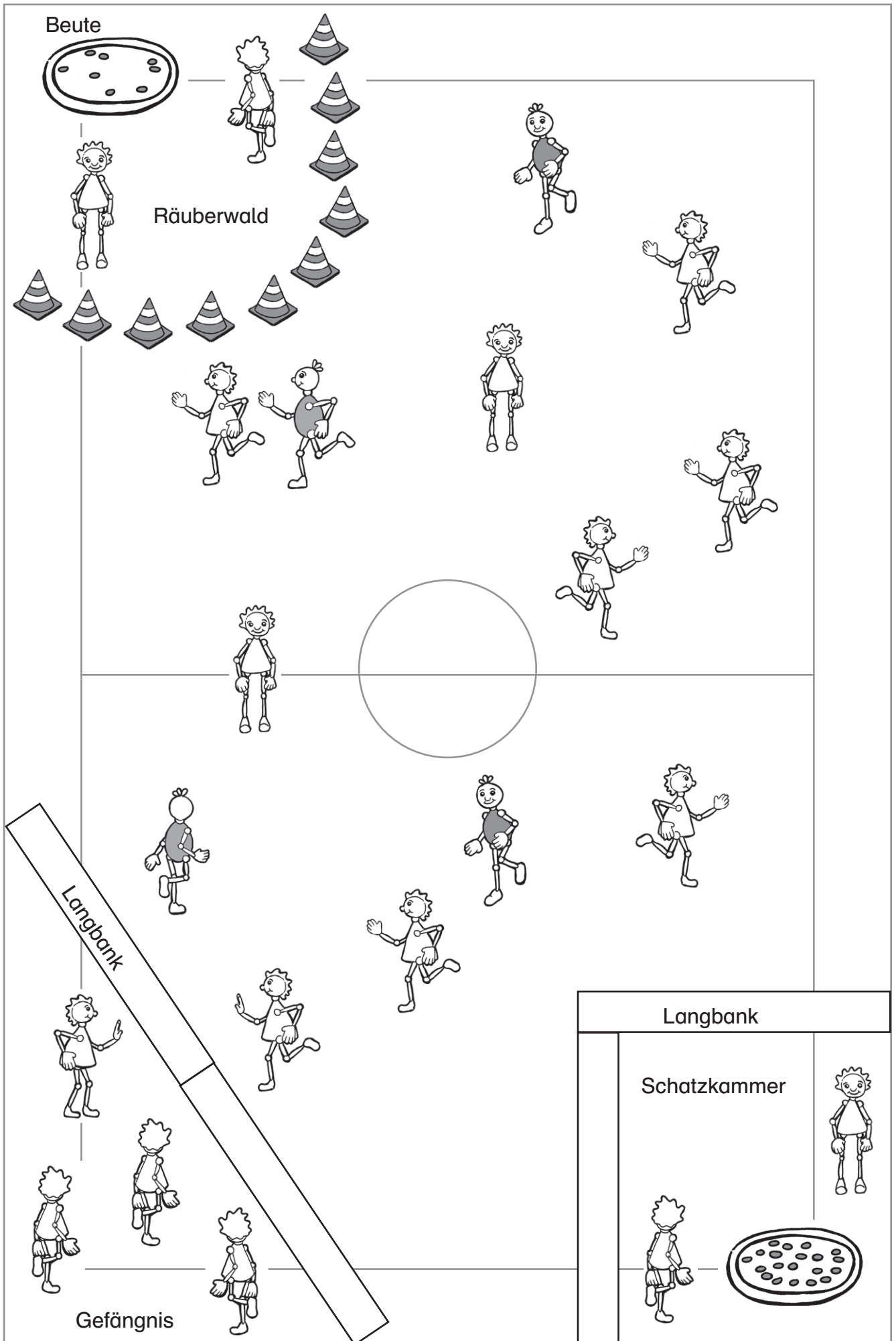
! Mögliche neue Spielvereinbarungen:

- Ein Räuber wird mit einem Schatz gefangen. Wer bringt den Schatz zurück in die Schatzkammer?
- Die Anzahl der Polizisten variiert.
- Es wird geklärt, ob Schätze an andere Räuber weitergereicht werden dürfen.

Notizen

Manche Polizisten bekommen kein Leibchen an und sind somit „undercover“ unterwegs.

Spielfeldaufbau „Räuberwald“





Räuberwald



★ Ein Räuber hat einen Schatz in der Hand und wird gefangen.
Welche Regel findet ihr,
wie der Schatz zurück in die Schatzkammer gelangt?

- Tipps:**
- Der Räuber bringt den Schatz in die Schatzkammer zurück und geht danach ins Gefängnis.
 - Der Polizist bringt den Schatz zurück.

Räuberwald



Räuberwald



★ Das Spiel wird stets von den Räubern gewonnen.
Welche Spieländerung findet ihr,
damit das Spiel ausgeglichener und spannender wird?

- Tipps:**
- Die Anzahl der Polizisten wird erhöht.
 - Das Gefängnis wird mit Polizisten gesichert, damit keine Räuber befreit werden können.
 - Die Polizisten sichern auch die Schatzkammer und den Räuberwald.
 - Schnelle Läufer übernehmen das Fangen.

Räuberwald

