

Burner Games – Aufwärmen: Klämmerlifangis

Das bekannte Lauf- und Fangspiel eignet sich für Gross und Klein. Wenn nötig kann das Spielfeld eingegrenzt werden, so dass weniger Fluchtmöglichkeiten bestehen.



Anzahl Spielende 15-35

Intensität xx

Materialaufwand xx

Zeitaufwand x

Jeder Spielende erhält vom Leiter fünf Wäscheklammern, welche er an seiner Kleidung befestigt (empfindliche Körperstellen sind auszusparen). Auf ein Startzeichen hin versucht jeder Spielende, den andern die Klammern abzunehmen. Erbeutete Klammern müssen sofort an der eigenen Kleidung befestigt werden. Wer keine Klammern mehr hat, muss eine Zusatzaufgabe ausführen und erhält darauf vom Spielleiter eine neue Klammer. Es ist verboten, sich hinzulegen oder an die Wand zu drücken.

Hinweis: Wenn es Spielende mit übertriebenem Fluchttrieb hat, Spielfeld mit Markierungen eingrenzen. Wer auf der Flucht das Feld verlässt, muss eine Klammer an den letzten Verfolger abtreten.

Variationen

- Den Klammerfarben verschiedene Punktzahlen zuweisen.
- In Zweierteams oder kleinen Mannschaften spielen.

Material: Wäscheklammern in verschiedenen Farben

Quelle: [Muriel Sutter, Burner Games](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO