Burner Games – Aufwärmen: Familienfangis

Dieses Spiel mit Musik verlangt von den Schülern, dass sie schnell auf Kommandos reagieren und vor Fängern ausweichen können.

Anzahl Spielende	16-30
Intensität	xx
Materialaufwand	xx
Zeitaufwand	x

Alle Spielenden und 1–2 Fänger (mit Spielbändeln markiert) laufen zu Musik in der Halle herum. Der Spielleitende stellt unvermittelt die Musik ab und ruft eine Zahl, z. B. «2». Dann geht die Jagd los. Es dürfen aber nur Spieler gefangen werden, die sich noch nicht in der verlangten Formation «2» gefunden haben. Wer in der gewünschten Formation steht, ist «sicher». Wer erwischt wird, tauscht Rolle und Spielband mit dem Fänger. Dann geht das Spiel von vorne los.

Variation

Wer erwischt wird, holt beim Spielleitenden ein neues Spielband und gehört zu den Fängern. Die Fänger werden immer mehr. Wer bleibt zuletzt übrig?

Material: Spielbändel, Musik

Quelle: Muriel Sutter, Burner Games