SPIEL | Spiel

S 6 Bannermann

Typ	Action, Kooperation
Gruppengröße	Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Draußen
Zeit	30 Minuten
Spielende	6-20
Material	Holzstöcke oder ähnliches

Eine Person steht an einem Holzkreis (drei Stöcke auf dem Boden). Diese zählt mit verschlossen Augen bis 20/30, während alle anderen wegrennen und sich verstecken. Die Person, die zählt - der Bannermann - geht herum. Wenn er eine Person sieht, rennt er zum Holzkreis und ruft ihren Namen. Dabei muss er den Kreis berühren. Falls dies geschieht, ist die Person abgeschlagen und setzt aus. Falls es aber einem anderen Spieler gelingt, das Kreuz zu zertreten ohne abgerufen zu werden, sind alle abgerufenen Spieler wieder frei und eine neue Runde mit neuem Bannermann gewinnt.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/

Am Fort Gonsenheim 54, 55122 Mainz | Tel.: 06131/253-625 | E-Mail: rl@jgcl-regionwest.de Webseite: www.jgcl-regionwest.de | Bank: Pax Bank eG. Mainz IBAN: DE59 3706 0193 4004 7750 10