

Djoel – Ein einfaches Lauf- und Fangespiel für draußen

Mitspieler*innen:

Beliebig viele (mind. 4!), je mehr, desto interessanter ist das Spiel.

Die Mitspieler*innen werden in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe sind die Fänger, die andere die Läufer.

Spielfeld:

Das Spielfeld wird mit Kreide auf den Boden gezeichnet, mit Sägemehl auf die Wiese gestreut oder im Sandfeld mit einem Stock gezogen.

Bei kleinen Gruppen gibt es nur 2 Linien, ansonsten kann das Spielfeld auch vergrößert werden.

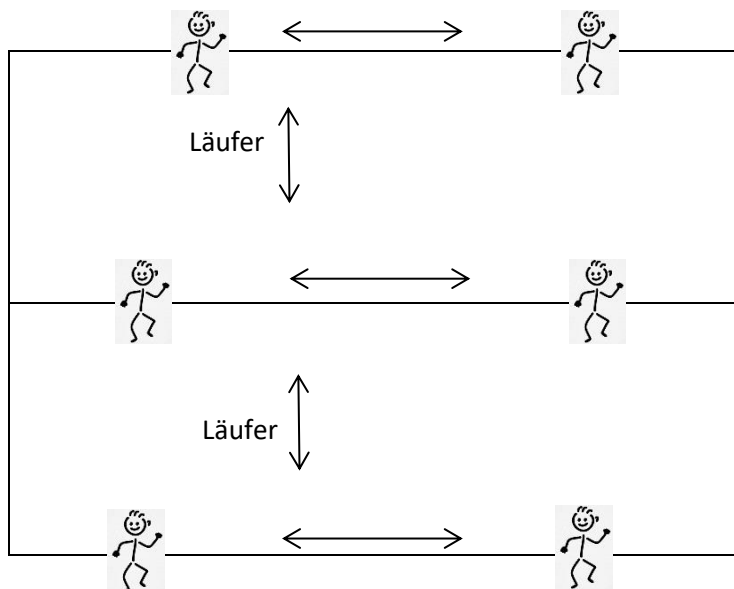
Spielablauf

Die Fänger dürfen nur auf ihrer Linie hin- und herlaufen und diese nicht verlassen.

Die Läufer versuchen, von einer Seite des Feldes auf die andere Seite und wieder zurück zu rennen; alle Läufer rennen gemeinsam los. Wer von den Fängern, die sich auf der Linie bewegen, abgeschlagen wird, scheidet aus. Gewonnen haben die Fänger, wenn sie alle Läufer gefangen haben oder die Läufer, wenn sie nicht gefangen wurden.

Nach einer Runde wird getauscht. Die Läufer werden Fänger und umgekehrt.

Spielfeld für eine große Gruppe:



Bei einer kleinen Gruppe gibt es nur 2 Linien für die Läufer.