

Fang den Hut!

in Bewegungsspiel für 6 bis 18 Personen ab sechs Jahren.

Spielvorbereitung

Gemeinsam mit den Kindern werden die Hüte aus farbigem Papier angefertigt. Für die Würfel (jede Gruppe hat ihren eigenen Würfel) werden große Pappkartons benötigt. Auf diesen werden die Anzahl der zu gehenden Schritte durch Fußabdrücke oder durch Punkte gekennzeichnet. Die Fuß- bzw. Augenzahl sechs wird auf dem Würfel durchgestrichen. Anschließend wird das Spielfeld gestaltet. Dabei soll eine Spielfläche entstehen, die einem Straßenverkehrsnetz gleicht. An den jeweiligen Außenecken müssen sich entsprechend der Gruppenzahl die Eingänge bzw. Ausgänge befinden. Diese stellen Start und Ziel der Parteien dar. Die Spielfeldgröße richtet sich nach dem Alter der Kinder, der Anzahl der Gruppen und den räumlichen Gegebenheiten. Die Wegspuren können durch verschiedene Materialien angelegt werden (zum Beispiel: Zeitungspapierschlangen, dicke Kordel, Kreide, Steine, Sand usw.).

Variationen

In der Mitte des Gesamtfeldes wird ein Bereich markiert, der das Ziel aller Mitspieler darstellt. Weiterhin können Pausenzonen in die Spielfläche integriert werden, die Hüte dürfen den Spielern hier nicht weggenommen werden.

Ziel des Spiels

Im Spiel wird versucht, durch geschicktes Gehen fremde Hüte zu erjagen.

Spielregeln

Spielregel 1:

Es werden Gruppen/Spielparteien zu je drei Kindern gebildet. Die Rollenverteilung innerhalb einer Gruppe ist folgende: Zwei Kinder übernehmen die Aufgabe, die in dem bekannten Brettspiel die Spielfiguren innehaben. Sie tragen Hüte einer Farbe, wodurch ihre Gruppenzugehörigkeit gekennzeichnet wird. Das dritte Kind würfelt für seine Gruppe.

Die Gruppen stellen sich an ihren Startpunkten auf. Nachdem die Kinder sich einig sind, welche Gruppe beginnt, wird gewürfelt, und der Spieler geht die entsprechende Anzahl der abgebildeten „Füße“. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Gruppen, bis alle Spieler im Spielfeld stehen.

Spielregel 2:

Der Würfel zeigt an, wie viele Schritte der Spieler gehen/laufen darf. Dem Spieler selbst bleibt es überlassen, wie groß oder klein er seine Schritte setzt. Auch darf er entscheiden, ob er diese Anzahl an Schritten vorwärts oder rückwärts geht. Nur darf er beim Setzen eines Fußes keinen Anlauf nehmen, das heißt, der andere Fuß muss währenddessen auf dem Boden bleiben.

Spielregel 3:

Innerhalb der Gruppe können die Kinder sich untereinander absprechen, wer die gewürfelte Anzahl der „Füße“ ausführt und dadurch einem fremden Hut näher kommt oder sogar fangen kann.

Spielregel 4:

Gefangen werden kann ein Hut, wenn das Kind mit der gewürfelten Anzahl „Füße“ ein Kind einer anderen Gruppe direkt erreicht. Es stülpt den fremden Hut über seinen eigenen. Trifft ein Kind auf einen Spieler mit mehreren Hüten, darf er diesem nur einen einzigen wegnehmen. Spieler ohne Hüte scheiden nicht aus dem Spiel aus, sondern versuchen wieder Hüte zu erjagen.

Spielregel 5:

Die gefangenen Hüte dürfen nicht im Ziel „sichergestellt“ werden, die Spieler müssen sich bis zum Ende des Spiels im Spielfeld bewegen.

Spielregel 6:

Wird eine Sechs gewürfelt (auf dem Würfel durchgestrichen), darf der Spieler seine Position verändern.

Spielregel 7:

Werden Pausenzonen in das Spielfeld mit einbezogen, ist darauf zu achten, dass nur jeweils ein Kind in diesem Bereich stehen darf. Die Hüte können hier nicht gefangen werden.

Spielende

Die Partei, die zuerst drei Hüte auf einem Kopf eines seiner Spieler hat, darf ins Ziel gehen, jedoch nur mit einer genauen „Fußzahl“. Wer das Ziel zuerst erreicht hat, das heißt, einer aus der Gruppe, deren Partei hat das Spiel gewonnen. Je nachdem, wie die Kinder das Spiel empfinden, kann dies gegebenenfalls auch mit mehr als drei Kindern pro Gruppe gespielt werden. Weitere Änderungen der Spielregeln sind durchaus denkbar, zum Beispiel: Beide Spieler einer Gruppe müssen im Besitz von zwei fremden Hüten sein, um ins Ziel zu gehen.

i-Punkt 5/2007