

Labyrinth

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Labyrinth

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Auflockerung, Katze, Katze und Maus, Matrix, Maus, fangen, labyrinth, laufspiel, spiel
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	unbekannt
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 10. 11. 2022 von Lenka.Drsata.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Vorbereitung/Aufbau

Ablauf

Wertung/Bewertung

Variationen

Weiterführendes

Kurzbeschreibung

Auflockerungsspiel. Katze und Maus spielen Fangen, in einem sich

ändernden Labyrinth.

Inhalte

Fangen spielen mit Köpfchen

Material

kein Material notwendig

Detailbeschreibung

Vorbereitung/Aufbau

Man benötigt ausreichend Platz und einen trockenen Untergrund zum Laufen und mindestens 11 Teilnehmer.

Eine Teilnehmer ist die Katze, eine andere Teilnehmer ist die Maus. Die anderen stellen sich in einer (möglichst quadratischen) Matrix in Armspannen-Abstand auf. Zum Beispiel in 4 Reihen à 4 Personen. Dabei schauen alle in eine Richtung und halten die Arme in Schulterhöhe ausgestreckt.

Ablauf

Nun versucht die Katze die Maus zu fangen. Sie laufen durch die Reihen und um das Labyrinth herum. Unter den ausgestreckten Armen dürfen weder Katze noch Maus hindurchgehen.

Die Maus hat dabei drei Optionen:

- Einfach nur vor der Katze weglaufen.
- "Labyrinth" (oder "Matrix") rufen. Daraufhin drehen sich alle als das Labyrinth verkörpernden Personen um 90 Grad. Dadurch werden aus den Längsgängen im Labyrinth plötzlich Quergänge.
- An eine Reihe andocken. Die Maus wird dann Teil des Labyrinths. Die alte Katze wird zur Maus, und die Person am anderen Ende der Reihe, an die sich die Maus angedockt hat, wird die neue Katze (Klicker-Effekt). Die Reihe rückt dann auf, damit sie wieder im Raster drin ist. Wenn die Katze die Maus fängt, vertauschen sich die Rollen: Aus Katze wird Maus und umgekehrt.

Wertung/Bewertung

Das Spiel hat keinen endgültigen Gewinner. Es kann so lange gespielt werden bis alle dran waren, oder bis die Zeit abgelaufen ist.

Variationen

Das Labyrinth (die Matrix) wird nicht durch die Maus gesteuert, sondern durch eine Dritte (außenstehende Person) z.B. den Leiter/die Leiterin. Dieser ruft, pfeift, oder klatscht laut wenn er die Gangrichtung ändern möchte. Katze und Maus spielen einfach nur fangen und versuchen nicht gegen "Mauern" zu laufen.

Weiterführendes

Andere Namen für dieses Spiel:

- Matrix
- Katze und Maus

Auflockerungsspiel. Katze und Maus spielen Fangen, in einem sich ändernden Labyrinth.