



Vampir-Knoblauch-Pfarrer

- Gruppengröße: 4-100
- Alter: ab 6 Jahre
- Dauer: 5 - 50 Minuten
- Ort: Halle, Wiese oder großer Raum
- Material: ggf. Abgrenzungen für das Spielfeld

- Kombi aus „Schere-Stein-Papier“ und „Fangen“

Varianten:

- Samurai-Schwiegermutter-Tiger
- Prinzessin-Drache-Ritter

- Es wird ein nicht zu kleines Spielfeld mit einer Mittellinie abgesteckt. Das Feld sollte mind. so breit sein, dass jeweils die Hälfte der Gruppe nebeneinander an der Mittellinie stehen kann.
- Die Mitspielenden werden in zwei Gruppen geteilt.
- Die Gruppen treffen sich je Spielrunde an der Mittellinie.
- Auf das Signal der Spielleitung hin wird Schnick-Schnack-Schnuck gespielt (Die Gruppen müssen sich jeweils vorab auf eine Figur einigen).
- Wer „verliert“ muss sich möglichst schnell hinter sein Ende des Spielfelds retten. Die „Gewinner“ versuchen zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt ins andere Team.
- Bei Schnick-Schnack-Schnuck gibt es:
Vampir --> zeigt Zähne, nimmt Arme seitlich hoch
Knoblauch --> Gesicht verziehen, Nase zuhalten
- Pfarrer --> zeigt mit den Fingern ein Kreuz
- Knoblauch läuft vor dem Pfarrer weg
Pfarrer läuft vor dem Vampir weg
Vampir läuft vor dem Knoblauch weg
- Spielende ist, wenn auf einer Seite nur noch eine Person übrig ist.

