

Pyramidengefängnis



Autor:	Martin Rohner
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Altersgruppe:	8-14 Jahre
Material:	Lebenspyramidenzettel (4 pro TN), Pyramidenzettel (1 pro Gruppe)
Beschreibung:	Wer es schafft, die gegnerische Pyramide ins eigene Land zu schaffen, der hat gewonnen.

Voraussetzungen:

Zwei Teams mit je einer eigenen Farbe. Zwei Felder, je ca. 200m x 200m. Klare Feldbegrenzung. Deutliche Grenze zwischen den zwei "Ländern".

Dauer: 30 min zum Erklären und Vorbereiten. Dann ca. 20 -60 min Spielzeit (pro Runde!).

Vorbereitung:

Jedes Team hat 20min. Zeit, um die Taktik zu besprechen. Die 'echte' Pyramide zu bauen und Täuschungs-Pyramiden aufzubauen. Der Spielleiter kontrolliert die 'echte' Pyramide jedes Teams. Jeder Spieler bekommt eine Lebenspyramide (kleiner Zettel in der Teamfarbe mit einer Pyramide drauf). Pyramidenbau Es dürfen beliebig viele Pyramiden gebaut werden. min. 1 m hoch, aus min 3 Stecken, aus fünf Schritten Entfernung noch sichtbar. Unter die 'echte' Pyramide legt man das farbige A4-Blatt mit der echten Pyramide drauf. Das Blatt darf nicht gefaltet werden. Man darf es aber tarnen, so dass vom Blatt nichts mehr sichtbar ist.

Spielablauf:

Zuerst muss die 'echte' gegnerische Pyramide gefunden werden. Dazu schickt jedes Team Kundschafter ins gegnerische Land. Diese können aber dort vom gegnerischen Team gefangen werden. Dann müssen sie ihre Lebenspyramide abgeben. Sie müssen sofort zum Spielleiter, um dort eine neue Lebenspyramide zu holen. Man kann nur im gegnerischen Land gefangen werden. Im eigenen Land ist man selber Fänger. Material ca. 4 Lebenspyramiden pro Spieler in der jeweiligen Teamfarbe je ein A4-Blatt mit der 'echten' Pyramide drauf.

Varianten:

- Auch drei oder vier Felder sind möglich!
- Jedes Team hat einen Joker (mit Bändel bezeichnet). Dieser kann auch im gegnerischen Land Gegner fangen. Er selber kann nur von jeder Person gefangen werden, die das 'Antijoker'-Zettelchen besitzt.