












# Räuber und Gendarm (7-14 Jahre)

	nein	Bewegungsspiel Mannschaftsspiel			10 min
	ja		ja		1 Per.
	ja		nein		Ab 8 Per.
	50 cm lange Wolle, eine Uhr				
	Schnelligkeit, Taktik, Geschicklichkeit				
	Für die Gendarmen alle Räuber fangen vor Ablauf der Zeit. Für die Räuber sich nicht fangen lassen bzw. die anderen befreien.				

## Beschreibung des Spiels

Räuber und Gendarm funktioniert ähnlich wie Fangen. Es wird seit langer Zeit gerne gespielt.

Es bilden sich zwei Gruppen, Räuber und Gendarmen. Die Räuber binden sich ein Stück Wolle um die rechten Arme, bekommen einige Minuten Vorsprung und müssen sich verstecken.

Die Gendarmen suchen sie nun und versuchen, ihnen die Wollbänder vom Arm abzureißen.

Wer sein Band verloren hat, muss nun zu einem vereinbarten Sammelpunkt gehen und ist "gefangen".

Die anderen Räuber können die gefangenen Mitspieler aber auslösen, indem sie ihnen bei dem Sammelpunkt dreimal auf den Rücken klopfen.

Dies muss der Gendarm am Sammelpunkt, der die gefangenen Räuber bewacht, verhindern, indem er ihnen das Band abnimmt.

Gelingt es aber, einen der gefangenen Räuber zu befreien, muss der Wächter ein neues Band rausrücken.