












Tom und Jerry (8-13 Jahre)

	nein	Bewegungsspiel			pro Runde ca. 10 Minuten
	ja		nein		1 Per.
	naja		ja		4-10 Per.
	etwas zum Markieren der Katz- und Maus-Häuser (z.B. Kreide, wenn auf Beton gespielt wird)				
	Bewegung, Schnelligkeit				
	Spaß an der Sache				

Beschreibung des Spiels

Ein Spieler wird zum Kater Tom ernannt, die anderen Spieler sind die Mäuse Jerry.

Nun werden die beiden Häuser von Tom und den Jerrys markiert.

Malen Sie dafür zum Beispiel mit Kreide zwei Linien in einem Abstand von etwa 15 Metern gegenüber auf die Straße.

Tom und die Jerrys stellen sich an ihre Linien und schauen sich an.

Dann gibt Tom eine Kategorie vor, z.B. Obst.

Die Jerry-Mäuse bereden jetzt ganz leise, wer welches Obst nimmt.

Wenn alle eins ausgewählt haben, darf Tom anfangen zu fragen: "Denkt Jerry an... Äpfel?".

Sobald eine Jerry-Maus ihr Obst hört, rennt sie zu Toms Haus und so schnell es geht wieder zurück.

Sieht Tom, dass eine Jerry-Maus ihr "Mäuseloch" verlässt, rennt auch er zum Mäusehaus und schnell wieder zurück an seinen Platz.

Wer zuerst wieder bei sich im Haus ankommt, ruft seinen Namen, also "Jerry" oder "Tom".

Hat Tom gewonnen, ist diese Runde zu Ende und die Jerry-Maus wird zum neuen Kater.

Hat Jerry jedoch gewonnen, kann sich der Spieler für diese Runde in Sicherheit wiegen und abwarten, wer der neue Tom wird.

Tom dagegen muss solange weiter fragen, bis er ein Mäuschen im Wettrennen besiegt hat.

Schafft Tom es nicht, vor einer Jerry-Maus in seinem Haus anzukommen, muss er in der neuen Spielrunde noch einmal den Kater spielen.

Einige Beispiele für Kategorien, die Tom abfragen kann:

- Farbe
- Buchstabe
- Fußballmannschaft
- Land
- Cartoon-Figuren
- Superhelden
- ...