












# Wimpel Spiel (ab 12 Jahren)

	nein	Mannschaftsspiel			ca. 1 Std.
	nein		nein		1 Per.
	ja		ja		Gruppen zwischen 10-20 Per.
	Krepp-Papier (oder dünne Wolle), Wimpel (Handtuch) Draußen, abgegrenztes Waldstück				
	Bewegung, Schnelligkeit, Taktik, Wahrnehmung,				
	Nach einer festgelegten Zeit die meisten Punkte haben.				

## Beschreibung des Spiels

Die Mannschaften treffen sich in der Mitte des Geländes, dort trennen sie sich; 2 Helfer bleiben an einem zentralen Anlaufpunkt.

Nun bauen sich die Mannschaften an versteckten Orten ein kleines Lager auf (z.B. aus Ästen, umgestürzten Bäumen, Zweige...). In der Mitte des Lagers wird jeweils eine Fahne oder ein Handtuch aufgehängt. Nach einer bestimmten Zeit fängt dann das eigentliche Spiel an:

Die Mannschaften müssen versuchen, die Fahnen der Gegner zu ergattern, ihre eigenen Fahnen aber zu verteidigen. Zudem hat jeder Teilnehmer einen Lebensfaden, den er verlieren kann, wenn er ihm von jemandem abgerissen wird (hier eignet sich ein Band aus Krepppapier, das jeder am Ober- oder Unterarm trägt).

Wer seinen Lebensfaden verloren hat, darf nicht mehr mitspielen und muss sich erst wieder an der "zentralen Anlaufstelle" einen neuen besorgen.

Jede Fahne wird mit zehn Punkten bewertet (auch die eigene); jeder Lebensfaden mit einem oder zwei Punkten, je nach Gruppenstärke.

Wichtige Hinweise für Spielleiter:

- Klare Regeln absprechen!!! Wie wird das Band abgenommen?
- Wenn jemand im Duell „Stop!“ ruft, wird sofort aufgehört!
- Signal absprechen (z.B. bei Autohupe kommen alle zum Sammelpunkt)
- Gebiet eindeutig abstecken, damit sich keiner verläuft!

Quelle:

BPS-SP-W-013