

# Polizisten & Verbrecher



Draußen



mindestens 8 Teilnehmer



Spieldauer pro Durchgang zuvor festlegen



Teambänder, Seil, evtl. Stoppuhr und Trillerpfeife



Zuerst wird **ein großes Spielfeld** mit einigen Versteckmöglichkeiten (z.B. Büsche, Bäume, große Steine,...) **genau festgelegt** (Größe je nach Teilnehmerzahl und Spieldauer). Es wird eine Position „**Ausgangspunkt**“ ungefähr in der Mitte des Spielfeldes ausgewählt. Dort wird das „**Gefängnis**“ mit dem Seil **gekennzeichnet**. Die Teilnehmer werden auf **2 Gruppen aufgeteilt**. Eine Gruppe sind die **Verbrecher** und die anderen die **Polizisten**. Sie werden mit einem **Teamband** markiert und stellen sich **eine Minute** in einem Kreis mit **geschlossenen Augen** neben dem Gefängnis auf. In dieser Minute haben die Verbrecher Zeit, sich im Spielfeld zu **verteilen**. Dann können die Polizisten beginnen die Verbrecher zu suchen, zu jagen und **ins Gefängnis zu bringen**. Um Verbrecher erwischen und ins Gefängnis bringen zu können, ist es einfacher, **in Zweiergruppen** auf die Verbrecherjagd zu gehen. Ist ein Verbrecher gefangen und im Gefängnis, darf er es bis zum Ende des Durchganges nicht mehr verlassen. Wie viele Verbrecher können die Polizisten (z.B. in 10 Minuten) in das Gefängnis bringen? Nach dem Durchgang werden die **Rollen** der Polizisten und Verbrecher **getauscht**.



**Eine maximale Zeitvorgabe pro Durchgang festlegen!**

Durch einen Pfiff mit der Trillerpfeife kann ein Durchgang beendet werden.



Reaktion, Schnelligkeit, Suchen und Fangen