

# Großmutter, Jäger, Wolf

**In einem Satz**

Ein kurzweiliges heiteres Spiel in zwei Gruppen für den Anfang oder für „Zwischendurch“ - ein „Hin und Her“, das Absprache und Reaktionsvermögen ebenso wie Schnelligkeit fordert.

**Schlagworte**

Zwischendurch, in der Gruppe, mit der Gruppe, Bewegung, Aufmerksamkeit, Spontaneität, Wahrnehmung, Gruppendynamik, klein- und großgruppeneignet

**Zielgruppe**

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

**Gruppengröße**

von 10 Personen bis Großgruppe (gerade Anzahl von Spielenden wäre gut, da in zwei gleichgroßen Gruppen gespielt wird)

**Zeitlicher Rahmen**

von 15 bis 30 Minuten

**Material- und Technikbedarf**

evtl. ein Stück Straßenkreide (fürs Draußenspielen) oder Tesakrepp oder Gegenstände, womit die Aufstellungs- bzw. Ziellinie gekennzeichnet werden können

**Beschreibung**

Aus dem Märchen Rotkäppchen ist völlig klar:  
Der Wolf schlägt die Großmutter, die Großmutter den Jäger, der Jäger den Wolf. Noch Fragen? Na, dann kann's ja losgehen:

Grundidee des Spiels ist, dass verschiedene Charaktere (Großmutter, Wolf und Jäger), die Eigenschaft besitzen jeweils andere zu besiegen: der Wolf besiegt die Großmutter, indem er sich den Bauch reibt und dabei bedrohlich heult, die Großmutter zwingt den Jäger in die Knie, indem sie sich auf ihren Gehstock stützt und jämmerlich seufzt, der Jäger wiederum legt sein Schießgewehr an und zwingt den Wolf mit einem lauten „piffpaff“ in die Knie.

Konkret: Zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen, stimmen pro Spielrunde heimlich ab, welche Figur sie im Anschluss spielen wollen und stellen sich dann jeweils in einer Reihe gegenüber voneinander auf – im Abstand von ca. zwei Metern (markieren!).  
Wenn die Spielleitung das „Start-Zeichen“ gibt, dann stellt jede und jeder in der jeweiligen Gruppe die gemeinsam gewählte Figur dar.

---

Jetzt entscheidet sich wer wen geschlagen hat: Für die „unterlegene“ Mannschaft heißt es nun rasch die Flucht nach hinten antreten. Alle Gruppenmitglieder müssen versuchen eine Ziellinie ca. 10-20 m (markieren!) hinter sich zu erreichen um sich in Sicherheit zu bringen. Die „überlegene“ Gruppe hingegen muss versuchen, die „unterlegene“ Mannschaft zu fangen.

Wer gefangen wurde muss in die andere Gruppe wechseln. Dann geht's von vorne los – entweder, bis eine Gruppe von der anderen gänzlich geschlagen wurde und nur noch eine Gruppe übrig ist, oder: solange es eben Spaß macht.

---

### Tipps und Tricks

Wichtig ist, daran zu denken, dass der Raum, in dem gespielt wird, groß (!) genug ist, so dass es gerade beim drinnen Spielen und im Rennen nicht zu Unfällen mit Stühlen im noch stehenden Stuhlkreis etc. kommt. Besser ist: draußen spielen.