

Zauberwald – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Zauberwald/>

Archiviert am: 2025-09-19 23:44:41

Zauberwald

Zauberwald ist ein
[Auflockerungsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Wir brauchen dazu:](#)
- [3 So geht es:](#)
- [4 Besondere Hinweise:](#)
- [5 Warnung:](#)
- [6 Wann einsetzen:](#)
- [7 Weblinks](#)

Alias:

Zwerg, Riese, Zauberer

Zauberwald	
Art:	Spiel
Ziel:	schnell entscheiden, schnell reagieren – und schnell weglaufen
Inhalt:	Fangspiel nach ähnlichem Prinzip wie das Knobelspiel <i>Schnick-Schnack-Schnuck</i> (Stein, Schere, Papier)
Teilnehmer:	
Leiter:	
Ort:	Drinnen
Material:	
Dauer:	10–20 Minuten
Vorbereitung:	

Wir brauchen dazu:

genügend Platz zum Laufen, am besten draußen

So geht es:

Die Gruppe teilt sich in zwei ungefähr gleichstarke Fraktionen, die sich im Abstand von gut zwei Metern gegenüber aufstellen. Jeder Gruppe überlegt sich in einer Blitzberatung, welche der drei folgenden Figuren sie einheitlich darstellen möchte:

Zwerg

Mit beiden Armen wird eine stilisierte Zwergenmütze dargestellt. Der Zwerg besiegt den Zauberer, wird aber selbst vom Riesen besiegt.

Riese

Beide Arme über dem Kopf hoch strecken, um die enorme Größe des Riesen darzustellen. Der Riese besiegt den Zwergen, kann selbst aber vom Zauberer verzaubert werden.

Zauberer

Den rechten Arm als Zauberstab nach vorne strecken („...bssst!“). Der Zauberer verzaubert den Riesen, kann selbst aber vom Zwerg überwältigt werden.

Nach der Beratung zählen alle bis drei. Bei drei stellt jede Gruppe die Figur dar, die sie sich ausgesucht hat, und läuft weg oder versucht entsprechend die anderen zu fangen. Wer gefangen wird, wechselt zu anderen Gruppe über. Wer die “sichere Zone” erreicht (3–5 Meter hinter jeder Gruppe), ist in Sicherheit. Wenn beide Gruppen das Gleiche darstellen, beraten sich beide Gruppen neu.

Und weiter geht es mit der nächsten Runde, bis eine Gruppe völlig verschwunden (gefangen) ist oder niemand mehr kann oder will.

Besondere Hinweise:

Mit großen Gruppen macht das Spiel besonders viel Spaß (*the more, the merrier*) – ich selbst habe es einmal mit insgesamt 50 Leuten gespielt. Vielleicht könnt ihr euch mit ein oder zwei anderen OE-Gruppen dafür zusammentun?

Warnung:

Da auch bei diesem Spiel immer Leute dabei sind, die ab und an die Regeln durcheinander bringen, seid bitte vorsichtig. Es hat schon böse Platzwunden gegeben, weil zwei Spielerinnen frontal mit den Köpfen zusammengestoßen sind.

Wann einsetzen:

Bei allgemeiner Lethargie und zum schnellen Wachwerden.

Weblinks

- [Spielereader von Oliver Klee](#)

Auflockerungsspiele

- [Au ja!](#)
- [Bewegungskanon](#)
- [Daumenwrestling](#)
- [Die Milch kocht über!](#)
- [Ich fühle mich jetzt so ...](#)
- [Im Kreis hinsetzen](#)
- [Intelligenztest](#)
- [Jammern](#)
- [Knäuel weitergeben](#)
- [Labyrinth](#)
- [Margerite](#)
- [Maschine-Spiel](#)
- [Paranoia](#)
- [Pause](#)
- [Pärchenfangen](#)
- [Roboter parken](#)
- [Schlange und Hase](#)
- [Schuhsalat](#)
- [Smaug](#)
- [Taaa-Tung!](#)
- [Tropengewitter](#)
- [Wanderndes Klatschen](#)
- [Was machst du denn?](#)
- [Wäscheklammern](#)
- **Zauberwald**
- [Zulutanz](#)