**„Hase und Jäger“**

**Hase, Jäger, Tourist – Gott – Liebling, das Essen ist fertig**

**Ziel des Spiels:** Dem Hasen das Leben retten (Interferenzspiel – eindeutige Impulse setzen

**Zeit:** 10 – 15 Minuten

**Gruppengröße:** ab 8 – 30 Personen

**Platz:** ausreichend Platz um sich im Kreis aufzustellen

**Material:** nicht erforderlich

**Vorbereitung:** keine

**Spielregeln:**

* Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung stellt – im Wechsel – links oder rechts zugewandt – verschiedene Figuren dar, die dann in die entsprechende Richtung „ weiter gegeben werden“. Da mehrere Figuren zeitgleich aus verschiedenen Richtungen kommen, entsteht ein Durcheinander, in dem sich die Spieler\*innen sehr konzentrieren müssen.
* Ziel des Spiels ist es, die Figuren durch den Kreis wandern zu lassen, ohne dass sie verloren gehen. Es sollen möglichst viele Figuren erhalten bleiben.
* und hat die Aufgabe, dem Hasen das Leben zu retten. Der Hase ist gerettet, wenn er drei Durchgänge durch die gesamte Gruppe geschafft hat.
* **1. Impuls**: Zunächst läuft der Hase alleine durch die Gruppe. Er wird dargestellt, indem der Spielleiter die offenen Hände an den Kopf führt und die Ohren eines Hasen formt. Der Hase muss als Impuls schnell durch die Gruppe laufen.
* **2. Impuls:** Der Jäger verfolgt den Hasen. Der/die Spielleiter\*in formt mit den Armen eine Büchse/Gewehr und sagt laut und deutlich PENG!
* **3. Impuls:** Tourist: Die Hand geht zur Stirn als suche man etwas gegen die Sonne am Horizont oder mit den Händen wird vor den Augen ein Fernglas geformt und ein langgezogenes "Aaah" von sich geben. Der Tourist läuft entgegen der Richtung von Hase und Jäger.
* **4. Impuls:** Gott: Mit beiden Armen wird eine ausladende, große Geste gemacht und mit einem deutlichen Ooooomm unterlegt.
* **5. Impuls:** Ehefrau des Jägers: Sie serviert ihrem Mann das Mittagessen mit einer servierenden Geste in den Kreis. Sie sagt: *Liebling, das Essen ist fertig.`* Sie serviert in Gegenrichtung von Hase und Jäger.
* Diese Impulse laufen durch den Kreis (die Gruppe steht). Wenn die Gruppe mit den Gesten sicher ist, kann die Geste aus allen Richtungen kommen.
* Klar und eindeutig sein in den Gesten (Impulsen) die weitergegeben werden. Bereit sein, den Impuls aufzunehmen und schnell und deutlich zu reagieren.
* **Hinweis:** Bevor es richtig losgehen kann, sollte die Spielleitung die Figuren mit der Gruppe üben: Sie macht sie jeweils vor und schickt sie in einem Probedurchlauf zweimal durch den Kreis. Erst wenn die Figuren sicher beherrscht werden, können verschiedene Zeichen gleichzeitig in Umlauf gehen. Es empfiehlt sich, erst einmal mit zwei Figuren zu starten und die anderen nach und nach einzuführen.
* **Transfer:** Ein Interferenzspiel, in dem 5 Impulse hintereinander abgearbeitet werden. Eindeutigkeit/Impulse (Lehrer\*innenverhalten - Wirkung)