



# [Wäscheklammerfangen]

[Kennenlernen] | **[WUP]** | [Kooperation] | [Reflexion] | [Vertrauen] | [Persönlichkeit] | [Aggression]

[Erlebnispädagogik] | [Natur] | [CityBound] | [Kommunikation] | [FUN] |

**Kurzbeschreibung:** Bewegungsreiches Spiel mit niedrigschwelligem Körperkontakt. Spiel mit Gewinner. Kann bei jüngeren, ehrgeizigen Kids zu Konkurrenz führen.

## **Material**

ein großer Sack Wäscheklammern  
mindestens 3 Klammern pro Person

## **Safety**

Hinweis, dass eine Wiese keine Turnhalle ist, es Bodenwellen und Löcher gibt  
im Zweifelsfall sollen die Teilnehmer\*innen lieber „nur“ 80% geben

## **Und so geht's:**

Der Indianerstamm sucht eine\*n neue\*n Häuptling\*sfrau. Jede Person kriegt 3 Wäscheklammern – die „Federn des Westens“. Die sollen an der Kleidung am Oberkörper festgemacht werden. Bei jüngeren Teilnehmer\*innen lohnt es sich zu erwähnen, dass der Intimbereich, Hosenbeine, Ohrläppchen, Haare, Gesicht.... tabu sind.

### **Erfahrungswerte:**

- Es lohnt sich zu erklären wie weit das Spielfeld reicht.
- Das Spielfeld tendenziell kleiner halten, damit sich nicht alle „totrennen“.
- Gerne Hinweise zum Rennen auf (feuchten) Wiesen, siehe Safety

Wenn alle Klammern befestigt sind, zählst Du einen Countdown runter: „3, 2, 1 ...los!“ Ab jetzt dürfen die Wäscheklammern der anderen "gejagt" werden - natürlich ohne Gewalt-einwirkung. Dabei muss jede Wäscheklammer sofort an der eigenen Kleidung befestigt werden. Erst dann darf weiter "gepflückt" werden. Wer nach 3 Minuten die meisten Klammern hat, gewinnt.

Am Ende kannst Du eine Auswertung im Kreis machen: Alle sollen ihre Klammern zählen. Dann fragst Du „Wer hat noch 0 (1, 2, 3, 4, ...) Klammern?“ und die Personen können sich melden. Der\*die neue Häuptling\*sfrau ist die Person, mit den meisten Federn (Klammern). Und manchmal gibt es besonders „wohlbehütete“ Stämme, mit gleich mehreren Häuptlingspersonen.

### **Bei jüngeren Kids lohnt sich der Hinweis:**

- Klammern in den Hosentaschen verstecken zählt als schummeln.
- Sich hinter einem Baum verstecken, und die 3 Minuten abwarten, ist kein Spielen und macht keinen Spaß.

**Variante für eine zweite Runde:** Der Indianerstamm sucht noch eine\*n Medizinmann\*frau. Jede\*r behält die Anzahl von Wäscheklammern, aus der ersten Runde. Also, wenn eine Person 2 Klammern in Runde 1 dazu klauen konnte, und nun 5 hat, ist der Startwert für die zweite Runde 5 Klammern. Nun gilt es nämlich alle Wäscheklammern wieder loszuwerden - durch anheften an eine andere Person. Hier sind natürlich Haare und Gesicht etc. tabu. Klammern, die beim Anheftversuch auf den Boden fallen, müssen wieder vom Anheftenden wieder an sich genommen werden.