

Spielideen

Fangenspiele können ein niederschwelliger Einstieg zum Thema der Freiheit (und damit mit dem Thema: befreiender Heiliger Geist) sein.

Die Erfahrungen von Freiheit bzw. Unfreiheit und die Möglichkeiten, sich befreien zu lassen, sich vor der Unfreiheit zu schützen und am Ende des Spiels immer wieder frei zu sein, können mit der Gruppe reflektiert werden.

Von der Reflexion der Spiele ausgehend ist eine weitere Beschäftigung mit dem Thema Freiheit/ Heiliger Geist möglich: Die Beteiligten können überlegen, was sie in ihren Leben gefangen nimmt, wer sie wie beschützt oder was – und auch ob Er – sie befreit.

Paarfangen

Die SpielerInnen haken sich zu zweit unter und verteilen sich auf der Spielfläche, wo sie dann stehen bleiben. Zwei MitspielerInnen bleiben einzeln: als Fänger und als zu Fangende.

Wenn das Spiel beginnt, kann sich die verfolgte Person aus der gejagten Position befreien, indem sie sich bei einem Paar auf einer Seite einhakt.

Die dritte Person, am anderen Ende der kleinen

Menschenkette, muss nun loslassen und wird zum Fänger – während im gleichen Moment (des Einhakens des ehemaligen Gejagten) der ursprüngliche Fänger zum Gejagten wird. Wird der Gejagte gefangen, wechseln Fänger und zu Fangende ihre Rollen.



Katz und Maus

Ein Fangenspiel, bei dem der Fänger die Katze ist und versucht, die „Mäuse“ zu schlagen. Aber: Immer wenn zwei Mäuse zusammenstehen und sich umarmen, sind sie für die Katze tabu. Die Mäuse dürfen aber nur kurz zusammenhalten und müssen dann den Partner wechseln.

Kettenfangen

Eine Person beginnt als Fänger. Wer gefangen wurde, muss Hand in Hand mit der ersten Person weitermachen. Jeder weitere Gefangene schließt sich der Kette auf einer beliebigen Seite an.

Wer am Ende übrig bleibt, hat gewonnen.

Wichtig noch: Nur die äußeren beiden Personen dürfen fangen!

Krankenhaus

Es gibt eine Fängerin bzw. einen Fänger. Wer gefangen wird, muss sich die „verletzte“ Stelle halten. Nach einer zweiten „Verletzung“ muss er sich setzen.

Er kann aber durch das Umschließen zwei anderer „gesunder“ Mitspieler aus dem Sitzen „erlöst“, also „geheilt“ und so befreit werden.