

Spieltitle: Contacto

Dauer: 5-10 Minuten

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche

Gruppengröße: 4-16 Personen

Typ: Fang- und Versteckspiel



Contacto

Ort: Ebene Fläche mit vielen verschiedenen Versteckmöglichkeiten (Innenhof, Park, Turnhalle usw.)

Hilfsmittel: evt. Teppichfliese oder Kreide zum Markieren einer bestimmten Stelle

Vorbereitung: geeigneten Ort auswählen und den Platz für den „Contacto“ markieren.

Spielbeschreibung

Eine Person ist der/die „Contacto“ und stellt sich auf eine kleine markierte Stelle (Teppichfliese, o.ä.). Diese befindet sich auf einer ebenen Fläche und ist von vielen Versteckmöglichkeiten umgeben. Alle anderen SpielerInnen stellen sich um den/die Contacto herum und berühren diesen mit einem Finger. Dann schließt der/die Contacto die Augen, ruft „Contacto“ und fängt an laut und langsam von Zehn bis Null zu zählen. Währenddessen müssen sich alle anderen SpielerInnen schnell ein Versteck suchen. Bei Null angekommen öffnet der/die Contacto die Augen und schaut, welche SpielerIn er/sie von seinem/ihrer Platz aus entdecken kann. Der/die Contacto darf sich allerdings nicht vom Platz bewegen und muss innerhalb der markierten Stelle stehen bleiben (Körperdrehung ist erlaubt).

Alle SpielerInnen, die er/sie eindeutig erkennen kann, ruft er/sie laut mit Namen und Versteck auf. Die genannten SpielerInnen scheiden aus und sammeln sich etwas abseits vom Contacto. Sobald dieseR niemanden mehr entdecken kann, schließt er/sie die Augen und ruft wieder laut „Contacto“. Nun zählt er/sie laut und langsam von Neun runter. Alle verbliebenen SpielerInnen müssen in dieser Zeit ihr Versteck verlassen, erneut den/die Contacto berühren und sich anschließend wieder schnell verstecken. Bei Null angekommen, öffnet der/die Contacto die Augen und ruft wieder alle sichtbaren SpielerInnen mit Namen und Versteck auf. Anschließend zählt er/sie von Acht runter, dann von Sieben usw. bis den verbliebenen SpielerInnen nur noch wenige Sekunden bleiben, um aus ihren Verstecken zu springen, den/die Contacto abzuschlagen und schnellstmöglich wieder zu verschwinden.

Wenn nur noch einE SpielerIn übrig geblieben ist, endet die Runde und diese Person wird der/die neue Contacto.

Anmerkung: Für den Spielspaß ist es wichtig, dass der/die Contacto wirklich langsam und laut zählt und nur Personen aufruft, die er/sie eindeutig erkannt hat.

Quelle: „Abenteuer Spiel 2 – Eine Sammlung kooperativer Abenteuerspiele“. Ziel-Verlag: Augsburg 2010