Spielname: Askaban

Hochgeladen von Anna op de Hipt

## Teilnehmer\*innenanzahl und Altersgruppe: große Gruppe, mind. 15 TN

## Material:

## Zettel, Stift, Steine, Seile oder ähnliches (um zwei Kreise zu legen)

## Zeit: ca 20 Minuten

## Spielanleitung:

Vor Beginn des Spiels werden 2 Kreise aus den vorhandenen Materialien gelegt. Einen inneren, kleineren Kreis und einen ca. 2 Armlängen breiteren, äußeren Kreis.
Es werden Zettel beschriftet mit vielen freien Zauberern, gefangenen Zauberern und Dementoren in je gleicher Anzahl.

Diese werden von den Teilnehmenden gezogen. Die gefangenen Zauberer stellen sich in den inneren Kreis, die Dementoren in den äußeren Kreis und die freien Zauberer um die Kreise herum.
Die beiden Kreise stellen Askaban, das Zauberergefängnis dar, welches von den Dementoren bewacht wird. Die guten Zauberer werden zu Unrecht festgehalten und die Aufgabe der freien Zauberer ist es, diese Zauberer zu retten.

Die freien Zauberer müssen die Gefangenen im inneren Kreis retten, indem sie in den inneren Kreis laufen und einen gefangenen Zauberer an die Hand nehmen. Dabei können sie allerdings von Dementoren gefangen werden, während sie durch den äußeren Kreis laufen. Werden sie gefangen, müssen sie ebenfalls nach Askaban und sind nun selbst zu Unrecht gefangene Zauberer.
Die Dementoren bewachen die Gefangenen, indem sie die Zauberer auf dem Weg ins oder aus dem Gefängnis raus duchsen.
Gefangene Zauberer sind auf die Hilfe der freien Zauberer angewiesen und warten auf ihre Rettung. Sobald sie frei sind, dürfen sie helfen die anderen Zauberer aus Askaban zu befreien.

Die Dementoren haben gewonnen, wenn alle Zauberer in Askaban gefangen sind oder die Zauberer haben gewonnen, wenn alle gerettet wurden und frei sind.

## Nice to know/ Tipps: --