



# Extrembasteln

## Buchtipp

**W**interzeit – Bastelzeit, nur stellt sich die Frage: Was? Denn die Gipsmasken vom letzten Jahr hängen noch an den Wänden des Sippenraumes – also muss was anderes her. Für all diejenigen unter Euch bietet „Extrembasteln“ eine wundervolle Abwechslung. Schon die Illustration dieses besonderen Bastelbuches macht Lust auf erste Eigenversuche. Besonders gut ist auch, das nicht gleich viele Euros in das Material investiert werden müssen. Schon beim Durchschauen merkt man: Das haben die meisten von Euch zuhause rumliegen bzw. es kann alles im Umfeld gesammelt werden. Extrembasteln ist nicht nur ein Bastelbuch, sondern nebenbei wird noch die Geschichte „Tante Ilse“ und „Kim“ erzählt. Hier geht es richtig rund und „Krim's Kramuri“ vom Planeten Einfall kommt auch noch zur Hilfe.

Dann man ran an das Weltraumviecher-Mobile, sehen wir Bilder davon im kommenden Ostrakon?

Hilft jeder Meute oder Sippe über den dunkeln und



kalten Winter, mit hohem Spaßfaktor. Extrembasteln kann bedenkenlos für die Bastelbuchecke im Stamm gekauft werden bzw. jetzt, wo Weihnachten vor der Tür steht, kann man Kindern damit sicher ein schönes Geschenk machen.

**Extrembasteln**  
**von Antje von Stemm**  
 erschienen bei Gerstenberg  
 Preis: 15,80 €

das spielzeug von damals ...



## Bauhütte

Wir bauen an unserem Bundeshof: Damit der Hof fertig wird, müssen wir verschiedene Projekte verteilen, möglichst schnell Materialien sammeln und diese dann verbauen. Aber immer wieder schlägt das Schicksal zu: Ob Frostscha-den, Bauamt oder Vandalismus – plötzlich muss schon erstandenes Material wieder hergegeben werden! Kommt rechtzeitig noch eine Paten-schaft? Wird der Architekt den Denkmalschutz überzeugen?

Wer vollendet seine Projekte am schnellsten?

Ein Baukartenspiel für Fahrt und Lager. Oder für Regenschauersippenstunden.

### Spielanleitung

Die Material-, Ärger-, Ereignis-, Pluspunkt- und Spendenkarten werden gemischt und bilden verdeckt hingelegt den Großen Stapel.

Nun werden die Projektkarten gemischt, auf die Mitspieler aufgeteilt\*) und jeweils offen vor dem Mitspieler ausgelegt.

(Eine Spielalternative wäre, die Projektkarten verdeckt zu halten.)

Wer am kürzesten bei den Pfadfindern ist, beginnt.

Er nimmt solange Karten vom verdeckten Großen Stapel auf, wie er möchte und legt diese Karten separat über seinen Projektkarten ab. Wenn er eine **Spenden- oder Pluspunktekarte** zieht, kann er die **Spendenkarte** als beliebigen Materialkartenjoker einsetzen und die **Pluspunktekarte** sammeln. Oder mit einer zweiten **Pluspunktekarte** als Materialkartenersatz einsetzen. Diese können dann aber nicht wieder aus dem Projekt genommen und gegen Ärgerkarten eingesetzt werden.

Sobald eine **Ärgerkarte** gezogen wird, muss der Spieler alle Karten, die er in dieser Runde genommen hat – natürlich auch die Ärgerkarte – zurückgeben. Diese Karten werden neben dem Großen Stapel auf einem Alte-Karten-Stapel gesammelt.

Es sei denn, er hat eine **Pluspunktekarte** neben seinen Projekten liegen, die gegen diese Ärgerkarten hilft – die kann er zur Rettung der aktuell in diesem Zug genommenen Materialkarten ausspielen. Der Nächste wäre dran.

Zieht er eine **Ereigniskarte**, muss das Ereignis ausgeführt werden, der Spieler beendet seinen Zug, darf seine Karten behalten und der Nächste ist (natürlich nicht bei der Übermutkarte, da muss er ja sogar mindestens 2 weitere Karten ziehen – und kann, wenn er übermütig genug ist, auch noch weitermachen).

Hört er allerdings rechtzeitig auf, kann er alle Karten beliebig in seine Projekte verbauen bzw. ablegen. Hier gilt bei den Materialkarten: Was einmal liegt, das liegt – wir können schließlich keine Farbe mehr von der Wand kratzen.

Was nicht verbaut werden kann, kommt ebenfalls auf den Alte-Karten-Stapel. Ist der Große Stapel alle, wird der Alte-Karten-Stapel gemischt und wieder verdeckt als Großer Stapel hingelegt.

Wer zuerst alle Projekte fertiggebaut hat, gewinnt das Spiel. – Der Spieler links vom Startspieler beginnt mit dem nächsten Spiel.

Ihr könnt natürlich Eure fertigen Projekte auch zählen – wer als erster fertig ist, bekommt 2 zusätzliche Punkte zu seinen Projektpunkten (je Projekt ein Punkt). Alle anderen bekommen je 1 Punkt pro Projekt – wer am wenigsten Projekte hat, bekommt von seinen Projekten zusätzlich 1 Punkt abgezogen.

### Die Karten – Erläuterung und Übersicht

#### Projektkarten (12 Stück):

Auf den Projektkarten sind die vier für dieses Projekt benötigten Materialien zu sehen.

#### Es gibt:

*Gute Stube (Quarkfarbe, Holz, Lehm, Stein)*

*Multifunktionsraum (Lehm, Quarkfarbe, Holz, Werkzeug)*

*Mohngrund (Holz, Werkzeug, Stein, Lehm)*

*Werkstatt (Werkzeug, Metall, Stein, Quarkfarbe)*

*Hofgemeinschaftszimmer (Metall, Stein, Quarkfarbe, Holz)*

*Bibliothek (Holz, Quarkfarbe, Stein, Metall)*

*Hühnerstall (Stein, Metall, Werkzeug, Lehm)*

*Kapelle (Quarkfarbe, Lehm, Holz, Werkzeug)*

*Treckergarage (Stein, Werkzeug, Lehm, Metall)*

*Waschräume (Metall, Stein, Quarkfarbe, Holz)*

*Großküche (Werkzeug, Quarkfarbe, Lehm, Metall)*

*Bundeshalle (Werkzeug, Holz, Lehm, Metall)*

#### Materialkarten (48 Stück):

**Es gibt:** *Werkzeug, Lehm, Holz, Quarkfarbe, Stein, Metall; je acht Stück*

#### Spendenkarten (2 Stück):

**Es gibt:** *Spende: „Großspende“; Spendende: „Patenschaft“ (je zwei Stück; können beliebig verbaut werden)*

#### Ärgerkarten (12 Stück):

Die Ärgerkarten funken bei der planmäßigen Projektdurchführung dazwischen und machen – klar – Ärger.

Wenn eine Ärgerkarte gezogen wird, verfallen sofort die aktuell gezogenen Karten und diese und die Ärgerkarte werden auf den Alte-Karten-Stapel gelegt – es sei denn, Du kannst den Ärger mit einer passenden Pluspunktkarte abwenden!

#### Es gibt:

*Naturereignis: Frostscha-den, Rohrbruch, Zimmerbrand, Blitzschlag, Sturmscha-den, Überschwemmung*

*Höhere-Gewalt: Vandalismus, Bauamt, Thingbeschluss, Trecker kaputt, Denkmalschutz, Amt für Brandschutz*

#### Pluspunktkarten (6 Stück):

Die Pluspunktkarten helfen bei der Bewältigung von Ärger. Die tatkräftige Hilfe etwa eines Bautrupps und eifriger Eltern oder die positive Unterstützung durch Hofbewohner oder Architekt bügelt Schäden und Reparaturen aus bzw. überzeugt Thingdeligierte. Wird eine Pluspunktkarte gezogen, kannst Du sie vor Dir hinlegen und einlösen, wenn eine passende Ärgerkarte ziehst. Verwende Du eine Pluspunktkarte gegen eine gezogene Ärgerkarte, um Deine neuen Karten zu verteidigen, werden beide Karten auf den Alte-Karten-Stapel gelegt

und dann ist der nächste Spieler dran! – Außerdem wiegen zwei dieser tatkräftigen Unterstützer eine Materialkarte auf – wenn also noch eine Materialkarte zum Projekt fehlt, kannst Du sie mit zwei Deiner Pluspunktkarten ersetzen!

#### Es gibt:

*Bautrupps (gegen Thingbeschluss und Blitzschlag), Architekt (gegen Denkmalschutz und Bauamt), Hofbewohner (gegen Frostscha-den und Vandalismus), Großer Wischmopp (gegen Rohrbruch und Überschwemmung), Feuerlöscher (gegen Zimmerbrand und Amt für Brandschutz), Eifrige Eltern (gegen Sturmscha-den und Trecker kaputt).*

**Ereigniskarten (4 Stück):** Manchmal passiert auch was anderes – wenn eine Ereigniskarte kommt, wird diese sofort umgesetzt und dann ist der nächste Spieler dran. Nur bei der Übermutkarte kann der Ziehende, nach den zwei Karten, die er ziehen muss, noch weitere ziehen, wenn er will.

#### Es gibt:

*Sachbeschädigung (1 Materialkarte vom Gegner ziehen und auf den Alte-Karten-Stapel legen), Dorfkirchbeschluss (Dein Projekt hat Vorrang, ziehe eine Materialkarte bei einem Gegner), Übermut (2 weitere Karten ziehen – wenn eine Ärgerkarte kommt, alles zurückgeben, sonst kannst Du weiterziehen, wenn Du willst)*

\*) Bei zwei Spielern je sechs Projekte, bei drei Spielern je vier Projekte, bei vier Spielern je drei Projekte.

Für mehr als vier Spieler besorge Dir mehr ostraka – die Karten-aufteilung müsst ihr dann selbst ausrechnen.



# Was haben wir alles gespielt, damals, als wir noch Kinder waren ...

Spielerinnerungen eines Erwachsenen ...

*Zurück in die Vergangenheit, wie weit schaffe ich das, was ist übrig geblieben an Erinnerungen, was ich, was wir, damals gespielt haben? Spielen teilt sich für mich in zwei Teile auf, zum einen in die Art von Spielen, die ich allein gespielt habe, und in Spiele, die gemeinsam gespielt wurden, mit Freunden.*

## Alleine spielen

**Zum Ersten, der Wohnraum war begrenzt,** kein eigenes Kinder- bzw. Spielzimmer in den ersten 12 Jahren wohlgemerkt. Ich hatte unter dem Fernsehtisch ein aufklappbares Fach, dort lagerte mein Spielzeug und alles, was ich damals dazu zählte. Das war nicht gerade viel Platz für alles, was ich an Spielsachen besaß. Der weitaus größere Teil lag auf dem Boden, dazu muss ich vielleicht noch sagen, dass ich damals in einem Miethaus mit 9 Mietparteien

wohnte. Auf diesem Boden hatte jede Mietpartei eine kleine Ecke für zusätzliche Sachen, die in der Wohnung keinen Platz mehr fanden. Da stand mein großer, aufklappbarer Wäschekorb und der war randvoll mit allen Spielzeugen, die ich noch so hatte. Nun gab es ein Problem – der Bodenschlüssel wanderte Woche für Woche von einer Mietpartei zur nächsten, weil eben dieser Boden jede Woche gefegt werden musste. Daraus ergab sich, dass ich nur alle 9 Wochen in den Besitz dieses Schlüssels gekommen bin. Das klingt für mich heute absurd, aber so waren damals

die Regeln. Aber wenn ich den Bodenschlüssel hatte, dann war der Boden in meinem Besitz. Alle Spielsachen, die unten nicht mehr gebraucht wurden, wurden auf den Boden geschleppt, und alle Spielsachen, die ich in den kommenden 9 Wochen benötigen würde, kamen nach unten. Das war immer eine schwere Auswahl. Da wurde erstmal alles aus dem Korb gepackt und auf den Boden gelegt, dann begann die Auswahl, nach mehreren Stunden war das dann endlich erledigt und das Fach unterm Fernseher war wieder neu bestückt. Für mich war das damals, als wenn man in ein Spiel-

zeuggeschäft geht und sich Spielsachen ausleihen kann und sie erst nach neun Wochen wieder zurückbringen muss. Tolle Sache. Zu meinen Spielsachen zählten damals: eine heiße Räderbahn, ein Motorboot mit Batteriebetrieb und ohne Fernsteuerung (Schnurbetrieb), eine Plastikflugzeug, Teddybär (blieb meistens oben), jede Menge Legosteine, Holzlasten mit Anhänger, Zoo mit Gitter und Tieren, Panzer und Soldaten, Stablbaukasten und vielerlei kleinere Sachen, an die ich mich nicht mehr erinnere.



## Spielen mit Freunden

**Wir haben sehr lange Fernsehsendungen nachgespielt.** Von Enterprise wurde von uns jeder Teil nachgespielt. Jeder hatte eine festgelegte Person zu spielen. Ich war anfangs Leonard McCoy, der mit den spitzen Ohren, später dann Solu, verantwortlich steuerte ich die Enterprise durch alle möglichen Galaxien. Andere waren Käpten Kirk, Pille – das Mädchen, was mitspielte, war L. Uhura.

Das kann man sich kaum noch vorstellen, wie das damals so abgelaufen ist. Zuerst wurde besprochen, wie der letzte Teil abgelaufen ist. Dann wurde die Szenerie aufgebaut, wir haben draußen Stöcker und Eisstiele in die Erde gesteckt, jeder hat sich so seinen Platz eingerichtet. Auf das Blumenfenster im Erdgeschoss eines Mitspielers



wurde Tapete geklebt und mir Sternen, Planeten und feindlichen Raumschiffen bemalt. Unsere Sprechfunkgeräte waren aus Holz oder Lego mit Scharnieren zum Aufklappen, da wurde dann einfach immer so laut rein gesprochen, dass der andere es auch noch in 20 Metern Entfernung hören konnte, der hat dann auch gleich geantwortet. Wenn wir durch gefährliche Meteoritenhagel flogen, saßen alle vor dem Blumenfenster und schwenkten sich wild nach links und rechts, je nachdem, was ich gerade angesagt hatte, und die Enterprise steuerte. Beim Beamen standen wir alle wie Salzsäulen starr da, einer machte das „Beamgeräusch“ und dann liefen wir alle an eine andere Stelle, standen wieder da wie Salzsäulen und warteten auf das

„Beamgeräusch“, erst dann konnten wir uns wieder bewegen. Jeder hatte natürlich auch eine Feaserpistole. Das waren meistens Wasserpistolen mit Aluminiumfolie umwickelt, beim Schießen machte jeder einen eigenwilligen Ton, so etwa: „Sssssssiiiiitttt“, der andere fiel um, musste bis 20 zählen und konnte dann wieder weiter machen. Ich glaube, unsere Fantasie war damals grenzenlos, vor allem hat es aber super viel Spaß gemacht.

**Welche Sendung würde man heute nachspielen? Lindenstraße oder CSI: Miami, sicher auch mal ein nettes Experiment für eine Sippstunde heute ...**

■ von horst



## Alte Spiele neu entdecken

### Stöckchen

**Draußenspiel**, 4 – 8 Mitspieler. Am besten kann Stöckchen auf einem unbefestigten Boden gespielt werden, z. B. Spielplatz (Sand) oder Parkplatz (Schotter). Jeder Mitspieler stellt sich im Abstand von ca. 2-3 Metern zum anderen auf, zieht mit einem Stock einen Kreis um sich, Durchmesser 1,2 - 1,5 Meter. Alle Kreise sollten einigermaßen gleich groß sein. Die Abstände zu den Kreisrändern sollten so ca. 2 Meter betragen. Ein stabiles Stöckchen, ca 15 – 20 cm lang, dient als Wurfholz. Jeder Spieler steht in seinem Kreis und muss diesen verteidigen, wird das Stöckchen in einen Kreis geworfen, so darf das Stöckchen



nur mit dem Fuß hinausgetreten werden. Dabei darf das Stöckchen im Kreis nicht auf den Boden aufkommen. Kommt das Stöckchen jedoch im Kreis auf, bekommt dieser Spieler einen Strich an den Kreis gemalt. Bei 5 Strichen scheidet der Spieler aus. Das Stöckchen, das in der Luft weggetreten wurde, darf von jedem Spieler gejagt werden, das heißt der Spieler, der zuerst seinen Fuß auf das Stöckchen gestellt hat, darf aus seinem Kreis wieder in einen anderen Kreis werfen. Gewonnen hat derjenige, der als Letzter übrig bleibt. Hier spielt jeder gegen jeden. Damals auf unserem Schulhof gab es richtige tiefe Kuhlen, wir spielten „Stöckchen“ in jeder Pause.



## Gewinnspiel

ostrakon.gewinnspiel@c-p-d.info

**H**allo, zu einem echten Spiele-Heft gehört natürlich auch ein Gewinnspiel und das hat diesmal einfache Regeln, aber vielleicht muss man etwas um die Ecke denken!

Jedes CPD-Mitglied, das mitmachen möchte, schicke bitte eine ganze Zahl zwischen 0 und 100 per eMail an die Gewinnspieladresse

ostrakon.gewinnspiel@c-p-d.info

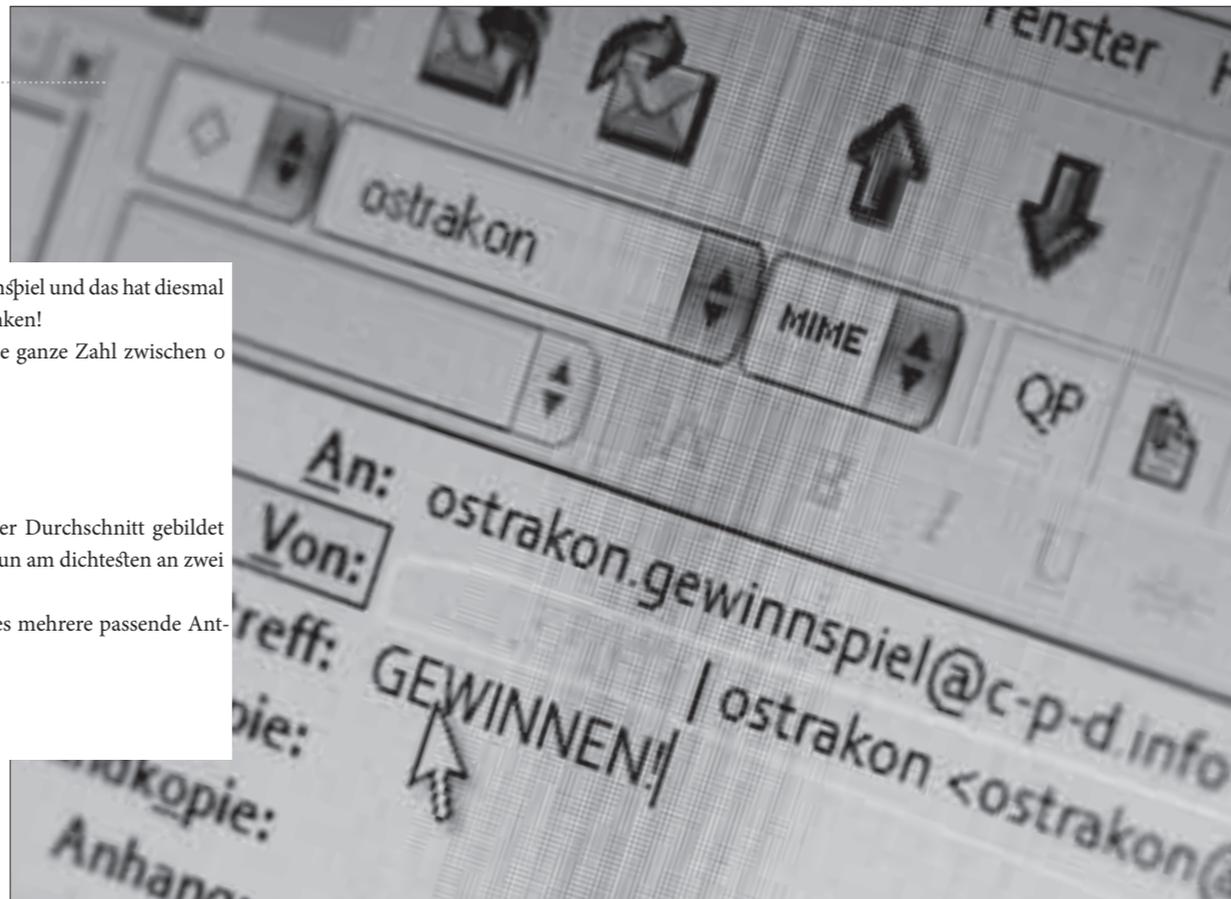
### Einsendeschluß ist der 31. Jan. 2009.

Nach dem Einsendeschluß wird aus allen eingesendeten Zahlen der Durchschnitt gebildet (Summe aller Zahlen geteilt durch die Anzahl der Teilnehmer). Wer nun am dichtesten an zwei Dritteln dieses Durchschnittes dran ist, gewinnt!

**Zu gewinnen gibt es dreimal das neue Liederbuch „Der Funke“.** Wenn es mehrere passende Antworten mit derselben Zahl gibt, entscheidet das Los.

### Viel Spaß beim Mitmachen!

chuck



» Das Schicksal  
mischt die Karten,  
wir spielen.«

Arthur Schopenhauer



# Barlauf ist ein Freiluftspiel

Barlauf ist ein Freiluftspiel, das in Deutschland durch die Turnbewegung bis in die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts verbreitet war. Heutzutage wird es nur noch von Jugend- und Pfadfindergruppen gespielt. Barlauf ist ein Mannschaftsspiel, das Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Taktik und Überblick erfordert.

## Geschichte

Die Ursprünge des Barlaufs gehen bis in das 16. Jahrhundert zurück. Der Name kommt daher, dass es barfuß gespielt wird.

Auf den Deutschen Turnfesten von 1885 bis 1913 wurde Barlauf als Turnspiel ausgetragen.

## Ablauf und Ziel

Die beiden Mannschaften stehen sich hinter den beiden kurzen Seiten (Grundlinien) eines rechteckigen Feldes gegenüber. Die langen Seiten (Seitenlinien) dürfen nicht übertreten werden.

Die Aufgabe der Spieler ist es möglichst viele Gegner zu fangen (abzuschlagen) die Gefangenen aus der eigenen Mannschaft zu befreien über die Grundlinie der

gegnerischen Mannschaft zu gelangen, ohne geschlagen worden zu sein (Durchlauf).

Dabei gilt es den Überblick zu behalten, welcher Spieler das Schlagrecht über welche anderen Spieler, insbesondere einen selbst, besitzt.

Das Schlagrecht erhält man in dem Augenblick, in welchem man die Grundlinie der eigenen Mannschaft übertritt, sich also auf das Feld begibt. Es bezieht sich auf alle gegnerischen Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Spielfeld befinden. Übertritt ein gegnerischer Spieler die Grundlinie, erlangt dieser demzufolge Schlagrecht über einen selbst, wenn man sich auf dem Spielfeld aufhält.

Man verliert das Schlagrecht komplett, sobald man sich zurück in Richtung der eigenen Mannschaft bewegt. Man kann es allerdings jederzeit erneuern, indem man zuerst hinter die Grundlinie zurückkehrt und dann erneut das Spielfeld betritt.

Spieler, die geschlagen wurden, müssen sich der Reihe nach auf der gegnerischen Seite an den Rand des Spielfeldes legen. Die Gefangenen können dadurch wieder befreit werden, dass ein eigener Spieler die Hand des Gefangenen an der Spitze der Reihe berührt.



Gewonnen hat diejenige Mannschaft, welche als erstes eine festgelegte Punktzahl durch ihre Aktionen (Gefangene machen, Gefangene befreien, Durchlauf) erreicht hat.

Das Spielfeld sollte mindestens doppelt so lang wie breit sein. Die Breite des Feldes sollte so bemessen sein, dass die Mannschaft die gesamte Grundlinie abdecken kann, wenn sich die Spieler an den Händen fassen.

In der Grundstellung stehen alle Spieler hinter der Grundlinie ihrer Mannschaft.

Um das Spiel zu beginnen hat abwechselnd eine Mannschaft die Pflicht zu locken. Das bedeutet, ein Spieler muss mindestens einen Gegner dazu bringen, zu versuchen ihn zu schlagen.

## Schlagrecht

Ein Spieler erhält über alle anderen auf dem Feld befindlichen Gegner

Schlagrecht, sobald er über die Grundlinie seiner Mannschaft tritt.

Ein Spieler verliert sein Schlagrecht, wenn er eine Rückwärtsbewegung in Richtung der eigenen Grundlinie vollzieht.

Eine Gewichtsverlagerung vom vorderen auf das hintere Bein gilt dabei bereits als Rückwärtsbewegung.

Spieler, die ihr Schlagrecht verloren haben, können von allen anderen Gegnern, die ihr Schlagrecht noch besitzen, geschlagen werden. Dies gilt auch wenn das Schlagrechtverhältnis vor dem Verlust genau umgekehrt war.

Spieler, die ihr Schlagrecht verloren haben, dürfen auf dem Spielfeld bleiben. Ihnen fehlt allerdings das Recht zu bestimmten anderen Aktionen (Gefangenenbefreiung, Durchlauf).

## Gefangene

Gelingt es einem Spieler einen Gegner, über den er Schlagrecht besitzt, am Körper zu berühren, gilt dieser als Gefangener der Mannschaft.



Be- oder übertritt ein Spieler die Seitenlinie, gilt er ebenfalls als Gefangener der gegnerischen Mannschaft.

Der jeweils erste Gefangene muss sich innerhalb des Spielfeldes an die gegnerische rechte Seitenlinie legen, wobei die Füße die Grundlinie berühren müssen.

Jeder weitere Gefangene legt sich so vor den jeweils am Boden liegenden, dass seine Füße von diesem noch berührt werden können.

Würde ein Gefangener auf der Mittellinie zum Liegen kommen, muss dieser eine neue Gefangenenkette auf der anderen Seite des Spielfeldes eröffnen. Alle weiteren Gefangenen müssen sich vor ihn legen.

Gefangene können befreit werden, indem ein Spieler aus der Mannschaft die Hand des vordersten Gefangenen berührt.

Haben sich zu diesem Zeitpunkt alle Gefangenen innerhalb der Kette berührt, ist die gesamte Gefangenenkette (inklusive der anderen Seite) befreit.

Die Gefangenen der eigenen Mannschaft werden auch durch einen Durchlauf befreit.

### Durchlauf

Schafft es ein Spieler, der sein Schlagrecht nicht verloren hat, über die gegnerische Grundlinie zu

gelangen ohne geschlagen zu werden, nennt man dies einen Durchlauf. Er bewirkt zusätzlich zum Punktergebnis die Befreiung aller Gefangenen der eigenen Mannschaft.

### Spielzug

Das Spiel wird unterbrochen, sobald ein Spieler gefangen wurde ein Spieler das Spielfeld seitlich verlassen hat ein oder mehrere Gefangene befreit wurden ein Durchlauf stattgefunden hat

Sollten zwei Aktionen sehr kurz aufeinander folgen, gilt das Spiel nach der ersten als unterbrochen, das heißt die zweite Aktion wird nicht gewertet. Vor Beginn des nächsten Spielzuges kehren alle Spieler hinter ihre Grundlinie zurück und es wechselt die Lock-Pflicht. Das Spiel kann allerdings auch vom Schiedsrichter ohne Punktvergabe unterbrochen werden. Dann wechselt die Lock-Pflicht nicht.

### Punkte

Eine Mannschaft erhält  
1 Punkt für einen Gefangenen  
5 Punkte für eine Gefangenenbefreiung  
10 Punkte für einen Durchlauf

### Taktik

#### Locken

Der zum Locken ausgewählte Spieler sollte über ein gutes Spurtvermögen verfügen. Gelockt werden sollte sinnvoller Weise immer in der Nähe der Seitenlinien, da man so die gesamte gegnerische Grundlinie im Blick behalten kann. Wurden von der eigene Mannschaft bereits Gefangene gemacht haben, sollte nicht auf der Seite gelockt werden, auf der die Gefangenen liegen, da ein Gegner bei einem gescheiterten Fangversuch des lockenden Spielers leichter stattdessen die Gefangenen befreien könnte. Besitzt allerdings die gegnerische Mannschaft Gefangene bietet es sich an in deren Nähe zu locken.

#### Sicherung

Ein auf dem Feld befindlicher Spieler sollte durch seine Mannschaft gesichert sein. Das heißt, dass ein weiterer Spieler losläuft, sobald ein Gegner versucht den eigenen Spielen zu schlagen. Der sichernde Spieler hat, da er nach dem bedrohenden Gegner losläuft, Schlagrecht über ihn und kann seinerseits versuchen ihn zu fangen.

Eine Grundherausforderung des Barlaufs ist die Koordinierung der Sicherung. So sollte es vermieden werden, dass zu viele Spieler versuchen einen eigenen

Spieler zu sichern, da dies dazu führt, dass der nächste Gegner, der seine Grundlinie übertritt, über sehr viele Spieler Schlagrecht erwirbt. Andererseits dürfen sich aber auch nicht alle auf die jeweils anderen verlassen, sodass letztendlich niemand losläuft.

### Gefangene

Die Gefangenen müssen eine zusammenhängende Kette bilden, die eine Verbindung zur gegnerischen Grundlinie besitzt. Im eigenen Interesse sollten die Gefangenen versuchen sich möglichst lang zu machen und die Schuh- oder Fußspitzen des Vordermanns nur mit den Fingerspitzen berühren zu können. Dadurch verlängert sich die Kette und verringert sich der Weg, den ein Mitspieler zurücklegen muss, um die Gefangenen zu befreien.

### Gefangenenbewachung

Da der Gegner für eine Gefangenenbefreiung 5 Punkte bekommt, jede Gefangennahme aber nur 1 Punkt bringt, sollte eine Befreiung von unter 5 Gefangenen unbedingt vermieden und eine eigene Bewachung organisiert werden.

Eine Kette von Gefangenen gilt als bewacht, wenn ununterbrochen ein Spieler am vorderen Gefangenen postiert ist, der über sämtliche Gegner Schlagrecht besitzt. Dazu muss der Bewacher jedes Mal ausge-

tauscht werden, wenn ein Gegner seine Grundlinie übertritt. Es ergibt sich dadurch eine ständige Rotation der Bewacher.

Um eine wirklich lückenlose Bewachung zu gewährleisten, muss der am vorderen Gefangenen postierte Bewacher solange dort stehen bleiben, bis sein Nachfolger bei ihm eingetroffen ist. Erst dann darf er zur Grundlinie zurückkehren. Damit es dabei nicht zu Kollisionen unter Mannschaftskollegen kommt, sollte der Bewacher auf dem Hinweg den direkten Weg an den Gefangenen entlang, auf dem Rückweg allerdings einen leichten Bogen über das Spielfeld wählen.

Hinter der Grundlinie sollte es eine Warteschlange geben, in die sich der ankommende Bewacher wieder einreihen kann. Dadurch ist auch eindeutig geklärt, wer als nächstes den Bewacher an der Spitze ablösen muss.

*Quelle: wikipedia*