

Schlängenspiel

Copperhead



Hintergrundinformation:

Wer hat den Mut, die blinde Schlange auf dem Kopf zu berühren, ohne dass sie einen entdeckt und beißt?

“Copperhead” (Kupferkopf) ist der Name einer Giftschlange, die in Nordamerika heimisch ist. So, wie die gefährliche Klapperschlange oft imitiert wurde, so wurde auch diese Schlangenart von den indianischen Jungen mit einem Spiel “beehrt”.

Ein Spieler wird zum “Copperhead” gewählt. Als Ersatz für den ursprünglich aus drei bis vier zusammengebundenen, mit Gras und Leder umwundenen Weidenzweig, bewährt sich hier eine zusammengerollte Zeitung, nicht zu dick allerdings.

“Copperhead” sitzt nun mit verbundenen Augen und überkreuzten Beinen auf dem Boden. Die TeilnehmerInnen stehen in zwei bis drei Metern Entfernung auf verschiedenen Seiten um die „Schlange“ herum.

Auf “Los” rückt einer der Angreifer vor, der, auf den der Spielleiter zeigt. Ein Jäger, der Copperhead die Hand auf den Kopf legt, ohne vorher von dem Giftzahn berührt worden zu sein, hat die Schlange gefangen. Wer vom Zahn berührt wird, wurde gebissen und scheidet aus.

Der Spielleiter sollte die Spieler daran erinnern, dass es bei dem Spiel um Mut geht. So müssen sie sich langsam anschleichen und dürfen die Schlange nicht mit gestrecktem Arm aus der Ferne, sondern mit gebeugtem Arm aus nächster Nähe die Hand auf den Kopf legen.

Sobald die Schlange glaubt, wirklich einen Angreifer zu hören, der nah an ihr ist, stößt sie mit ihrem Fangzahn vor, blitzschnell und gezielt. Das darf sie jedoch nur einmal und in nur eine Richtung. Es sind also keine kreisförmigen Schläge oder ähnliches erlaubt. Sie “fegt” nicht mit ihrem Giftzahn wild in der Gegend herum. Auch sollte sie abwarten, bis der Jäger auch in Reichweite ist, bevor sie zustößt, selbst wenn sie ihn schon bald hört. Wenn sie nicht trifft, geht Copperhead zurück in ihre Ausgangs-Lauerposition, bis sie ihn wieder hört. Erst dann darf sie erneut zustoßen.



Material:

Augenbinde, "Giftzahn" (Zeitung o.ä), barfuß

Mindestalter:

7 Jahre

TeilnehmerInnenzahl:

2-10 TeilnehmerInnen

Dauer:

pro TN 2 min

Ort: Wiese, Sportplatz, Schulhof

Herausforderung:

Alle gegen einen

Fitneß:

Gering

Anspruch:

Geschicklichkeit, Gehör

Spielform:

Ruhig

