

# Capture the flag

Das Flaggenspiel ist ein Geländespiel für Kindergruppen ab etwa 20 Personen. Die Kinder bewegen sich in 2 oder mehr Gruppen auf dem Spielgelände. Dabei müssen sie die Flagge der gegnerischen Mannschaft erobern, ihre eigene Flagge bewachen und versuchen, nicht in das Gefängnis verbannt zu werden.

Die Kinder sind dabei ständig in Bewegung und werden so gut ausgelastet.

Die Vorbereitungszeit beträgt etwa eine Stunde. Die Spielzeit kann beliebig ausgedehnt werden, erfahrungsgemäß sind die Kinder aber nach 60-90 Minuten erschöpft und verlieren das Interesse.

## Anleitung

### Mitspieler

Es werden mindestens 20 Mitspieler benötigt. Bei entsprechend großem Gelände können auch 100 oder mehr Kinder teilnehmen.

### Spielleiter

- 2 Spielleiter pro Gruppe
- 1 Spielleiter für das Gefängnis
- mehrere Spielleiter auf dem Gelände verteilt, die die Einhaltung der Regeln überwachen

### Gelände

Ein geeignetes Gelände sollte mindestens 50x50 Meter groß sein. Je größer die Gruppe desto größer das Gelände. Eine einfache, kurz gemähte Wiese ist aber völlig ungeeignet, da ein wesentlicher Bestandteil des Spiels das Anschleichen ist. Es sollten möglichst viele Verstecke wie Bäume, Büsche, Erdhügel, Mulden, Mauerreste oder Gebäude (das betreten von Gebäuden ist während des Spiels verboten) vorhanden sein. Auch Zelte oder hohes Gras sind von Vorteil.

## Vorbereitungen

### Bänder

Die Stoffe werden in Bänder geschnitten, etwa 5cm breit und 50-60cm lang. Pro Gruppe werden mindestens 2, besser aber 3 Bänder für jedes Mitglied benötigt.

### Flaggen

Ein großes Stoffstück in der Gruppenfarbe wird um den Stock gebunden und dient als Flagge. Jede Gruppe erhält eine eigene Flagge.

### Flaggenplätze

Jede Gruppe hat einen Flaggenplatz an dem die Flagge im Getränkekasten oder Schirmständer steht. Der Platz sollte möglichst in der Nähe von Versteckmöglichkeiten sein, um dem Gegner ein Anschleichen zu ermöglichen. Bei der Auswahl der Plätze sollte darauf geachtet werden, daß jede Gruppe etwa gleiche Bedingungen hat. Bei mehr als 2 Gruppen muss darauf geachtet

werden, dass alle Plätze zueinander in der gleichen Entfernung liegen und keiner der Plätze schneller oder ungesehener zu erreichen ist als die anderen.

## **Burgen**

Mindestens 20 Schritte vom Flaggenplatz liegt die Burg der Gruppe. Hierzu wird mit Absperrband oder anderen Markierungen ein Bereich in Richtung Spielfeldrand markiert. Von hier sollte die Flagge nicht oder nur eingeschränkt zu sehen sein. In der Burg können sich die Gruppenmitglieder ausruhen. Spieler anderer Gruppen dürfen die Burg nicht betreten. Idealerweise liegt sie bei warmem Wetter im Schatten.

## **Gefängnis**

Das Gefängnis ist, wie die Burgen, ein markierter Platz. Er liegt in der Mitte des Spielfelds etwa gleich weit entfernt von allen Flaggenplätzen. Idealerweise liegt er bei warmem Wetter im Schatten.

## **Gruppen**

Die Mitspieler werden in gleich starke Gruppen aufgeteilt. Hierbei sollte nicht nur die Anzahl, sondern auch das Alter der Kinder beachtet werden. Die Mitglieder werden im Gesicht in der Farbe ihrer Gruppe geschminkt (hierbei genügen zwei Striche, Kreuze oder Kreise auf den Backen) und erhalten ein Band in der entsprechenden Farbe. Das Band steckt sich jeder Spieler so in den Hosenbund, daß es leicht ergriffen und herausgezogen werden kann.

## **Spielbeginn**

Nachdem die Regeln erklärt wurden, gehen jeweils 2 Spielleiter mit ihrer Gruppe zum Flaggenplatz. Ein Spielleiter besetzt mit den übriggebliebenen Bändern das Gefängnis. Alle anderen Spielleiter verteilen sich auf dem Gelände um die Einhaltung der Regeln zu überwachen und bei eventuellen Schrammen, Kratzern und Beulen erste Hilfe zu leisten. Das Spiel beginnt entweder auf Zuruf des Gefängniswärters oder bei größeren Geländen zu einer vorher abgesprochenen Uhrzeit.

## **Regeln**

### **Ziel des Spiels**

Ziel ist es, die eigene Flagge zu schützen (Sie darf bewacht, nicht aber festgehalten oder versteckt werden.) und die Flagge der gegnerischen Mannschaft zu erbeuten. Hierzu muss man sich an den gegnerischen Flaggenplatz heranschleichen, die Flagge stehlen und diese zum eigenen Flaggenplatz bringen, ohne dabei gefangen genommen zu werden. Auch das Erbeuten gegnerischer Bänder ist von Vorteil, wenn sie am eigenen Flaggenplatz abgeliefert werden.

### **Gefangennahme**

Als gefangen gilt ein Spieler, sobald er sein Band verliert. In diesem Fall muß er alle Bänder und Flaggen, die er in der Hand hat, fallen und liegen lassen und auf direktem Weg ins Gefängnis gehen. Fallen gelassene Gegenstände dürfen von anderen Spielern aufgesammelt werden.

### **Erbeuten von Bändern**

Um Rangeleien zu vermeiden, darf kein Spieler den Spieler einer anderen Mannschaft, dessen Kleidung oder die Flagge in seiner Hand berühren. Nur das Band im Hosenbund darf berührt

und herausgezogen werden. Ein erbeutetes Band muss zum eigenen Flaggenplatz gebracht und dem dortigen Spielleiter abgeliefert werden.

## **Abliefern von Bändern und Flaggen**

Alle abgelieferten Bänder und Flaggen werden von den Spielleitern am Flaggenplatz gezählt. Allerdings nur, wenn sie von der gegnerischen Mannschaft stammen. Sind einige Bänder zusammengekommen, werden sie von einem der beiden Spielleiter im Gefängnis abgegeben. Eine Flagge muß SOFORT wieder zurück zu ihrem Flaggenplatz gebracht werden.

## **Gefängnis**

Spieler, die ins Gefängnis kommen, müssen sich hier hinten anstellen. Nach einer angemessenen Wartezeit erhält der erste "Gefangene" in der Reihe ein Band in seiner Farbe zurück und darf wieder am Spiel teilnehmen. Die Wartezeit sollte je nach Menge der Gefangenen variieren, so daß jeder Gefangene etwa 30-60 Sekunden im Gefängnis verbringt. Auch deshalb ist es wichtig, dass die Bänder zügig von den Flaggenplätzen ins Gefängnis gebracht werden.

## **Regelverstöße und Strafen**

Die Spielleiter, die auf dem Gelände verteilt sind, achten auf Regelverstöße und bestrafen diese. Folgende Regelverstöße sind zu bestrafen:

- Ein Spieler nimmt ohne Band am Spiel teil, statt ins Gefängnis zu gehen.
- Ein Spieler, dem das Band geklaut wurde, lässt eroberte Gegenstände nicht fallen.
- Ein Spieler hält andere fest, schiebt, schlägt oder tritt sie.
- Ein Spieler steckt sein Band so in die Hose, dass es kaum sicht- bzw. greifbar ist oder festklemmt.
- Ein Spieler hält die Flagge der eigenen Gruppe fest, versteckt sie oder versucht, sie einem Gegner aus der Hand zu reißen.

Folgende Strafen sind möglich:

- Wegnahme des Bandes: Der betroffene Spieler geht ins Gefängnis, das Band bleibt auf dem Boden liegen und kann von den anderen Gruppen erbeutet werden.
- Vergabe von Strafpunkten: bei Wiederholungstätern, nach Ermessen 1-3 Strafpunkte
- Ausschluss vom Spiel: für unverbesserliche Fälle oder Kinder, die Mitspieler absichtlich wiederholt schlagen, treten oder schieben

## **Spielende**

Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit oder wenn die Kinder das Interesse verlieren. Das Ende wird durch Zuruf des Gefängniswärters bekanntgegeben. Bei einem größeren Gelände kann der Wärter auch einen Spielleiter zu den einzelnen Flaggenplätzen schicken und so eine Uhrzeit mitteilen, zu der das Spiel endet. Danach werden an den Flaggenplätzen die Bänder und Flaggen weder angenommen, noch gezählt.

## **Wertung**

Jetzt können die Punkte gewertet werden.

- jedes erbeutete Band = +1 Punkt
- jede erbeutete Flagge = +10 Punkte
- jeder Strafpunkt = -2 Punkte