

### Voraussetzung

Beliebig viele Mitspieler, kein Materialeinsatz, große Aktionsfläche

### Aufstellen

Alle Mitspieler stellen sich soweit auseinander dass die ausgebreiteten Arme sich mit den Fingerspitzen berühren. Derselbe Abstand sollte auch zu seinem Hinter- bzw. Vordermann sein. Von oben betrachtet sollte sich nun ein Schachbrett mit Gassen gebildet haben.

### Spielvarianten

Den Wechsel in regelmäßigen Abständen durch einen Moderator oder z.B. Musik ausblenden. Zeitraum hier auf ca. 5 Sekunden ansetzen.  
Der Gejagte gibt ein lautes Kommando zum Drehen.  
Es werden 2 oder 3 Jäger eingesetzt. (Durch Kappen markieren)  
Das ganze einmal in Hüfttiefenwasser spielen.  
Der Gejagte klatscht einem Mitspieler auf den Rücken und dieser ist nun der Gejagte.

Zwei Freiwillige stellen nun den Jäger (Katz, Polizei, ..... ) und den Gejagten (Maus, Räuber, ..... ) dar. Der Gejagte und der Jäger durchlaufen das Labyrinth. Jeder der beiden darf am offenen Ende das Labyrinth verlassen, muss aber in die nächste Reihe sofort wieder einlaufen.

Die Aufgabe besteht darin, dass der Gejagte vom Jäger gefangen wird. Auf ein Kommando drehen sich alle Mitspieler auf der Spielfläche um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Die nun so neu entstandenen Gassen bilden plötzlich eine total neue Situation für den Jäger und den Gejagten.

**Bei dem Gebrauch der Geschichte ist Vorsicht angesagt. Das Drehen der Teilnehmer kann dann nicht mehr der Spielsituation angepasst werden**

### Anmoderation zum Labyrinth:

In ein Zauberlabyrinth hat sich eine Prinzessin geflüchtet, die nicht mit dem hübschen Prinzen verheiratet werden möchte. Der Prinz verfolgt sie im Labyrinth und versucht sie zu erreichen doch das Labyrinth ist auf der Seite der Prinzessin. Sobald diese laut und deutlich Hilfe ruft, oder aber das Wort Hilfe durch den Moderator genannt wird, macht das Labyrinth eine Vierteldrehung nach rechts.

### Geschichte:

Unsere Prinzessin läuft durch den großen Torbogen mit dem riesigen Gitter, und ruft unter dem Bogen laut um **Hilfe**. Keiner der anwesenden Personen kümmert aber der **Hilferuf** der jungen und schönen Prinzessin. Direkt hinter dem Tor ist eine große Zauber und Magierveranstaltung. Unsere flüchtende Prinzessin läuft zu dem Magier und bittet diesen um **Hilfe**. Aber unser Magier will nichts von der hübschen Prinzessin wissen, und fährt mit seiner Show fort. Kopfschüttelnd und um **Hilfe** rufend läuft sie nun davon, unsere Prinzessin. Plötzlich tritt der Prinz ihr gegenüber und fragt sie: Warum rufst du denn immer um **Hilfe**? Ach mein schöner Prinz, antwortet sie, ich habe Angst und deshalb rufe ich um **Hilfe**. Völlig ahnungslos fragt der Prinz? Wovor hast du denn Angst, liebste Prinzessin? Es kommt keine Antwort, denn die Prinzessin wird von unserem Magier in diesem Moment in den blauen Saal des Zauberlabyrinths hineingezaubert. **Hilfe** wo bin ich ruft die kleine Prinzessin, aber keiner hört hier in diesem Saal die **Hilferufe**. Nur mit der **Hilfe** aller in dem Labyrinth anwesenden Personen kann die **hilfesuchende** Prinzessin wieder den Ausgang finden.

