

# Wassermann



**benötigtes Material:** keines

## **So geht's:**

Ein Mitspieler übernimmt die Rolle des Wassermanns. Alle anderen stellen sich in einer Linie auf einer Seite im Raum auf. Der Wassermann stellt sich mit dem Blick zu den Mitspielern in die Mitte des Raums.

Die Spieler fragen nun den Wassermann: „Wassermann, mit welcher Farbe dürfen wir hinüber gehen, über den blauen Ozean, lieber, lieber Wassermann?“ Der Wassermann wählt nun eine Farbe aus, z.B. „blau“. Nun können alle Spieler die etwas Blaues an ihrer Kleidung haben, gemütlich auf die andere Seite wechseln. Die anderen hingegen, müssen versuchen, an dem Wassermann vorbei zu kommen, ohne, dass dieser sie erwischt.

Der Erste bzw. die Erste der/die gefangen wurde, übernimmt in der nächsten Runde die Aufgabe des Wassermanns.