

SPIELIDEEN FÜR DRAUSSEN

Für Geburtstage, Freizeiten und Co. gibt es tolle Spielideen mit Asterix. Sie benötigen kaum oder kein extra Material und lassen sich umsonst und draußen durchführen.

Laufspiele

Römerbarrikade (ab 10 Spielern)

Das Dorf der Verrückten (ab 8 Spielern)

Ballspiele

Troubadix und Automatix (ab 8 Spielern)

Gladiatoren-Tennis (ab 4 Spielern)

Hüpfspiele

Reise nach Lutetia (ab 2 Spielern)

Römische Schnecke (bis 6 Spieler)

Muskelspiele

Gordischer Knoten (ca. 10–15 Spieler)

Der Sohn des Asterix (ab 2 Spielern)

Asterix[®]
DAS OFFIZIELLE QUIZ

The adventures of Asterix were created by
René Goscinny and Albert Uderzo
ASTERIX® OBELIX® IDEFIX® –
© 2025 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY – UDERZO
© 2025 Edition Michael Fischer GmbH, Igling
www.emf-verlag.de
ISBN 978-3-7459-2204-2

LAUFSPIELE

RÖMERBARRIKADE

ab 10 Spielern

Römerbarrikade ist ein Spiel für zwei Gruppen. Eine Mannschaft sind die Römer, die anderen die Gallier. Es sollten jeweils gleich viele Spieler beteiligt sein.

Die Römer stellen sich in einem großen Kreis auf, die Gallier stellen sich in die Mitte. Wie groß der Kreis wird, hängt von der Anzahl der Spieler ab. Wichtig dabei ist, dass der Abstand zwischen zwei Römern immer 1,5 Meter sein muss, weil es ansonsten zu schwer für die Gallier wird. Nachdem sich die Römer aufgestellt haben (und damit die Größe des Bereiches für die Gallier feststeht), wird die Palisade – also der Kreis – auf dem Boden gekennzeichnet. Die Römer dürfen auf dieser Linie so viel hin- und herlaufen wie sie wollen, sie aber nicht verlassen.

Jetzt beginnt das Spiel: Die Gallier versuchen, an den Römern vorbeizukommen, ohne dass sie abgeschlagen werden. Das ist gar nicht so einfach, denn 1,5 Meter sind natürlich nicht viel Platz. Deswegen sind Taktik und eventuell ein Ablenkungsmanöver gefragt: Wenn der Großteil der Gallier zu einer Seite des Kreises läuft, bewegen sich die Römer natürlich dorthin, um sie abzufangen. Dadurch werden die Lücken auf der anderen Seite des Kreises größer. Vielleicht kann dann dort ein Ausbruchversuch glücken ... Gelingt einem Gallier der Ausbruch, so erhält er einen Punkt, wer von einem Römer erwischt wird, geht hingegen leer aus.

DAS DORF DER VERRÜCKTEN

ab 8 Spielern

Damit das Dorf nicht zu klein wird, sollten mindestens acht Spieler beteiligt sein. Nach oben ist der Teilnehmerzahl keine Grenze gesetzt. Bis auf zwei Spieler fassen sich alle bei den Händen und bilden so einen Kreis, das „Dorf der Verrückten“. Einer der beiden übrig gebliebenen Spieler wird der Legionär, der andere der Gallier.

Der Legionär startet außerhalb des Dorfes, der Gallier im Dorf. Der Legionär hat nun die Aufgabe, den Gallier zu fangen, also abzuschlagen. Dabei ist es egal, ob sich Legionär und Gallier innerhalb oder außerhalb des Dorfes aufhalten. Sie können auch durch das Dorf hindurchlaufen. Dabei haben die Kreis-spieler eine wichtige Aufgabe: Sie lassen den Gallier nämlich ungehindert durch und heben dafür die Arme hoch. Den Legionär aber versuchen sie daran zu hindern, in das Dorf hinein- oder wieder herauszukommen, indem sie die Arme herunterhalten. Der Legionär kann dann natürlich trotzdem versuchen durchzukommen, hat es aber viel schwerer als der Gallier. Erwischt er den Gallier dennoch, ist das Spiel beendet und mit einem neuen Legionär und Gallier kann die nächste Runde losgehen.



BALLSPIELE

TROUBADIX UND AUTOMATIX

ab 8 Spielern

Für dieses Spiel können es gar nicht genug Spieler sein, je mehr, desto besser. Wichtig ist, dass die Anzahl der Spieler gerade ist. Bei ungerader Spielerzahl wird für jede Spielrunde ein anderer zum Chef Majestix als Schiedsrichter bestimmt. Alle, die mitspielen, stellen sich im Kreis auf. Dann wird durchgezählt. Alle Spieler mit ungeraden Zahlen gehören zum Team Troubadix, alle mit geraden Zahlen zum Team Automatix. Der erste Troubadix-Spieler (also Nummer 1) und der erste Spieler von Team Automatix (Nummer 2) bekommen je einen Ball.

Auf das Startsignal wirft der erste Troubadix-Spieler den Ball rechtsherum durch seine Mannschaft, also wirft er den Ball zur Nummer 3, die zur Nummer 5, und so weiter. Der erste Automatix-Spieler hingegen wirft seinen Ball linksherum zum nächsten Automatix-Spieler. So geht es je nach Absprache 2-5-mal im Kreis herum. Die Mannschaft, die die vereinbarte Rundenzahl am schnellsten durchworfen hat, ist Sieger. Fällt ein Ball auf den Boden, darf die Mannschaft weiterspielen, verliert aber natürlich wertvolle Zeit. Weil es hier ziemlich drunter und drüber gehen kann, ist es nicht schlecht, wenn ihr einen Majestix habt, der die vollendeten Runden jeder Mannschaft mitzählt.

GLADIATOREN-TENNIS

ab 4 Spielern

Für dieses Spiel benötigt man sehr viel Platz. Die Spieler bilden zwei Mannschaften von Gladiatoren und ziehen zwischen sich eine Trennlinie. Jede Mannschaft geht nun auf ihrer Spielseite mindestens 20 Schritte zurück (kann je nach Wunsch auch erweitert werden), sodass der gesamte Abstand zwischen den Gladiatorenteams etwa 40 Schritte beträgt. Ein Gladiator der ersten Mannschaft wirft den Ball so weit er kann ins Feld der zweiten Mannschaft. Wird der Ball dort gefangen, darf die Mannschaft von dem Punkt aus, an dem der Ball gefangen wurde, 10 Schritte in Richtung der Trennlinie gehen. Wird der Ball nicht gefangen, muss die Mannschaft 10 Schritte zurückgehen. Fangt ihr also den Ball, rückt ihr immer weiter zur Trennlinie vor. Welche Mannschaft diese als Erste überschreitet, hat gewonnen.





HÜPFSPIELE

REISE NACH LUTETIA

ab 2 Spielern

Als Erstes wird das Spielfeld auf den Boden gezeichnet. Das Spielfeld besteht aus zehn Quadraten, die so hintereinander gemalt werden, dass eine Art Leiter entsteht – dies ist die Straße nach Lutetia. Das erste Feld entspricht dem gallischen Dorf, das letzte der Stadt Lutetia (Paris). Da durch diese Felder später gehüpft werden soll, müssen die einzelnen Quadrate so groß sein, dass ein Fuß gut hineinpasst. Nachdem die Reihenfolge ausgelost wurde, beginnt der erste Spieler damit, den Weg auf einem Bein zu durchspringen. Natürlich darf er weder Felder auslassen noch auf eine der Linien treten. Am Ende des Weges wird umgedreht und zurückgehüpft.

Damit die Reise ein wenig schwieriger wird, sind Hindernisse eingebaut. Das erste Hindernis ist folgendes: Der Spieler muss beim Hüpfen einen Stein auf dem Handrücken einer seiner Hände tragen. Selbstredend darf dieser Stein nicht herunterfallen. Tut er es doch oder macht der Spieler einen anderen Fehler, ist der nächste an der Reihe. Der nächste Durchgang wird für alle noch schwieriger: Der Stein wird dieses Mal nämlich auf den erhobenen Fuß gelegt. Gelingt selbst das, landet der Stein beim dritten Mal auf der Schulter. Ein Spieler, der einen Fehler gemacht hat, muss in der nächsten Runde mit der gleichen Übung an der Stelle wieder anfangen, an der ihm der Fehler unterlaufen ist.

Natürlich kann man sich noch weitere Hindernisse ausdenken, um das Spiel zu verlängern. Zum Beispiel könnte der Stein auf dem Kopf balanciert werden oder es gibt auf beiden Handrücken je einen Stein. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Wer zuerst Lutetia erreicht, hat das Spiel gewonnen.

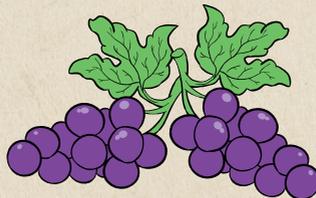
RÖMISCHE SCHNECKE

bis 6 Spieler

Schon auf den Straßen des alten Roms wurde dieses Hüpfspiel gespielt. Für das Spiel benötigt man etwas Kreide, einen Bürgersteig und ein Steinchen – und schon kann es losgehen. Alternativ funktioniert es auch auf Sand, wenn man das Spielfeld mit einem Stock zeichnet. Zu Beginn muss das Spielfeld vorbereitet werden. Dazu wird eine Schnecke – also eine Linie, die einen immer größer werdenden Kreis beschreibt – gezeichnet und durch Querstriche in 16 Felder unterteilt. Diese Felder werden durchnummeriert und die Nummern in die entsprechenden Felder geschrieben.

Die Spieler bestimmen die Reihenfolge. Sie haben nun nacheinander die Aufgabe, ein Steinchen mit dem Fuß der Reihe nach von Feld 1 (ganz außen) nach Feld 16 (genau in der Mitte) und wieder zurück zu stoßen. Das Schwierige daran ist, dass der jeweilige Spieler auf einem Bein hüpfen muss und das Steinchen immer nur mit dem Hüpfbein stoßen darf. Außerdem dürfen weder das Steinchen noch der Hüpffuß auf einer Begrenzungslinie landen. Passiert das oder muss der Spieler den zweiten Fuß absetzen, weil er das Gleichgewicht verliert, ist der nächste an der Reihe und bekommt das Steinchen. Kommt ein Spieler ein zweites Mal dran, beginnt er mit dem Feld, an dem er in der Runde vorher gescheitert ist.

Gewonnen hat derjenige, der die Schnecke als Erster hin und zurück durchhüpft ist. Dabei ist es gleichgültig, wie viele Runden er dafür benötigt hat.



MUSKELSPIELE

GORDISCHER KNOTEN

ca. 10–15 Spieler

Und das ist die Geschichte vom Gordischen Knoten: Vor mehr als 2300 Jahren knüpfte König Gordios einen Knoten, der so fest und dick geschnürt war, dass niemand ihn lösen konnte. Schließlich hieß es, dass derjenige, der es eines Tages schaffen würde, den Knoten zu entflechten, einmal ganz Asien beherrschen würde. Alexander der Große, der vor dem Knoten stand, zögerte nicht lange, zog sein Schwert und schlug ihn mit einem Hieb in zwei Teile. Kurze Zeit nach dieser Episode erobert er auch große Gebiete in Asien.

Bei diesem Spiel geht es darum, ein ganzes Knäuel von ineinander verschränkten Händen zu entwirren. Eine Gruppe, etwa 10 bis 15 Spielern, stellt sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf. Jeder streckt die Arme zur Kreismitte und greift mit seinen Händen nach den Händen von Mitspielern. Wichtig dabei ist, dass jeder von euch nach den Händen zweier verschiedener Mitspieler greift – Händchenhalten mit nur einem Mitspieler ist nicht erlaubt.

Sobald jede Hand eine andere Hand gefunden hat, geht es ans Aufknoten. Tipp: Ihr müsst versuchen, den Knoten ein klein wenig zu lockern, ohne dabei die Hände voneinander zu lösen. Dann könnt ihr euch entknoten, indem ihr etwa unter zwei verknoteten Armen hindurchschlüpft oder auch manchmal über zwei verknotete Hände klettert. Am Ende finden sich alle in einem großen oder zwei ineinander geschlungenen Kreisen wieder.

DER SOHN DES ASTERIX

ab 2 Spielern

Ein kleines Kind festzuhalten, dabei aber den zu Boden gefallenen überlebenswichtigen Schnuller zu ergreifen, das ist gar nicht so einfach. Das Spiel kann man jedoch auch ohne den Sohn des Asterix spielen. Hierfür benötigt man ein etwa 2-3 m langes Seil und zwei Gegenstände.

Das Seil wird der Länge nach auf den Boden gelegt. Im Abstand von einem Meter von jedem Seilende entfernt liegen die beiden Gegenstände, beispielsweise ein Spielzeugauto und ein Kuscheltier. Die beiden Spieler ergreifen ihr Seilende mit nur einer Hand und versuchen nach dem Startkommando an ihren Gegenstand zu kommen. Dazu müssen sie natürlich das mit Zaubertrank gefüllte Baby am anderen Seilende in ihre Richtung ziehen.

Das Spiel kann als Ausscheidungsspiel auch mit mehreren Spielern gespielt werden. Dabei kommt der Gewinner einer Runde jeweils eine Runde weiter, bis die beiden Finalisten feststehen.

