



Deutsch Aktuell

Video-Thema – Manuskript

Chase-Tag: Wenn Erwachsene fangen spielen

Jeder kennt es noch aus der Kindheit: Fangen spielen ist bis heute eines der beliebtesten Kinderspiele. Jetzt gibt es auch eine Version für Erwachsene, das sogenannte Chase Tag. Der Unterschied zum Kinderspiel: Man klettert und springt beim Weglaufen über Hindernisse.

MANUSKRIFT

SPRECHER:

Eigentlich ist es ein Kinderspiel. Doch beim sogenannten Chase Tag sind es erwachsene Menschen, die miteinander **Fangen spielen**, wie zum Beispiel Enis Maslic aus Deutschland.

ENIS MASLIC (Deutsches Team „Ashigaru“):

Das ist Fangen auf 'nem ganz, ganz anderen **Level** mit professionellen **Athleten**. Das **Tempo** ist um einiges schneller und **dementsprechend** auch um einiges spannender.

SPRECHER:

Chase Tag wird immer beliebter. In London gab es 2018 die erste **Weltmeisterschaft**. Die Teams **treten** in mehreren Runden **gegeneinander an**. Jede Runde dauert 20 Sekunden. Ein Team stellt einen **Fänger**, das andere den **Gejagten**. **Entkommt** der Gejagte, erhält sein Team einen Punkt. Gewonnen hat das Team, das nach maximal 16 Runden die höchste Punktzahl **erreicht**. Für die diesjährige Europa-Meisterschaft in London hat sich auch ein **sechsköpfiges** Team aus Deutschland **qualifiziert**. Sie nennen sich Ashigaru und **sind** immer dann **zur Stelle**, wenn **Freerunner** und **Parkourläufer** für Show-Events und Filmprojekte **gefragt sind**. Chase Tag ist eine Entwicklung aus dem **urbanen Hindernislauf**, weiß Andreas Wöhle vom deutschen Team.

ANDREAS WÖHLE (Deutsches Team „Ashigaru“):

Um hier mitzumachen, muss man natürlich schon mit **Hindernissen in Berührung** gekommen sein. Das heißt, man muss Bewegungen, Techniken **draufhaben**. Und wir sind alle Parkourathleten und deswegen perfekt für dieses Spiel.

SPRECHER:

Die Brüder Christian und Damien Devaux haben Chase Tag 2011 entwickelt. Die Idee kam den Briten, als sie mit ihren Kindern im **heimischen** Garten Fangen spielten.



Deutsch Aktuell

Video-Thema – Manuskript

CHRISTIAN und DAMIEN DEVAUX (Erfinder von WCT, World Chase Tag):
Wir hatten ein paar **Gerüste** und **experimentierten** mit verschiedenen **Spielfeldentwürfen**. Die haben **sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt**. Den ersten **Wettkampf** gab es im Dezember 2016, und die Videos davon gingen **viral**. So fing alles an. Die Wettbewerbe wurden größer, und die Athleten immer besser.

SPRECHER:

Und die **Community** wächst. Allein auf ihrem YouTube-Kanal **erzielen** die Brüder bis zu 26 Millionen **Klicks** pro Video bei mehr als 400.000 Abonnenten. **Mittlerweile** veranstalten sie **Turniere** auf der ganzen Welt. Um den Europameister-Titel in London kämpfen heute acht Teams.

SPRECHER:

Bevor es ernst wird, **macht sich** das deutsche Team mit der Arena **vertraut** und **erkundet** mögliche **Stolperfallen**.

ANDREAS WÖHLE (Deutsches Team „Ashigaru“):

Es kann immer wieder was passieren, auch wenn man dann mal schnell den anderen noch fangen will. Und dann ist die Hand mal grad nicht da, wo sie sein soll. Und dann liegt sie vielleicht mal unter 'nem Körper, und dann ist da vielleicht 'n Bruch oder so, aber ... Letztes Jahr ging alles gut und dieses Jahr bestimmt auch.

SPRECHER:

Dann ist es so weit. Ashigaru treten im ersten **Match** gegen das britische Team Breach an. Bereits nach kurzer Zeit **führen** die Briten. Und trotz eines Sturzes des **Gegners** können Ashigaru nicht mehr **aufholen**. Sie **scheiden** bereits in der **Vorrunde aus**. Marc Busch vom deutschen Team **sieht** es **gelassen**.

MARC BUSCH (Team „Ashigaru“):

Wahrscheinlich werden wir einfach nur auf die Straßen gehen und weiterspielen und trainieren und Spaß haben. Und wenn es dann in 'nem Jahr passiert, dass wir wieder eingeladen werden, dann sind wir halt wieder da.

NORMAN LICHTENBERG (Team „Ashigaru“):

Genauso machen wie vorher: einfach weitertrainieren.

MARC BUSCH:

Ja, am Ende ist es nur 'n Spiel, so. Das darf man nicht vergessen.

SPRECHER:

Den **Titel** holt im **Finale** dieses Mal Frankreich. Doch was zählt, ist letztendlich der Spaß am Fangenspielen.



Deutsch Aktuell

Video-Thema – Manuskript

GLOSSAR

Fangen spielen – ein Kinderspiel, bei dem man hintereinander herläuft und versucht, den anderen zu fangen

Level, -/-s (m./n.) – hier: das Niveau

Athlet, -en/Athletin, -nen – der Sportler/die Sportlerin

Tempo, -s (n., meist im Singular) – die Geschwindigkeit

dementsprechend – hier: deshalb; folglich

Weltmeisterschaft, -en (f.) – der internationale sportliche Wettbewerb, der regelmäßig stattfindet

gegeneinander an|treten – in einem Wettkampf o. Ä. mitmachen und sich mit einem Gegner messen

Fänger, -/Fängerin, -nen – hier: die Person, die hinter jemandem herläuft und versucht, ihn zu fangen

Gejagte, -n (m./f.) – hier: die Person, die gefangen wird

jemandem/etwas entkommen – vor etwas/jemandem fliehen

etwas erreichen – hier: etwas durch Anstrengung erhalten

sechsköpfig – bestehend aus sechs Personen

sich für etwas qualifizieren – hier: so gut sein, dass man bei etwas (einem Wettbewerb) mitmachen darf

zur Stelle sein – da sein/anwesend sein, um eine bestimmte Aufgabe zu übernehmen und jemandem damit zu helfen

Freerunner, -/Freerunnerin, -nen – der Sportler/die Sportlerin, der/die die Sportart Freerunning betreibt und dabei rennend und mit sportlichen Tricks (wie z. B. Saltos) Hindernisse überwindet, die er/sie in der Umgebung vorfindet



Deutsch Aktuell

Video-Thema – Manuskript

Parkourläufer, -/Parkourläufer, -in – der Sportler/die Sportlerin, der/die auf dem schnellsten Weg zum Ziel läuft und dabei über Hindernisse klettert und springt

gefragt sein – beliebt sein

urban – städtisch

Hindernislauf, -läufe (m.) – das Rennen über Hindernisse, die im Weg stehen

Hindernis, -se (n.) – hier: etwas, das im Weg steht

mit etwas in Berührung kommen – mit etwas Kontakt haben

etwas drauf|haben – umgangssprachlich: etwas gut können

heimisch – zu Hause

Gerüst, -e (n.) – auf einer Baustelle eine vorübergehende Konstruktion (z. B. aus Brettern und Stangen) an einem Gebäude

experimentieren – etwas ausprobieren; Versuche machen

Spielfeldentwurf, -entwürfe (m.) – der Plan für ein Spielfeld

im Laufe der Zeit – nach einer bestimmten Zeit

sich weiter|entwickeln – hier: besser werden

Wettkampf, -kämpfe (m.) – ein Kampf um die beste Leistung, oft im Sport

viral gehen – umgangssprachlich: sich schnell im Internet verbreiten

Community, -s (f., aus dem Englischen) – eine Gruppe von Personen, die im Internet miteinander kommunizieren

etwas erzielen – ein bestimmtes Ergebnis erreichen

Klick, -s (m.) – hier: das Auswählen einer Sache am Computer



Deutsch Aktuell

Video-Thema – Manuskript

mittlerweile – heute; inzwischen; nachdem einige Zeit vergangen ist

Turnier, -e (n.) – ein (meist) sportliches Ereignis, in dem mehrere Spieler/Teams gegeneinander spielen, um herauszufinden, wer der Beste ist

sich mit etwas vertraut machen – etwas kennenlernen; sich etwas genau ansehen

etwas erkunden – hier: etwas entdecken; sich etwas genau ansehen

Stolperfalle, -n (f.) – hier: die Gefahr, über ein Hindernis zu stürzen

Match, -(e)s (n./m., aus dem Englischen) – das Spiel z. B. beim Sport

führen – hier: bei einem Turnier vorne liegen; die meisten Punkte haben

Gegner, -/Gegnerin, -nen – jemand, gegen den man spielt (z. B. im Sport) oder kämpft

auf|holen – hier: nachdem man bei einem Wettkampf zurücklag, sich doch noch verbessern und (näher) an die Punktezahl des Gegners/der Gegnerin herankommen oder ein noch besseres Ergebnis erzielen

aus|scheiden – hier: nach einem verlorenen Wettkampf nicht mehr am Wettbewerb teilnehmen

Vorrunde, -n (f.) – der erste Teil eines großen Sportturniers, in dem die Mannschaften in Gruppen gegeneinander spielen

etwas gelassen sehen – auf etwas ruhig und entspannt reagieren

Titel, - (m.) – hier: der Sieg bei einer großen Sportveranstaltung

Finale, - (n.) – das letzte Spiel/der letzte Wettkampf, das/der über den Gewinner der Sportveranstaltung entscheidet

*Autor/Autorin: Christian Weibezahn, Laura Oellers
Redaktion: Stephanie Schmaus*