

Spiele draußen

Staffelrennen: Insel-Wasser-Hüpfer

Es werden Mannschaften gebildet, jede Mannschaft bekommt zwei gefüllte Becher, einer muss nun von Insel zu Insel (Zeitung) springen ohne viel Wasser zu verschütten, am Schluss kommt Wasser in Messbecher und nächste Person kommt dran. Es sind etwa 5-10 Inseln im Abstand von ca. 1,5 Metern. Wer die Insel verfehlt muss noch einmal springen.

Zeitungswurfspiel (*Actionspiel*)

Material: Zeitungspapier, Stühle/Seil/Netz etc. zum Trennen der Spielfläche, Wecker

Man teile die Meute in zwei Mannschaften auf. Dann bekommt jede Mannschaft eins von den zwei vorbereiteten Spielfeldhälften. Jeder Spieler bekommt zwei Zeitungsseiten, die er dann zum Papierball formt. Man stelle den Wecker auf eine bestimmte Zeit (je nach Alter und Kondition der Spieler) und lässt sie die Papierbälle jeweils auf die andere Spielhälfte werfen. Es gewinnt, wer beim Klingeln des Weckers WENIGER Papierbälle auf seiner Hälfte hat.

VARIANTE: Das Spiel wird zum *Kennenlernspiel*, wenn man zusätzlich verlangt, dass sich die Spieler gegenseitig "abschießen" - jedoch muss der werfende den Namen seines "Zielobjekts" vor dem Wurf nennen, jeder Getroffene muss jedes Mal seinen Namen rufen.

PROBLEME: Meistens werfen die Leute noch nach dem Klingeln ein paar Bälle rüber, was die Bestimmung des Siegers erschweren kann.

Wald-Memory

Material: Naturmaterial, das sich im Wald findet (jeweils doppelt), Plastikbecher o. ä.

Je 2 Zapfen, 2 gleiche Blätter, 2 Rindenstückchen usw. auf der Erde oder evtl. auf einer Decke verteilen und alle Teile mit Plastikbechern abdecken. Die Wölflinge decken nun der Reihe nach jeweils 2 Teile auf. Sobald ein Wölfling 2 gleiche Teile gefunden hat, nimmt er diese zu sich und darf gleich noch einmal probieren. Sieger ist der Wölfling, der zum Schluss die meisten Teile gesammelt hat.

Pfeilspiel

Der Spielleiter hat einen Pfeil in der Hand. Zunächst wiederholen und vollführen die Teilnehmer genau, was der Spielleiter mit dem Pfeil anzeigt (hoch = in die Luft hüpfen; unten = bücken; links = drei Schritte nach links; rechts = drei Schritte nach rechts). In der zweiten Phase machen die

Teilnehmer genau das Gegenteil. In der dritten Phase machen sie die richtige Bewegung und sagen das Gegenteil. In der vierten Phase machen sie die entgegengesetzte Bewegung und sagen die richtige.

Wäscheklammerspiel (Actionspiel)

Material: 3-5-mal so viele Wäscheklammern wie Mitspieler

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 (bei weniger Spielern bis zu 5) Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer vorher festgelegten Zeit (z.B. 3 min) die meisten Klammern hat, gewinnt.

Tunnelspiel

Zwei Gruppen stellen sich als Kette hintereinander. Jede Gruppe erhält einen Ball, welchen sie schnellstmöglich auf verschiedenste Weise (über die Köpfe, zwischen den Beinen, abwechselnd über Kopf und zwischen den Beinen) nach hinten befördern sollen. Die Gruppe, deren Ball als erstes beim letzten Teilnehmer angekommen ist, hat gewonnen.

Nummernwettlauf

Die Mannschaften stehen in geöffneten Reihen nebeneinander (Abstand ca. 2 Meter). Nun wird in jeder Mannschaft durchgezählt, so dass jedes Kind eine Nummer erhält, die es sich gut merken muss. Wird vom Spielleiter eine Nummer gerufen, so müssen alle Läufer mit dieser Nummer einmal um die ganze Mannschaft herum wieder auf ihre Plätze laufen. Der Schnellste erhält einen Punkt. So werden alle Nummern nacheinander aufgerufen, die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Sieger.

VARIANTE: Kinder laufen aus dem Sitzen, in den Lauf können Hindernisse eingebaut sein, Art der Fortbewegung kann variiert werden, Wettlauf kann auch in Kreisform durchgeführt werden.

Der Kampf um das Taschentuch

Zwei Mannschaften stehen sich im Abstand von ca. 10 m gegenüber. Zwischen den beiden Mannschaften steht ein Kind in der Mitte; es hält in der rechten und linken Hand jeweils ein Taschentuch. Das Kind in der Mitte ruft aus jeder Mannschaft ein Kind. Die aufgeforderten Kinder müssen loslaufen, sich ein Taschentuch schnappen und zu ihrer Mannschaft zurückrennen. Das Kind, das zuerst seine Mannschaft erreicht hat, darf den Gegenspieler mit in seine Gruppe nehmen. Die Mannschaft, die bei Spielende die meisten Kinder hat, ist Sieger.

Gehe fünf Schritte

Zwei Personen gehen zusammen. Einer hat die Aufgabe, seine Wahrnehmungen zu nennen, der Andere führt ihn, indem er ihn leicht am Arm fasst, die Richtung angibt und folgende Anweisungen spricht:

- Gehe Schritte und nenne dann ... Dinge, die du siehst
- Gehe Schritte und nenne dann ... Dinge, die du hörst
- Gehe Schritte und nenne dann ... Dinge, die du spürst
- Gehe Schritte und nenne dann ... Dinge, die du riechst
- Gehe Schritte und nenne dann ... Dinge, die du schmeckst