

### Ameisenbär

Wählt eine Ameise und einen Ameisenbär aus. Die Ameise schickt ihr unter den FS, der Bär steht außerhalb des FS und schließt die Augen. Alle anderen schütteln den FS kräftig. Nach kurzer Zeit darf der Ameisenbär die Augen öffnen und die Ameise aufspüren, die sich unter dem FS hin und her bewegt, um nicht "gefressen" zu werden. Die FS-Halter versuchen durch herunterhalten des FS zu verhindern, dass der Bär an die Ameise kommt. Hat der Bär die Ameise berührt, werden zwei neue Mitspieler bestimmt. Ihr könnt auch zwei Ameisen und zwei Bären ins Spiel schicken.

### Ballticker

Ein Softball und zwei TN befinden sich auf dem FS. Die anderen schütteln den FS und versuchen dadurch, den Ball so zu bewegen, dass er einen Teilnehmer berührt. Wer getroffen wird, verlässt den FS und sucht einen neuen Teilnehmer aus

### Gletscher

Schwingt das Tuch zunächst zweimal hoch. Wenn das Tuch zum dritten Mal hoch geht, macht ihr gleichzeitig einen Riesenschritt zur Mitte hin. Dann zieht blitzschnell das Tuch vor eurem Körper bis auf die Erde, klemmt das Tuch unter euren Knien fest und bringt den so entstandenen "Gletscherberg" mit euren heißen Händen zum Schmelzen. Aber passt auf, dass keine Menschen unter das "Gletscherwasser" geraten!

Wenn ihr draußen auf dem Rasen spielt, können auch drei oder vier von euch den "Gletscher" mit einem Purzelbaum in das Tuch hinein zum Schmelzen bringen.

### Heißer Ball

Alle halten den FS in Hüfthöhe fest. Der Spielleiter verteilt 5 bis 8 Bälle an einige TN. Die Bälle werden möglichst schnell in eine Richtung weitergegeben, und zwar von TN zu TN. Sie dürfen nicht geworfen werden. Auf das Kommando des Spielleiters "Achtung, heißer Ball!" laufen diejenigen, die gerade einen Ball in der Hand halten, unter dem FS schnell auf die andere Seite, während die übrigen TN den FS hoch halten. Sind alle angekommen, geht es sofort weiter mit dem Herumreichen. Natürlich kann sich die Richtung auf Ansage blitzschnell ändern.

### Putzteufel

Der gespannte FS ist eine Glasplatte die von oben mit jeweils einer Hand und von unten mit einem Bein gereinigt werden soll. Die TN bleiben stehen und geben den FS weiter.



### Raffrollo

Legt einen Ball auf das Tuch und schleudert ihn gemeinsam hoch. Immer, wenn der Ball in der Luft ist, habt ihr Zeit, den FS von allen Seiten aufzurollen. Wie viele Würfe braucht ihr, bis der FS ganz zusammengerafft ist?

### Raumschiff

Jeder BMW geht einen Platz nach vorn und fasst den Mercedes an die Hand an. Dadurch verwandeln sich alle in Raumschiffe und setzen sich wie beim "Wagenrad" in Bewegung. Auf das Countdown-Kommando "3-2-1" starten die BMW-Raumschiffe zu einer entgegengesetzten Umlaufbahn um den FS und versuchen, so schnell wie möglich an ihr Mercedes-Raumschiff anzudocken.

### Softmatte

Über einer dicken Matte aus einer Turnhalle wird der FS ausgebreitet. Ein Mitspieler legt sich nun in die Mitte des FS und wird hochgezogen. Ständige Aufsicht ist geboten!  
1 bis 2 Mitspieler sind unter dem FS und versuchen die Bälle mit der Faust zu treffen. Die anderen am FS versuchen dieses zu verhindern, in dem der FS hoch gezogen wird.  
In dem Kreis wird einem TN die Uhrzeit 12:00 Uhr zugeteilt. Jetzt lassen wir den Ball zu bestimmten Uhrzeiten rollen.

### Schweben

Den FS in Augenhöhe/Brusthöhe stramm halten und auf ein Zeichen loslassen und folgende Aufgaben erfüllen:

- Händeklatschen
- einmal herumdrehen
- Hüpfen
- ...

### Schlangenbiss

Auf dem FS liegen viele giftige "Schlangen" (Gymnastikseile). Die TN schütteln den FS ganz kräftig und schon kommen die Schlangen auf die TN zu, um diese zu beißen. Die TN müssen versuchen zu verhindern, dass sie gebissen werden.



### Wagenrennen

Alle packen den FS mit der rechten Hand an. Die TN werden immer abwechselnd in BMW und Mercedes eingeteilt, Dann setzt sich das Wagenrad (FS) in Bewegung. Erst langsam dann etwas schneller. Das Überholen kann beginnen: Der Spielleiter ruft BMW, die entsprechenden TN überholen einen Mercedes vor sich und reihen sich in die nächste Lücke ein. Das gleiche passiert natürlich bei Mercedes.

### Würstchen, Pommes, Ketchup

Zählt zunächst abwechselnd ab "Würstchen, Pommes, Ketchup, usw." Nun schwingt ihr den FS ein paar Mal rauf und runter bis der Spielleiter ruft: Alle Pommes gehen unter den FS. Diese Gruppe flitzt unter den FS und hat zehn Sekunden Zeit, sich ein Tier auszudenken. Die anderen TN decken die Gruppe mit dem FS zu und zählen laut von 10 bis 0. Bei 0 geht der FS hoch und die Pommes stellen ihr Tier pantomimisch dar, das von den anderen erraten werden soll. Danach startet eine neue Runde

