

## 3 ist einer zu viel (2, 3)

Alle sitzen in Zweiergruppen auf dem Boden. Zwei Kinder fangen sich. Der Gejagte darf sich zu einer Gruppe dazu setzen. Der Äußere dieser Gruppe ist nun der Jäger.

## Bärenhöhle (1)

In einer Ecke wird eine Höhle (z.B. Schwungtuch) dargestellt. In dieser Höhle ist ein Bär. Alle Mitspieler stehen vor der Höhle und rufen: Wo ist der Bär, wo ist der Bär.

Plötzlich kommt der Bär aus seiner Höhle und holt sich einen Helfer. Auf dem Rückweg zur Höhle ist der Bär und das Opfer so müde, dass sie von allen Mitspielern gekitzelt werden können.

## Balken rollen (2, 3)

Alle Spieler liegen mit dem Bauch auf dem Boden. Am Anfang legt sich ein Spieler auf den Rücken der Spieler. Durch Herumdrehen wird nun dieser Spieler zum Ende transportiert

## Delphinjagen (2, 3)

Alle Spieler stehen in einem Kreis. Der Delfin befindet sich im Kreis und soll mit einem Ball getroffen werden.

### Alternativ

- mit dem Rücken zum Kreis
- Ball nur durch die Beine werfen und fangen
- Ball nur mit den Füßen spielen (Softball)

## Do Do (2, 3)

Es werden zwei Spielhälften gebildet und in jeder Hälfte steht eine Mannschaft. Ein Spieler einer Mannschaft darf beliebig lange in das gegnerische Feld und Spieler fangen. Alle die gefangen wurden, müssen nun zur anderen Mannschaft. Der Fänger darf solange nicht gefangen werden und fangen wie er das Wort DO DO ruft.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre  
2 = Kinder bis 13 Jahre  
3 = Jugendliche ab 14 Jahre



## Eisrettung (1, 2)

Ziel ist es, das Opfer vom Start aus zu erreichen. Der oder die Teilnehmer stehen am Start auf einer Zeitung oder Teppichrest. Auf ein Startzeichen des ÜL wird das zweite Stück ohne Abstand vor das erste gelegt, usw.

### Alternativ

Nur bis zum Opfer, mit dem Opfer wieder zurück.

## Förderband (2, 3)

Alle Spieler bilden eine lange Reihe (Schulter an Schulter). Nun gilt es aus einem Eimer oder Becken möglichst viel Wasser oder Sand an das andere Ende der Reihe zu bringen.

### Alternativ

Nur mit den Händen schöpfen und weitergeben, von Becher zu Becher o.ä., von Spieler zu Spieler, ...

## Katz und Maus (1, 2)

Maus im Kreis und die Katze außen.

## Kettenfangen (1, 2)

Einer fängt an und fängt sich einen Partner. Dieses Doppel fängt sich einen dritten und vierten Partner. Bei vier Personen werden daraus zwei doppel gemacht die auch wieder fangen dürfen u.s.w.

## Komm mit, lauf weg (2)

Ein Spieler läuft um den Kreis herum, schlägt einen Mitspieler an und sagt Komm mit oder Lauf weg. Komm mit bedeutet, dass der Fänger hinter dem Läufer her muss und Lauf weg bedeutet, dass der Spieler in die andere Richtung laufen muss (auch Paarweise möglich).

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



## Löwe Hund Jäger (1, 2, 3)

Zwei Mannschaften bilden. Jede Mannschaft macht sich aus, was sie aus den drei Sachen darstellen möchte. Die Mannschaften stellen sich einige Meter gegenüber auf. Auf ein Kommando stellen die Mannschaften ihre Sache durch ein Bellen oder Brüllen oder eines Schussgeräusch dar. Nun gilt folgendes: Löwe jagt Hund, Jäger jagt Löwe, Hund jagt Jäger. Alle gefangenen Spieler sind nun in der anderen Mannschaft.

## Mörder (Langzeitspiel) (2, 3)

Alle Mitspieler sitzen in einem Kreis. Jeder nimmt aus einem Topf ein Los. Eines der Lose ist beschriftet mit Mörder. Diese Person soll nun versuchen, durch zuzwinkern eine andere Person umzubringen, welche dann sofort umfallen muss. Die anderen Mitspieler sollen versuchen, den Mörder zu finden. Jeder der einen falschen Namen sagt ist ebenfalls tot.

## Oktupussi (1, 2, 3)

Ein Fänger. Die anderen Gruppenmitglieder stehen dem Fänger gegenüber. Der Fänger versucht nun, beim Seitenwechsel einige zu fangen. Jeder der gefangen wurde, muss sich an dieser Stelle auf den Boden setzen. Alle die auf dem Boden sitzen (nur mit den Armen) und der Fänger dürfen nun die anderen weiter fangen.

## Pedalo (1, 2, 3)

- a) einfache Strecke fahren
- b) Als Staffel im Pendelbetrieb
- c) Alle Gruppenmitglieder stellen sich in einem bestimmten Abstand auf. Der erste fährt zum zweiten u.s.w.. Hierbei kann auch jeweils noch z.B. Eine Mütze, Schal, Handschuh übergeben werden.
- d) Einen Ball dribbeln, Ball auf einem Brett balancieren, Ball hochwerfen,
- e) Schubkarre; Der untere stellt seine Hände auf das Pedalo

## Rettungsboot (1, 2, 3)

Auf einer Spielfläche werden mehrere Rettungsboote ausgelegt (z.B. Teppichreste). Auf diesen Booten werden nun jeweils gleich viele Spieler verteilt. Jetzt geht ein Rettungsboot nach dem anderen wegen Überladung unter. Die Spieler müssen sich auf die noch vorhandenen Boote aufteilen.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



## Schiffe im Nebel (2, 3)

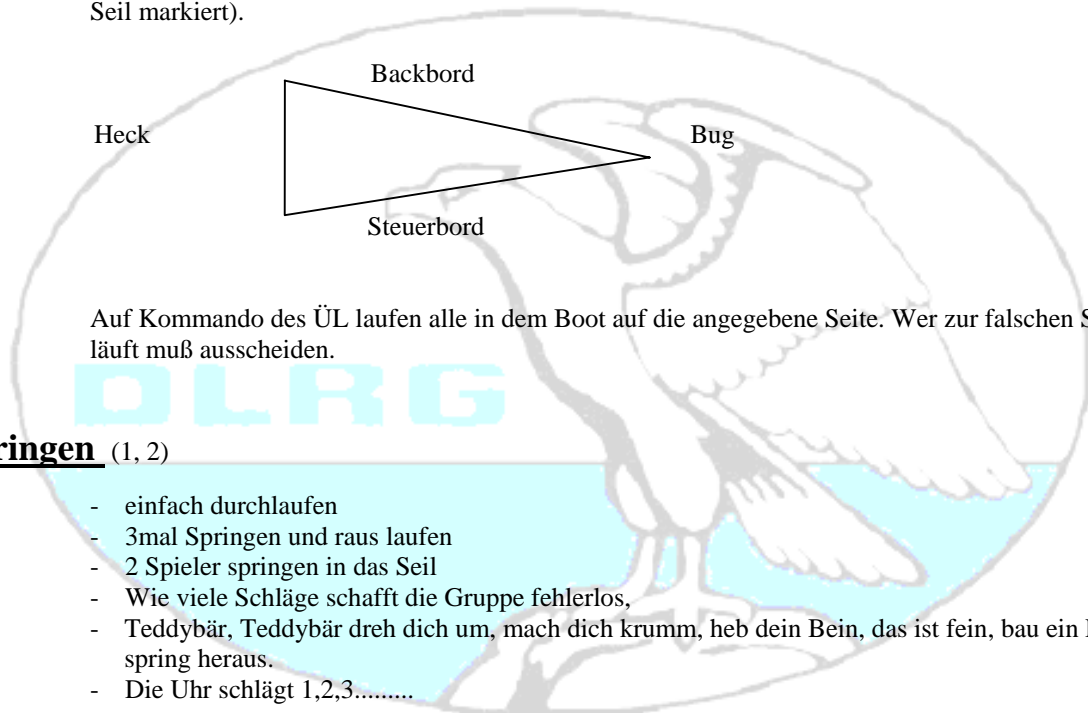
Einem Spieler werden die Augen verbunden. Durch Zurufen der anderen Mitspieler muss dieser versuchen, zu einem Ziel zu kommen.

### Alternativ

Rettungsleine oder Gurt anlegen und mit verbundenen Augen schwimmen lassen.

## Schiff in Not (2, 3)

Alle Mitspieler begeben sich in eine Abtrennung die nach vorne Spitz zu läuft ( Am Boden mit einem Seil markiert).



Auf Kommando des ÜL laufen alle in dem Boot auf die angegebene Seite. Wer zur falschen Seite läuft muß ausscheiden.

## Seilspringen (1, 2)

- einfach durchlaufen
- 3mal Springen und raus laufen
- 2 Spieler springen in das Seil
- Wie viele Schläge schafft die Gruppe fehlerlos,
- Teddybär, Teddybär dreh dich um, mach dich krumm, heb dein Bein, das ist fein, bau ein Haus, spring heraus.
- Die Uhr schlägt 1,2,3.....

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



## Tiere zur Tränke (1, 2, 3)

Die Mannschaften (4 bis 5 Personen) bekommen einen Tiernamen gesagt (Beinzahl ist wichtig) und müssen schnellst möglich ans Ziel kommen. Vogel, Schwein, Kuh, Känguru, ...

## Zwinkerspiel (1, 2, 3)

Paarweise (hintereinander) stellen wir uns in einem Kreis auf. Ein Mitspieler hat keinen Partner vor sich knien. Durch zuzwinkern muß dieser versuchen einen Partner zu finden. Bei Erfolg kniet sich dieser jetzt hin und der neue Partner stellt sich hinter Ihm mit den Händen auf den Rücken.



- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre

