

Einsatzbereich Möglichkeiten:

- allgemein überall einsetzbar - Spiele für „zwischendurch“
- Outdoor (Wald, Wiese)
- Spielfest
- Sommerferienprogramm
- ev. um Wartezeiten zu überbrücken (bei Ausflügen, WK,...),
- Spiele mit wenig/keinem Material, meist geringem Platzbedarf, schnell erklärt, meist wenig bewegungsintensiv

MATERIAL:

- Stoppuhr, Stift, Zettel
- 1 Stift/Kochlöffel
- 1 Spagat/Schnur
- 3 blaue Parteibänder
- 3 rote Parteibänder
- 9 Reifen
- 1 Auto am Ende der Schnur festgebunden

Legende:

TN	Teilnehmer
WK	Wettkämpfen
Gr	Gruppe
ÜL	Übungsleiter (Spielleiter)
DG	Durchgang
VAR	Variante
glz	gleichzeitig
wh	wiederholen
re/li	rechts/links
Ki	Kind

Spiele:

Böser-Blick-Spiel

"Treffen sich" zwei Augenpaare -> mit "bösen Blick" gegenseitig vernichtet und setzt sich

Tic-Tac-Toe

(Laufspiel als Staffel) 2 Gruppen gegeneinander

9 Reifen und je Gr.: 3 Parteibänder (sobald 3 in einer Reihe -> Gr. gewonnen)

Computerstraße

selbstgewählten Begriff zum gesuchten Thema unaufhörlich wiederholen, bis Kind die Computerstraße verlassen hat. Z. B.: Essen / Lieblingsspeisen / Tiere / Pflanzen / Fortbewegungsmittel / Sportarten

VAR: Lautstärkeregler

Blinzelmörder

mörderischen Blick (Blinzeln) bringt unauffällig Mitspieler zu Fall. Detektive versuchen, den Mörder zu erkennen.



Evolutionsspiel

(alle beginnen als Wurm) treffen 2 Kinder aufeinander spielen sie: Schere, Stein, Papier - Sieger wird der Reihe nach zum: Frosch/ Hase/ Affe/ Mensch

Autorennen

1 Stift/Kochlöffel

1 Spagat/Schnur

1 Auto am Ende der Schnur festgebunden

4 treten gegeneinander an - erste Auto, das über Ziellinie "fährt", gewinnt

Zeitgefühl

Stoppuhr, Markierung, Stift + Zettel

Eine vorgegebene Strecke in 1 Minute bewältigen. Wer hat das beste Zeitgefühl?

Zipp-Zapp

Ki sagt: Zipp -> Namen des li Nachbarn

Ki sagt: Zapp -> Namen des re Nachbarn

Ki sagt: Zipp-Zapp -> alle wechseln den Platz (Teppichfliesen hilfreich)

Märchen erraten

einen markanten Teil eines Märchens darstellen – die Gruppe muss das Märchen erraten.

Roboterspiel 1 (Vorübung)

Los= Kopf, Stop=Rücken (aufeinander achten),

1/4 Dr. durch Schulterberührung,

achten auf geradliniges Gehen (Bodenmarkierungen)

Armlänge vor Hindernis - im Stand weitermarschieren

Roboterspiel 2

asiat. Paket... Roboter zusammenführen (3 Spieler)

nur durch abwechselndes (!) Schulterberühren der Spieler, Roboter wieder zusammenführen

nonverbal Namensagen

und dem Alphabet nach aufstellen

Geheimdienst

nonverbal Weg (vw + sw möglich) durch Labyrinth (z.B. 1 Twistermatte/ 8 TN) finden