

Schiff fahren

WB umdrehen, so dass die glatte Seite unten ist.

4 – 6 Kinder laufen aus mehreren Metern Abstand los und springen gemeinsam (bäuchlings) auf den WB – je gleichzeitiger sie springen, desto weiter rutscht der WB und desto größer das Vergnügen.

Je jünger die Kinder sind, desto schwieriger ist aber das synchrone Landen auf dem WB.

Daher ist es wichtig, dass der BL betont, dass kein Kind als erstes auf den WB springen darf und dass alle gleich schnell laufen und springen müssen.

Um zu verhindern, dass einzelne Kinder hinten dran sind und nach dem Absprung auf dem Boden landen, weil der WB mit den anderen schon weggerutscht ist, sollte der BL einige Male üben lassen und dabei den WB noch mit den Füßen blockieren, so dass er nicht weiterrutscht.

Wenn der gleichzeitige Absprung (und die gleichzeitige Landung) einmal beherrscht wird, kann man mehrere Meter mit dem WB rutschen.

Variationsmöglichkeiten:

Mit mehreren WB können auch Mannschaften gebildet werden:

Welche Mannschaft rutscht weiter?

Oder WB liegt auf Mittellinie. 2 Mannschaften stehen sich gegenüber an Hallenwänden. Die 1. treibt den WB so weit wie möglich über die Mittellinie, während die 2. ihn wieder zurücktreibt.



Schwungtuch-Spiele

Schwungtücher gibt es in Größen von 1,80 m bis ca. 7,50 m Durchmesser, mit 8 bis 16 oder mehr Griffen; Schwungtuch mit 4 bis 5 m Durchmesser reicht für eine Gruppe von 10 bis 20 Kindern

1 Wellen:

Alle bewegen das Schwungtuch. Dadurch entstehen Wellen. Das passiert meist von selbst am Anfang, ohne dass BL irgend etwas ansagen muss.

Auf den Wellen kann man dann z.B. einen (Soft-)Ball springen lassen.

Wenn viele Kinder da sind, machen diese die Wellen, und der ÜL rennt außen herum und versucht, den Ball zu fangen, wenn dieser aus dem „Meer“ springt.

2 Indianer und Fisch:

Wellen machen wie oben. Ein Kind (= „Fisch“) ist unter, ein anderes (= „Indianer“) auf dem Schwungtuch.

Der Indianer versucht, den Fisch zu fangen. Wer dem Indianer helfen will, macht flache Wellen, damit dieser den Fisch erkennen kann, wer zum Fisch hält, macht hohe Wellen.

Höhe der Wellen und Dynamik dem Alter und Standvermögen des Indianers anpassen!

3 Dach:

Gemeinsames, d.h. synchrones Heben und Senken des Schwungtuches.

4 Zelt:

Gemeinsames Heben des Schwungtuches, dann – ohne Griff loszulassen – in die Mitte gehen, Griff hinter dem Rücken herunterziehen und sich auf das Tuch (am Griff) setzen.

5 Platzwechsel:

Gemeinsames, d.h. synchrones Heben und Senken des Schwungtuches, wie „Dach“.

Immer, wenn das Schwungtuch oben ist, tauschen auf Ansage von BL zwei sich gegenüberstehende Kinder unter den Schwungtuch laufend die Plätze. Ansage kann sich auf Namen oder ein anderes Merkmal beziehen z.B. Farbe von Kleidung, Farbe der Schwungtuchsegmente

Bei größeren Kindern, wenn einmal geübt, können auch vier Kinder gleichzeitig Plätze tauschen.

weiter auf Folgeseite zu Schluss-Spiele

6 Auf Wie-der-seh'n:

Auf jede Silbe Schwungtuch heben und senken, aber bei der letzten Silbe „-seh'n“ Schwungtuch oben loslassen, dass es hoch in die Luft fliegt.

7 UFO (Unbekanntes Flugobjekt)

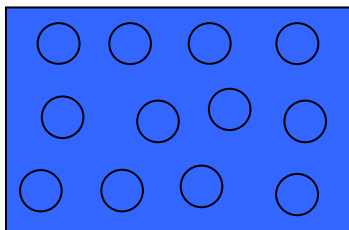
- auch geeignet als Aufwärmspiel -

Das UFO wird „aufgeblasen“ – wie „Dach“. Dann steigen alle ein – wie „Zelt“. Wenn alle gut auf ihrem Sitz „angeschnallt“ sind (Schwungtuch unter dem eigenen Po soweit nach vorne ziehen, dass jedeR sich „anlehnen“ kann, das Schwungtuch also gestrafft ist), lassen wir den Motor an: BL bewegt den Oberkörper nach hinten und gleich wieder nach vorn, macht dabei Motorgeräusche und regt die Kinder an, es ihm gleich zu tun, sodass eine kreisende Unwucht unter dem Schwungtuch entsteht. Wenn eine einigermaßen gleichmäßige Wellen-Bewegung entstanden ist, ruft BL „Motor läuft rund! Alle raus! Wir fliegen los!“ und alle kommen so schnell wie möglich unter dem Schwungtuch hervor. JedeR fasst mit einer Hand das Schwungtuch und alle setzen sich in Bewegung, wobei BL die Richtung vorgibt. Es soll ein Laufen im Kreis entstehen, wobei darauf zu achten ist, dass das Schwungtuch mit gestrecktem Arm nach außen gezogen und dadurch möglichst gestrafft wird – Ansage „UFO ist groß!“ Lauftempo und – richtung, letztere mit Handwechsel, variieren und gut auf lauschwächere Kinder achten!

Es können „Zwischenlandungen“ eingebaut werden: Die Astronauten „gehen schlafen“: legen sich rücklings auf den Boden und decken sich mit dem Schwungtuch zu, dass nur Schultern und Kopf herauschauen. Bevor wir wieder aufstehen und losfliegen, schauen wir, ob alle da sind: JedeR hält das Schwungtuch mit beiden Händen über den Kopf und drückt es gleichzeitig mit den Füßen hoch, sodass man alle anderen sehen kann => Bauchkräftigung!

Auch Platzwechsel – siehe 5! – können eingebaut werden, bevor man wieder weiterfliegt.

Am Ende der Reise kann das UFO „geparkt“ werden: Alle legen das Schwungtuch gleichmäßig gestrafft auf dem Boden ab. Oder es fliegt allein davon: Alle zählen 1-2-3, heben bei 3 das Schwungtuch hoch und lassen es am höchsten Punkt los, wenn die Hände ganz oben sind (BL früher). Wenn alle gleichzeitig loslassen, fliegt das Schwungtuch ein Stück Richtung Decke!



Erdbeben

Ca. 12 Medizinbälle unter einen WB legen.

1 oder 2 Kinder auf dem WB versuchen, auf den Beinen zu bleiben, während der Rest durch Rütteln versucht, sie zu Fall zu bringen. Wer auf den Po oder auf beide Hände fällt, geht runter und ein anderes Kind nimmt seinen Platz dafür ein.

Gordischer Knoten

Spielablauf:

Bildet einen engen Kreis (bis ca. 10 MitspielerInnen), Hände zur Mitte strecken. JedeR nimmt mit einer Hand die von jemand anderem und macht das gleiche mit der anderen Hand. Aber: die Hände von zwei verschiedenen Personen nehmen und möglichst nicht die der Nachbarn, sonst wird's kein schöner Knoten.

Jetzt versucht, ohne die Hände loszulassen – über die Arme steigend und unten durch – aus diesem Knoten wieder einen Kreis zu machen (es müssen nicht alle zur Kreismitte schauen).

Meistens geht's innerhalb von ein paar Minuten.

Wenn's aber mal nicht gehen sollte und Frust aufkommt, darf „Knotenhilfe“ gegeben werden:

An einer Stelle, wo's hakt, dürfen die Hände gelöst und anders wieder verbunden werden – und weiter geht's!

