

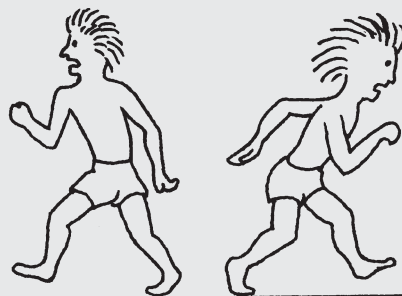
5. Streit und Versöhnung

Schwerpunkt: Paarlaufen – einmal zusammen, einmal getrennt

Zu Beginn werden Paare gebildet – es kann auch eine Dreiergruppe dabei sein, wenn die Anzahl der Spieler nicht durch 2 teilbar ist. Die Paare fassen sich an den Händen und laufen in fröhlicher Eintracht durch die Halle. Auf ein vorher vereinbartes Signal hin verwandelt sich die Freundschaft in Gegnerschaft. Die Partner fahren wütend auseinander und laufen kreuz und quer herum. Sie drohen einander mit Gesten und setzen zornige Mienen auf.

Wenn erneut das Signal ertönt, ist die Zeit der Versöhnung gekommen. Die Partner finden wieder zusammen und nehmen sich bei der Hand. Gleich traben sie fröhlich lachend durch die Halle. Aber im Leben währt nichts ewig: das nächste Signal ertönt, und aufs Neue kommt es zur Entzweiung.

In den „Streitphasen“ soll tüchtig gelaufen werden. Laufen mindert Ärger und Stress!



8. Rechts, links, klebt!

Idee: Abschlagspiel, bei der die Abgeschlagenen zweimal „geklebt“ werden. Nach dem dritten Abschlagen sind sie draußen.

Je nach Gruppengröße werden ein bis drei Kinder als Fänger eingeteilt. Die übrigen ergreifen die Flucht, denn abgeschlagen zu werden hat Folgen: Wer zum erstmalig abgeschlagen ist, dessen rechte Hand klebt nun fest an der Körperstelle, an welcher es ihn erwischt hat. So läuft er weiter, bis er einen zweiten Abschlag erhält. Nun klebt an dieser Stelle seine linke Hand. Beim dritten Abschlag bleibt der Gefangene am Boden kleben. Nichts geht mehr!

Lange wird es nicht dauern, dann werden die Fänger alle Läufer „festgeklebt“ haben!

Variante:

Ein Supermann mit einer „Entklebungsmaschine“ kann losgeschickt werden. Die Erlösten können wieder mitspielen. Das Spiel dauert länger.

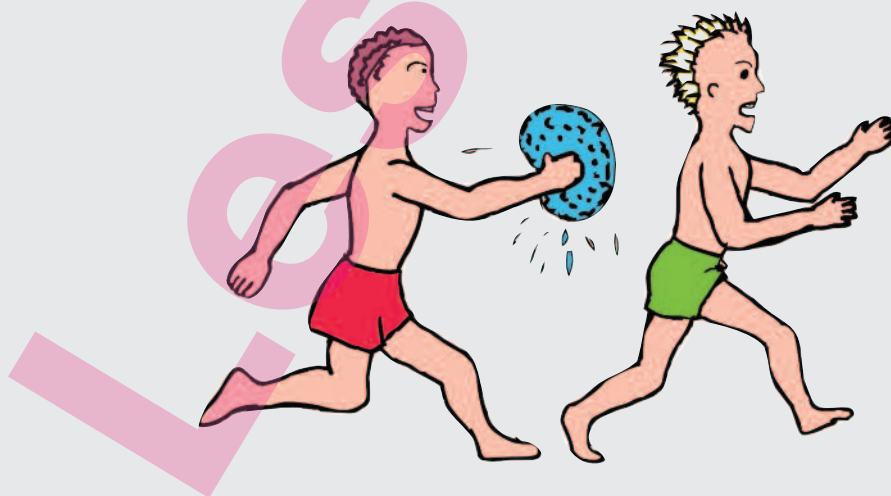


9. Einseifen und Abwaschen

Material: drei Badeschwämme oder Waschlappen

Drei Fänger erhalten je einen Badeschwamm und müssen damit die anderen „einseifen“. Auf Kommando flüchten alle Spieler. Wer von einem Schwamm berührt worden ist, muss die Seife gründlich abwaschen. Dazu begibt er sich in die Badewanne. Das ist ein zuvor markierter Platz in der Halle. Der Eingeseifte legt sich in die Badewanne hinein. Sobald er sich saubergeschrubbt hat, darf er wieder am Spiel teilnehmen.

Die Fänger mit den Seifenschwämmen werden ausgewechselt!



23. Elefanten bei der Arbeit

Material: fünf Matten, verschiedene Gegenstände, deren Anzahl die Mitspielerzahl um das mindestens Dreifache übersteigen soll: Keulen, Gymnastikstäbe, Gummibälle, Medizinbälle, Luftballons, Ringe, Kleidungsstücke, Schuhe ...

Die Mitspieler werden in vier Mannschaften aufgeteilt. Einer jeden Mannschaft wird eine Ecke in der Turnhalle zugewiesen. In jeder Ecke liegt eine Matte, das ist die Baustelle. Die fünfte Matte bildet das Materiallager – sie liegt in der Hallenmitte. Auf den Baustellen werden Materialien benötigt. Diese sollen durch Elefanten heranschafft werden.

Auf ein Zeichen hin starten die Elefanten und laufen auf allen vieren zum Materiallager. Jeweils ein Teil nach dem anderen wird auf die eigene Baustelle verfrachtet. Bei dieser Arbeit erhebt sich keiner der Elefanten auf zwei Beine, denn Elefanten tun dies nicht. Sollte es dennoch ein Elefant wagen, sich aufzurichten, wird er des Platzes verwiesen und darf nicht mehr mitarbeiten. Die Materialien können gerollt oder in einer Hand transportiert werden, was gar nicht so einfach ist, weil der Elefant dann auf drei Beinen laufen muss.

Wenn alle Materialien fortgeschleppt worden sind, wird gezählt: Welche Elefantentruppe hat die meisten Stücke für die eigene Baustelle gesammelt?

Variante:

Klau am Bau! Die Elefanten bedienen sich auch auf den benachbarten Baustellen! Sobald aber das Hauptlager ausgeräumt ist, ist auch Schluss mit der Dieberei.

