



Spielideen

PEC Butzbach

LAUFSPIELE	2
Wir gehen auf Hajk (Captain is coming).....	2
Waldameisen.....	2
15 Sekunden verstecken.....	3
Seil fangen.....	3
Fischer Fischer wie tief ist das Wasser.....	3
American Eagle – British Bulldog (Lauf,Fangen).....	3
KOOPERATIVE SPIELE	5
Der Schatz im Lavasee.....	5
Heißer Draht.....	5
„Weg durch die Höhle“	5
Füße, Füße, Füße.....	5
Baumstumpf.....	6
Plane wenden.....	6
Gordische Knoten.....	6
Flussüberquerung.....	6
SUCHEN UND FINDEN	7
Verbrannt.....	7
Tennisball suchen.....	7
Einem Baum begegnen.....	7
Waldläuferzeichen - Schnitzeljagd.....	7
Nachtspiele	8
Such den Hirsch.....	8
Kim-Spiele	8
Auf der Pirsch.....	8
Motte und Fledermaus (Blindfangen).....	8
Adlerauge.....	8
Steine umlegen.....	9
Walddetektiv.....	9
SONSTIGE	9
„Goldener Gockel“	9
Gewimmel.....	10
Ja Nein Spiel.....	10
Flohzirkus.....	10
Arena (Handfangen).....	10
Waldfußball.....	11
STAMMES-SPIELE	12
„Stratego“	12
„Der Mauerfall“	12
„Schafe-Spiel“	12
„Golf-Ball“	13

LAUFSPIELE

Wir gehen auf Hajk (Captain is coming)

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 3 Spielern

Material: -
Kategorie: Laufen, Aufmerksamkeit

Es wird ein quadratisches / rechteckiges Spielfeld grob markiert. Die Sippe geht auf große Wanderung.

Der Leiter gibt an, was sie erleben, wo sie entlanggehen.

Alle müssen die Anweisungen so schnell wie möglich befolgen.

Die Anweisungen können beliebig ergänzt, verändert, erweitert werden:

Anweisungen

Nach Osten! – alle nach rechts

Nach Westen! – alle nach links

Nach Norden! – nach vorne

Nach Süden! – nach hinten

Ein Reh! - alle müssen ganz still stehen und sich nicht bewegen

Ein Unwetter! - in die Hocke gehen und ganz klein machen.

Eine Aussicht! - ein Kind hockt sich hin + breitet die Arme aus. Die anderen stehen an den Armen und spähen mit einer Hand über den Augen in die Ferne.

Pfadfindersippe! - Pfadfinderzeichen machen

In die Kohte! - Ein Kind steht in der Mitte mit nach unten ausgebreiteten Armen. Alle anderen müssen sich um das Kind „ins Zelt“ setzen

Essenspause! - alle setzen sich in einen großen Kreis (gut zum Ende des Spiels)

Waldameisen

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: Sisal / Stöcke
Kategorie: Rennen & Reaktion

Die zwei Teams sitzen sich an zwei Linien ca. 2 Meter gegenüber. Das eine Team sind die Feuerameisen, das andere Team die Feuersalamander. Hinter jedem Team ist eine weitere 4 Meter entfernte Linie markiert. Diese ist 4 Meter breit. Dies ist der Bau des jeweiligen Teams.

Der Spielleiter erzählt nun eine Geschichte aus dem Waldleben. Sobald das Wort „Feuerameise“ fällt, versuchen die Feuerameisen die Feuersalamander zu fangen. Die Feuersalamander versuchen ganz schnell in ihren „Bau“, bzw. hinter ihre Linie zu gelangen. Wer gefangen wird wechselt das Team.

(Bei dem Wort Feuersalamander fangen entsprechend die Feuersalamander und die Feuerameisen müssen davonrennen)

Variante: Wer das Team gewechselt hat und erneut gefangen wird scheidet komplett aus.

15 Sekunden verstecken

Dauer: 15 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: - / **Wald**
Kategorie: Rennen, Verstecken

Ein „Sucher“ schließt die Augen. Alle andere stehen um ihn und berühren ihn. Der Sucher beginnt laut von 15 rückwärts zu zählen. Bei „Null“ öffnet er die Augen. Alle anderen haben sich in dieser Zeit ein Versteck gesucht. Der Sucher darf maximal drei Schritte gehen. Entdeckt er einen ruft er laut dessen Namen. Der Spieler ist dann draußen.

Rät der Sucher falsch oder sieht niemanden, schließt er wieder die Augen und beginnt von 14 laut herunter zu zählen. Alle Versteckten müssen aus ihren verstecken hervorgerannt kommen, den Sucher kurz antippen und sich ein NEUES Versteck suchen. Bei „Null“ öffnet der Sucher wieder die Augen.

Anschließend zählt er von 13, 12, 11.... laut hinunter.

Der Ablauf bleibt der gleiche, bis alle gefunden wurden.

Seil fangen

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: Sisalstücke
Kategorie: Schnelligkeit

Jeder Spieler bekommt ein Stück Sisal. Das eine Ende wird in den hinteren Hosenbund gesteckt, das andere Ende schaut heraus. Nun versucht jeder das Seil der anderen Herausuziehen, ohne sein eigenes Seil zu verlieren. Wer zum Schluss sein Sisal Stück noch besitzt hat gewonnen.

Fischer Fischer wie tief ist das Wasser

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 7 Spielern

Material: -
Kategorie: Schnelligkeit, Fangen

Es werden zwei Linien im Abstand von 20 Metern markiert. Der Fänger steht alleine auf der einen Seite, alle anderen an der anderen.

Alle Kinder rufen „Fischer Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Der Fischer antwortet mit einer beliebigen Tiefenangabe (5 Meter, 3000 Meter...)

Alle Kinder rufen „Wie kommen wir denn da herüber?“

Der Fischer nennt eine Bewegungsart (hüpfend, rückwärts, rollend, auf einem Bein). Auf diese Weise müssen alle versuchen auf die andere Seite zu kommen. Der Fänger versucht die anderen zu Fangen. Er muss sich genauso bewegen wie die anderen. Wer gefangen wurde fängt in der nächsten Runde mit.

American Eagle – British Bulldog (Lauf,Fangen)

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 10 Spielern, ab 12 Jahren

Material: -
Kategorie: Fangen, Rennen

Alle Spielenden stehen hinter einer Linie und ein Spieler steht hinter der anderen Linie und ist der Fänger. Der Fänger ruft „American Eagle!“ alle anderen antworten laut rufend: „British Bulldog“ - damit das Spiel.

Alle versuchen hinter die andere Linie zu rennen. Der Fänger versucht jemanden auf der Strecke zu fangen, indem er jemanden festhält, ihn hoch hebt und „American Eagle - British Bulldog“ ruft. Wenn er/sie das schafft, wechselt der gefangene Spieler mit zum Fänger. Die Parteien haben nun die Seiten getauscht. Der Fänger (bzw. das Fängerteam) ruft wieder zu Beginn der neuen Runde. Das geht so lange, bis alle Spielenden gefangen sind.

Hinweis: Auch große und schwere Personen können gefangen werden, indem sich mehrere aus dem Fängerteam zusammen tun und einen Mensch hochheben.

ACHTUNG!: Nicht an Kleidung ziehen. Das Spiel kann rabiat werden!

KOOPERATIVE SPIELE

Der Schatz im Lavasee

Dauer: 15-30 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: Kletterseil, Karabiner
Kategorie: Kooperativ, Erlebnispädagogik

Es wird ein Kreis mit 6-10 Meter Durchmesser gelegt. In die Mitte wird eine **Truhe/Eimer/Tüte** mit Süßigkeiten o.ä gelegt. Dies ist der Schatz im Lavasee. Der Lavasee (Kreis) darf nicht betreten werden. Die Gruppe erhält ein **Kletter-Seil** als Hilfsmittel und ggf. einen Karabiner.

Die Gruppe soll hier selbst auf Ideen zum Lösen kommen. Es kann nach einiger Zeit moderierend eingegriffen werden ohne jedoch klare Vorgaben bzgl. der Lösung zu machen.

Heißer Draht

Dauer: 20 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: Sisal / Schnur
Kategorie: Kooperativ, Erlebnispädagogik

Eine **Schnur/Sisal** wird zwischen zwei Bäumen auf Bauchnabelhöhe der Kinder gespannt. Die Aufgabe ist es, dass die gesamte Gruppe ÜBER diese Schnur auf die andere Seite gelangt, ohne die Schnur zu berühren. Wird die Schnur berührt, müssen alle wieder zurück auf eine Seite.

Die Gruppe soll hier selbst auf Ideen zum Lösen kommen. Es kann nach einiger Zeit moderierend eingegriffen werden, ohne jedoch klare Vorgaben bzgl. der Lösung zu machen. Die Gruppe darf jedoch motiviert werden sich Ziele zu setzen: bsp. 3 Personen auf die andere Seite zu bekommen.

„Weg durch die Höhle“

Dauer: 30 Minuten
Spielerzahl: ab 3 Spielern

Material: Augenbinden / Halstücher
Kategorie: Kooperativ, Erlebnispädagogik

Die Gruppe erhält die Aufgabe von Punkt A zu Punkt B zu laufen. Jedoch mit **verbundenen Augen**. Die Punkte befinden sich nicht in einer geraden Linie. Sie haben 15 Minuten Zeit sich darauf vorzubereiten. Dann werden allen an Punkt A die Augen verbunden.

Die Gruppe hat gewonnen, wenn ALLE Gruppenmitglieder Punkt B erreicht haben.

Füße, Füße, Füße

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: -
Kategorie: Kooperativ, Gruppenfindung

Es wird der Gruppe eine einfache Aufgabe gestellt: Es dürfen für 10 Sekunden nur X Füße den Boden berühren. X ist am Anfang gleich der Anzahl an Personen. (Beispiel: 6 Personen, also dürfen nur 6 Füße den Boden berühren)

Berühren nur 6 Füße den Boden, zählt der Leiter laut von 10 hinunter. Ist die Aufgabe gemeistert geht es weiter mit einem Fuß weniger. (Im Beispiel also 5 Füße)

Wie weit schafft es die Gruppe?

Baumstumpf

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: -
Kategorie: Kooperativ, Gruppenfindung

Wie viel Kinder können auf einem Baumstumpf stehen? Das geht nur, wenn die ganze Gruppe sich gegenseitig hilft und hält.

Plane wenden

Dauer: 10 -15 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: Plane
Kategorie: Kooperativ, Gruppenfindung

Alle stehen mit ihren Füßen auf der Plane. Diese sollte je nach Gruppengröße kleiner oder größer sein.

Das **Ziel** ist es nun, dass die Gruppe die Plane wendet, ohne dass ein Fuß die Wiese berührt. Am Ende müssen alle auf der anderen Seite der Plane stehen. Berührt ein Fuß die Wiese wird wieder von vorne begonnen.

Gordische Knoten

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: -
Kategorie: Kooperativ, Gruppenfindung

Alle stellen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Jeder streckt die Arme nach vorne aus und gibt einem anderen aufs Geratewohl die Hände; auf diese Weise ist die ganze Gruppe miteinander „verknotet“. Jetzt heißt es „entknoten“, aber ohne dass irgendjemand irgendwann die gefasste Hand loslassen würde. Die Aufgabe ist gelöst, wenn sämtliche Spieler wieder im Kreis stehen und die (beim Verknoten erwischten) Hände gefasst halten.

Flussüberquerung

Dauer: 15-20 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: Pappe oder Teppichstücke
Kategorie: Kooperativ, Gruppenfindung

Es werden die zwei Ufer eines Flusses markiert. Der Fluss sollte ca. 5-10 Meter breit sein. Die Gruppe erhält Spielerzahl + 1 Stück Pappe/Teppich.
Aufgabe ist es den Fluss zu überqueren, indem die Füße das Gras nicht berühren, sondern nur auf der Pappe/Teppich stehen dürfen.

Varianten:

- Berührt ein Fuß den Boden, muss diese Person zurück ans Ausgangsufer.
- Berührt ein Fuß den Boden, müssen alle zurück ans Ausgangsufer.
- Starke Strömung: Wird eine Pappe nicht von einer Person berührt, wird sie weggenommen.
- Blindentransport: Ein Mitglied der Gruppe ist Blind (Augen mit Halstuch verbunden).
- Wettrennen zweier Gruppen.

SUCHEN UND FINDEN

Verbrannt

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: 3 Stöckchen / **Wald**
Kategorie: Suchen, Verstecken

Der Sucher zählt bis 40. Alle anderen verstecken sich. Der Sucher stellt **drei Äste** als Pyramide auf und beginnt die Suche. Findet er eine Person muss er zurück zur Pyramide rennen, seine Hand darüber halten und rufen „[Name des gefundenen] verbrannt!“ Diese Person ist ausgeschieden und muss in der Nähe warten.

Schafft es eine Person die Pyramide zu zertreten bevor sie vom Sucher „verbrannt“ wird sind alle ausgeschiedenen wieder im Spiel und dürfen sich neu verstecken. Das Spiel beginnt erneut.

Tennisball suchen

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: 1 Tennisball
Kategorie: Spürsinn

Es wird ein Bereich festgelegt. Alle Teilnehmer schließen die Augen. Der Leiter versteckt einen Tennisball. Der Gegenstand wird so versteckt, dass er leicht zu finden ist. Er muss von allen vom Boden aus gesehen werden, ohne dass etwas berührt wird. Hat jemand den Gegenstand gesehen, stellt er sich leise und unauffällig zum Leiter. Der Leiter macht bei denen, die wieder zu ihm kommen Stichproben.

Einem Baum begegnen

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: Augenbinde / Halstuch , **WALD**
Kategorie: Tastsinn, Spürsinn

Ihr geht in den Wald, dort sagt Ihr zu den Kindern, dass sie Zweiergruppen bilden sollen. Einem der Kinder werden nun die Augen verbunden. Ein anderes Kind soll nun das Kind mit den verschlossenen Augen zu einem Baum führen (auch auf Umwegen). Diesen Baum soll nun das Kind mit den verbundenen Augen möglichst genau untersuchen: Dicke des Baumes - gibt es irgendwo Astansätze, Verdickungen - wie ist die Rinde beschaffen und so weiter ? Nun wird das Kind zurückgeführt und ihm wird nun die Binde abgenommen. Es soll versuchen, den Baum wiederzufinden. Nun kommt das andere Kind an die Reihe. Jeder Baum ist individuell!

Waldläuferzeichen - Schnitzeljagd

Dauer: 40 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: Waldläuferzeichen, Äste etc...
Kategorie: Suchen, Spürsinn

Es werden zwei Gruppen gebildet. Jede erhält eine Liste der wichtigsten Waldläuferzeichen (zu finden auf der Seite des VCP). Die eine Gruppe bekommt 8 Minuten Vorsprung. Sie legt mit Waldläuferzeichen ihren Weg und versteckt sich schließlich. Die andere Gruppe versucht nach 8 Minuten den Zeichen zu folgen und die erste Gruppe zu finden.

Nachtspiele

Such den Hirsch

Dauer: 20-30 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern + min. 3 Helfer

Material: 1x Lampe
Kategorie: Kim

Ein Leiter ist der Hirsch. Er verbirgt sich im Unterholz, in möglichst unübersichtlichem Gelände. Er hat eine kleine Lichtquelle vor sich stehen (oder über sich hängen, dann ist es leichter). Alle anderen sind Waldläufer, die versuchen den Hirsch zu finden. Doch aufgepasst. Hirschfreunde sind unterwegs. Sie sitzen in der Umgebung des Hirsches und versuchen die anpirschenden Waldläufer aufzuhalten. Sagt/Ruft ein Hirschfreund den Namen eines Anschleichenden, muss dieser wieder zurück, zu seinem Ausgangspunkt. Das Spiel ist u Ende, wenn alle beim Hirsch sitzen. (Evtl. müssen die Hirschfreunde am Ende etwas nachsichtiger sein.)

Kim-Spiele

Auf der Pirsch

Dauer: 15 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: **WALD**, Papptiere
Kategorie: KIM, Merken, Sehen

Entlang eines Weges durch den Wald werden verschiedene Tiere aus Pappe aufgestellt (Fuchs, Hase, Reh, verschiedene Vogelarten, Eichhörnchen, Wildschwein, etc.). Jedes Kind läuft nun diesen Weg entlang (ggf. in einer bestimmten Zeit) und versucht sich alle Tiere zu merken. Zusatzpunkte gibt es für die richtige Nennung der Reihenfolge.

Motte und Fledermaus (Blindfangen)

Dauer: 5 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material:
Kategorie: KIM

Alle Spieler*innen bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Dann wird eine Fledermaus und eine Motte ausgewählt. Die Fledermaus versucht nun die Motte zu fangen. Dabei ist sie aber blind (Augen verbunden) und kann sich nur durch „Echolot“ orientieren. Sie kann „Motte“ rufen. Dann muss die Motte klatschen. Die Spieler*innen im Kreis sind Bäume, die der Fledermaus zu verstehen geben, wenn sie zu nah kommt. Wenn die Motte berührt wurde, werden die Rollen gewechselt. Bei großen Gruppen kann es mehrere Motten geben. Es ist wichtig, dass die Spieler*innen im Kreis still sind und gut auf die Fledermaus aufpassen.

Adlerauge

Dauer: 5 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: -
Kategorie: KIM, Merken

In einem quadratischen Waldbodenfeld (5qm) bekommt die Gruppe 1 Minute Zeit sich alles einzuprägen. Anschließend dreht sich die Grippe um und es werden ein paar Dinge verändert

(Blatt dazulegen, Tannenzapfen umlegen, Steine dazu- oder umlegen, etc.). Kann die Gruppe anschließend innerhalb von 1-2 Minuten alle veränderten Dinge erkennen?

Steine umlegen

Dauer: 5 Minuten
Spielerzahl: ab 3 Spielern

Material: -
Kategorie: KIM, Merken

16 Steine liegen im Quadrat vor dem Teilnehmer. Der Teilnehmer prägt sich die Steine ein. Anschließend dreht er sich um und es werden 2 Steine umgelegt. Kann der Teilnehmer herausfinden welche Steine umgelegt wurden?

Walddetektiv

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 3 Spielern

Material: Dose, Zapfen, Kartoffel
Kategorie: KIM, Merken, Entdecken

In einem Waldstück von ca. 50x50 Metern werden einige Dinge geändert, dazugelegt bzw. präpariert. Z.B. ein Tannenzapfen befindet sich unter einer Buche, ein Eichenblatt unter einer Tanne, eine Kartoffel auf dem Waldboden, ein umgeknickter Zweig, eine Getränkedose. Findet die Gruppe alle ausgelegten Spuren?

SONSTIGE

„Goldener Gockel“

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 10 Spielern

Material: -
Kategorie: -

Das Ziel ist es „Goldener Gockel“ zu werden. Dazu muss man verschiedene Entwicklungsstufen durchlaufen. Es wird immer eine Runde „Schnick-Schnak-Schnuk“ gespielt. Dabei darf man nur Spieler der gleichen Stufe herausfordern.

Der Gewinner steigt eine Entwicklungsstufe auf.

Der Verlierer steigt eine Stufe ab. (bzw. bleibt auf Stufe 1)

Bei Unentschieden steigen beide eine Stufe ab.

Jeder Spieler bewegt sich entsprechend seiner Entwicklungsstufe.

Wer die Entwicklungsstufe „Goldener Gockel“ erreicht hat ruft laut „Kikeriki“ und gewinnt.

Stufe 1: Ei – Hockend, Arme um die Beine, Wackelnd fortbewegen

Stufe 2: Küken – in der Hocke, Hände unter der Achsel, watschelnd

Stufe 3: Jungtier – Aufrecht, Hände unter Achsel,

Stufe 4: Henne – Aufrecht, Arme ausgebreitet

Stufe 5: Hahn – Aufrecht, eine Hand als Kamm auf dem Kopf, die andere ausgebreitet

Stufe 6: Goldener Gockel – Aufrecht laut „Kikeriki!“ rufend!

Gewimmel

Dauer: 10 Minuten
Spielerzahl: ab 4 Spielern

Material: -
Kategorie: Darstellung, Emotionen

Alle Kinder verteilen sich im Raum. Der Spielleiter erklärt: „Stellt euch vor, ihr seid auf einem Marktplatz, da herrscht Trubel und Gewimmel.“ Geben Sie den Kindern immer neue Aufgaben, beispielsweise:

- Geht umher, als würdet ihr jemanden suchen.
- Wenn ihr jemanden trifft, gebt euch die Hand, begrüßt euch und nennt euren Namen.
- Geht schnell umher und achtet darauf, dass ihr niemand anderen berührt.
- Lächelt alle freundlich an.
- Sucht euch jemanden aus und schlendert mit ihm oder ihr über den Markt.
- Verabschiedet euch und sucht euch jemand anderen.
- Betrachtet die Waren an den Ständen
- Diskutiert mit einem Händler über die Waren
- Zeigt anderen begeistert, was ihr gekauft habt.
- Geht rückwärts.
- Gehe traurig, denn du hast nicht gefunden, was du gesucht hast.
- Bildet kleine Kreise und fahrt zusammen Karussell im Kreis herum.

Ja Nein Spiel

Dauer: 5-10 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: Ästchen / Streichhölzer
Kategorie: Kommunikation

Jeder bekommt drei **Streichhölzer/Hölzchen**. Alle gehen durch den Raum und stellen sich gegenseitig Fragen. Man darf nicht „Ja“ oder „Nein“ sagen. Wer es sagt, muss dem Fragesteller ein Streichholz geben. Die Gesprächspartner werden laufend gewechselt. Auch kopfnicken und kopfschütteln sind nicht erlaubt! Wer keine Streichhölzer mehr hat, macht trotzdem weiter, bis das Spiel vom Spielleiter beendet wird

Flohzirkus

Dauer: 3 Minuten
Spielerzahl: ab 5 Spielern

Material: Augenbinde / Halstuch
Kategorie: -

Einem Spieler werden die Augen verbunden, die anderen stehen drei bis sechs Meter von ihm entfernt. Sie dürfen sich höchstens drei Schritte (Flohnhüpfer) von ihrem Anfangsplatz entfernen. Der Blinde (Zirkusdirektor) versucht seine Flöhe wieder einzufangen. Dafür muss er sie berühren. Er hat 2 Minuten Zeit möglichst viele einzufangen. Die Flöhe dürfen sich maximal drei Schritte bewegen, ducken oder zur Seite beugen.

Arena (Handfangen)

Dauer: 5-15 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: Seil
Kategorie: Kooperativ, Geschicklichkeit, KIM

Das Seil wird zu einem großen Kreis geknotet. Alle Spielenden stellen sich am Seil auf und nehmen es in die Hand. Der Kreis bildet die Stierarena. Ein*e Spieler*in geht als Stier in die Arena und versucht außen stehende Personen zu fangen, in dem er ihre Hände abschlägt. Wer

abgeschlagen wurde kommt in die Mitte und fängt mit. Die Spielenden dürfen kurz das Seil los lassen, sich aber nicht bewegen! Das Seil darf aber nicht auf den Boden fallen. Wenn das Seil den Boden berührt haben die Stiere gewonnen.

Variante: Es gibt mehrere Stiere. Wer jemanden angeschlagen hat, geht nach draußen und der Angeschlagene wird zum Stier.

Waldfußball

Dauer: 15-20 Minuten
Spielerzahl: ab 6 Spielern

Material: Fußball
Kategorie: Team, Mannschaft, Spaß

Wie beim normalen Fußball werden auch hier zwei Tore bestimmt. Diese müssen aber je zwischen zwei Bäumen und etwa gleich groß sein. Zur Hilfe könnten die Bäume mit Absperrband markiert werden. Je nach Beschaffenheit des Waldes befinden sich mehr Bäume, Sträucher oder Unterholz, welche den Spielfluss verzögern könnten aber den Spielspaß dadurch nur noch vergrößern. Möglich wären auch drei Teams gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen oder mit zwei Bällen zu spielen.

STAMMES-SPIELE

„Stratego“

Dauer: 15-20 Minuten pro Runde
Spielerzahl: ab 20 Spielern (2x10)

Material: Pfadfinder-Stratego-Karten
Kategorie: Laufen, Teamspiel

Es wird auf einem vorher abgegrenztem Gelände gespielt. Die zwei Teams markieren eine Stelle als ihr „Gefängnis“. Das Ziel ist es den Spieler mit der gegnerischen Fahnenkarte zu fangen. Jeder Spieler hat einen „Rang“ auf seiner Karte. Alle Ränge unter ihm kann er fangen, alle über ihm können ihn fangen.

Treffen sich zwei Spieler im Gelände (sie müssen sich gegenseitig fangen) zeigen sie sich ihre Karten. Der Gewinner führt den unterlegenen in das Gefängnis. Bei Gleichstand geschieht nichts.

Personen im Gefängnis können frei geschlagen werden, indem ein Teammitglied sie abklatscht.

Trifft ein Spieler auf die gegnerische Fahne und fängt sie, gewinnt das Team und eine neue Runde startet. Dafür werden die Ränge neu verteilt.

„Der Mauerfall“

Dauer: 10-15 Minuten pro Runde
Spielerzahl: ab 10 Spielern (2x5)

Material: Sisal, 6 Heringe Softball, 4 Umzugskartons
Kategorie: Werfen, Reaktion, Team

Je zwei Umzugskartons werden zusammengefaltet zusammengeklebt. So entsteht eine kleine Mauer, die von selbst nicht steht.

Es wird ein Völkerball - Spielfeld markiert mit Sisal und Heringen.

Die zwei Team stehen in ihren Feldern. Ziel ist es, dass die eigene Mauer nicht umfällt.

Wie beim Völkerball wird mit dem Ball versucht, die gegnerische Mannschaft zu treffen. Ein getroffener Spieler positioniert sich um das Feld der gegnerischen Mannschaft.

Berührt der Ball vor dem Treffer den Boden ist der Treffer ungültig. Wird der Ball direkt gefangen geschieht nicht (oder der Werfer ist ab).

Fällt die Mauer zu einem beliebigen Zeitpunkt um, hat das Team verloren.

„Schafe-Spiel“

Dauer: 20 Minuten pro Runde
Spielerzahl: ab 14 Spielern (2x7)

Material: verschiedenes Klopapier, Eimer/Box
Kategorie: Rennen, Laufen

Ziel: Möglichst viele eigene Schafe von dem Stall auf die Weide bringen.

Zeit: 20 Minuten

Material: 2x2 verschiedene Klopapierrollen, 2 Eimer/Boxen für die Weiden

Spielfeld: Rechteckiges Wiesen-/Feld-/Waldstück. Die Ställe und Weiden sind diagonal zueinander. Es gibt zwei Hirten-Gruppen.

Jeder Startet am eigenen Stall (Sippenleiter mit unterschiedlichen Klopapierrolle).

Jeder Hirte erhält ein Schaf (Stück Klopapier). Dieses muss er zur eigenen Weide bringen. Wer ein Schaf hat, kann Hirten des anderen Stalles fangen.

Es wird dann Schere-Stein-Papier gespielt.

- Der Gewinner erhält das Schaf des Gegners (+ eventuell erbeutete andere Schafe)
- Der Verlierer muss zum eigenen Stall zurück.
- Erbeutetes Schaf auf eigene Weide bringen. (3 Erbeutete Schafe = 1 Punkt)

Nach 20 Minuten Schlusssignal.

Schafe auf Weide werden gezählt.

1 Punkt pro eigenem Schaf.

1 Punkt pro drei gegnerischen Schafen.

„Golf-Ball“

Dauer: 10-20 Minuten pro Runde

Material: Tennisbälle, „Baseballschläger“ o.ä.

Spielerzahl: ab 6 Spielern + 1 Leiter

Kategorie: Rennen, Laufen, Werfen, Schlagen

Ziel: Als erste Mannschaft das Ziel / „Loch“ zu berühren

Es werden zwei Teams gebildet. Die Teams müssen nicht exakt gleich groß sein. Jedes Team bekommt einen Schläger und einen Tennisball. Der Leiter trägt weitere Ersatzbälle mit sich.

Jedes Team muss wissen, wie die „Kette“ geht:

Der erste Spieler liegt flach auf dem Boden. Arme und Beine ausgestreckt. Der nächste Spieler legt sich passen an die Arme des Vorgängers an. **Es darf keine Lücke entstehen und keine Gliedmaßen angewinkelt sein!**



Es wird vom Startpunkt ein Ziel / „Loch“ gewählt. Dies kann jedes Objekt sein, das den Boden berührt.

Jedes Team bestimmt einen „Werfer“ für diese Runde. Die anderen sind „Schläger“.

Der „Werfer“ wirft seinem Team den Ball zu, sodass der „Schläger“ den Ball schlagen kann.

Wo der „Schläger“ steht, dies ist die „Home-Base“.

Auf ein Startsignal geht es los. Der „Werfer“ wirft den Ball, der „Schläger“ versucht den Ball Richtung Ziel zu schlagen. Egal ob der Ball getroffen, nur leicht getroffen oder nicht, wechselt der „Schläger“.

Wurde der Ball nicht getroffen, stellt sich der nächste „Schläger“ an die „Home-Base“. Wurde der Ball irgendwie getroffen, ist die neue „Home-Base“ dort, wo der Ball nun liegt.

Ist die Mannschaft nahe dem Ziel kommt der schwierige Teil. Sie gewinnen nur, wenn sie es schaffen von der aktuellen „Home-Base“ eine „Kette“ so zu legen, dass der Letzte mit den Füßen die „Home-Base“ berührt und der Vorderste mit ausgestreckten Armen das Ziel. Ist ein Arm oder Bein angewinkelt zählt die „Kette“ nicht.

Der Schiedsrichter wird gerufen, wenn eine Mannschaft glaubt, das Ziel erreicht zu haben. Er bewertet die „Kette“