

# 1.1 Zeitschätzlauf

## Spielidee:

Eine vorgegebene Zeit einschätzen und so lange laufen

## Material:

- › Stoppuhr
- › evtl. Markierungsteller

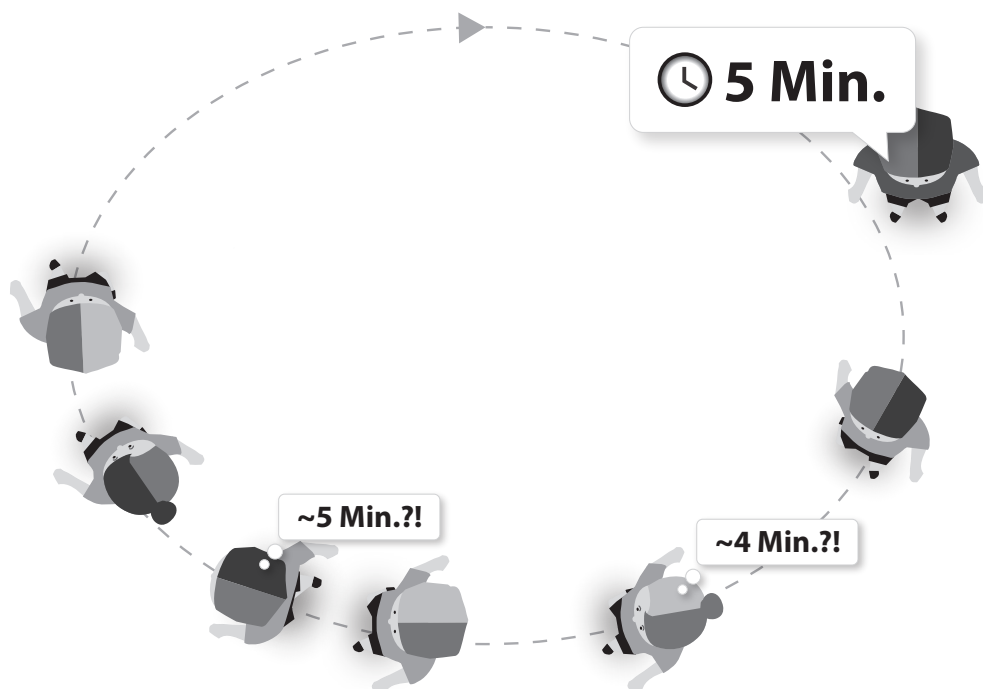


## Spielbeschreibung:

Die Spieler sollen eine vorgegebene Zeit lang laufen, z. B. 5 Minuten. Ggf. kann der Spielleiter einen Laufweg für die Spieler mit Markierungstellern abstecken. Wenn ein Spieler glaubt, dass die vorgegebene Zeit abgelaufen ist, setzt er sich hin. Der Spielleiter merkt sich die 3 Spieler, die der Zielzeit am nächsten gekommen sind, und beendet das Spiel spätestens nach 2 Minuten Zeitüberschreitung. Gewonnen hat der Spieler, der die Zeit am besten schätzen kann.

## Variationsmöglichkeit:

Die Spieler, die sich in einem vorher angegebenen Zeitraum, z. B. 15 Sekunden, zu früh bzw. zu spät hingesezt haben, müssen eine motorische Zusatzaufgabe absolvieren: z. B. 10 Strecksprünge, 10 Liegestütze, ...



## 1.2 Wörter laufen

### Spielidee:

Wörter laufend erraten

### Material:

–



6+



klein+



5 Min.+

### Spielbeschreibung:

Die Spieler finden sich zu Paaren zusammen und die Paare stellen sich hintereinander auf. Der vordere Spieler läuft ein selbst gewähltes Wort in Blockbuchstaben. Der hintere Spieler läuft dem vorderen Spieler nach und muss versuchen, das Wort zu erraten. Anschließend werden die Rollen getauscht. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern wird eine Dreiergruppe gebildet, bei der 2 Spieler versuchen, das Wort zu erraten.

### Variationsmöglichkeit:

Ein Spieler „schreibt“ mit dem Finger ein Wort in Blockbuchstaben auf den Rücken des Partners. Dieser muss versuchen, das geschriebene Wort zu laufen. Anschließend werden die Rollen getauscht.



## 1.3 Ratespiel

### Spielidee:

Bewegungen nachmachen

### Material:

–



### Spielbeschreibung:

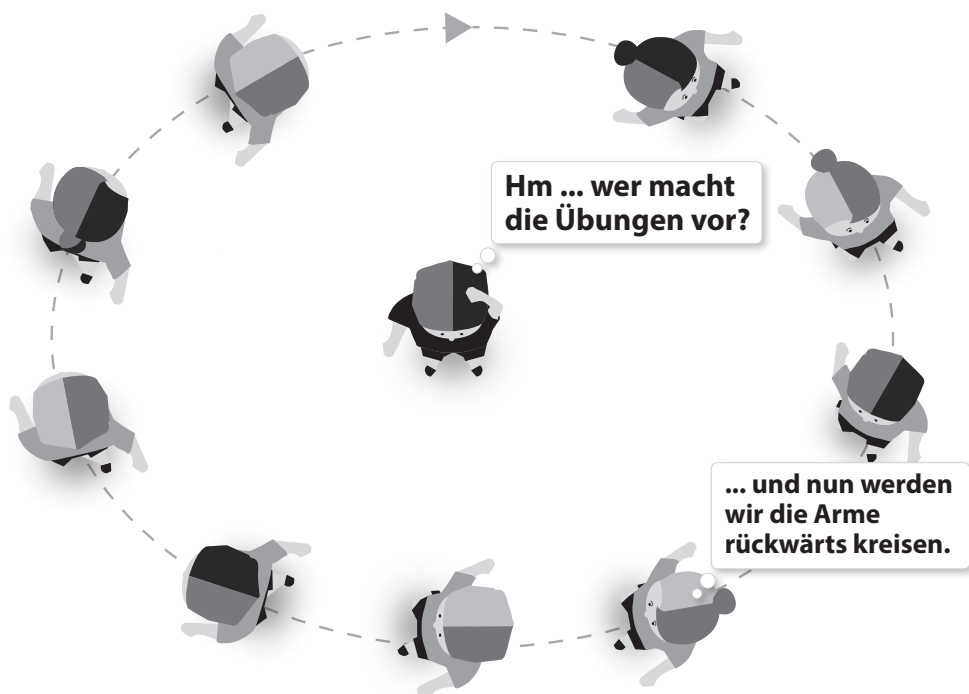
Die Gruppe wird in kleinere Spielgruppen mit 8 bis 10 Spielern aufgeteilt. Die Spieler laufen langsam in einem größeren Kreis. Ein Spieler steht außerhalb des Kreises und hält sich die Augen zu, während die Gruppe anhand von Handzeichen einen Spieler im Kreis auswählt, der abwechselnd verschiedene Bewegungen vormacht: z. B. Arme kreisen, anfersen, Kniehebelauf, klatschen, ... Diese werden von den restlichen Spielern der Gruppe nachgemacht.

Der ratende Spieler kommt nun in die Mitte des Kreises und hat zweimal die Chance, den Spieler, der die Übungen vorgibt, zu erraten.

Anschließend werden die Rollen getauscht.

### Variationsmöglichkeit:

Schafft es der ratende Spieler nicht, den Spieler, der die Übungen vorgibt, zu erraten, muss er eine motorische Zusatzaufgabe absolvieren, z. B. 10 Liegestütze. Schafft er es, müssen alle Spieler der Gruppe die motorische Zusatzaufgabe ausführen.



# 1.4 Roboterspiel

## Spielidee:

Laufspiel mit Dreierteams

## Material:

› Markierungsteller



## Spielbeschreibung:

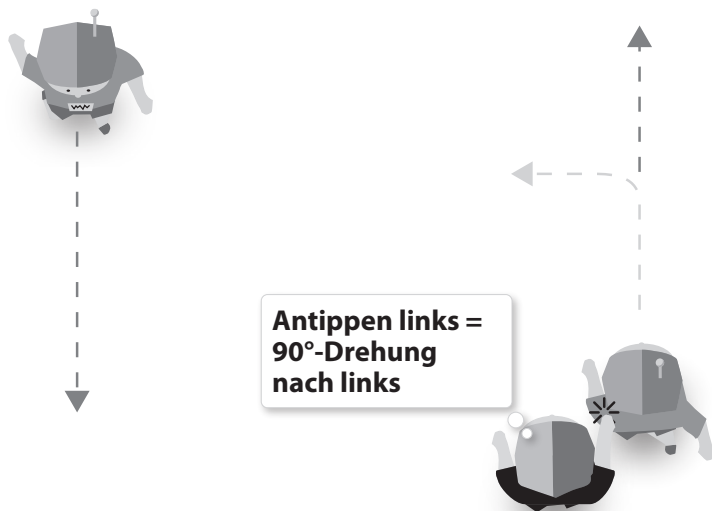
Der Spielleiter steckt das Spielfeld mit Markierungstellern ab. Anschließend wird die Gruppe in Teams mit je 3 Spielern aufgeteilt. 2 Spieler stellen Roboter dar, 1 Spieler ist Mechaniker. Sollte ein Spieler übrig bleiben, wird ein Team mit 3 Robotern und 1 Mechaniker gebildet. Der Mechaniker kann die Roboter durch Antippen wie folgt steuern:

- › leichtes Antippen des Rückens → langsam vorwärtslaufen
- › leichtes doppeltes Antippen des Rückens → langsam rückwärtslaufen
- › leichtes Antippen der linken Schulter → Drehung um 90 Grad nach links und langsam vorwärtslaufen
- › leichtes Antippen der rechten Schulter → Drehung um 90 Grad nach rechts und langsam vorwärtslaufen

Vor Spielbeginn sollten die Roboter die Steuerungsbefehle gehend einüben. Beim Spiel selbst laufen die Roboter langsam. Die beiden Roboter stehen zu Beginn Rücken an Rücken. Der Mechaniker aktiviert die Roboter mit einem leichten Antippen des Rückens und muss nun versuchen, die Roboter so zu steuern, dass sie frontal aufeinander zu laufen und sich somit begegnen. Beim Laufen strecken die Roboter die Arme nach vorne aus. Wenn ein Roboter an die Spielfeldgrenzen kommt, dreht er sich automatisch um 90 Grad nach links oder rechts und läuft langsam weiter. Sobald die Roboter sich treffen, werden die Rollen getauscht.

## Variationsmöglichkeiten:

- › Die Roboter reagieren beim Antippen der linken Schulter mit einer 90-Grad-Drehung nach rechts und beim Antippen der rechten Schulter mit einer 90-Grad-Drehung nach links.
- › Die Spieler gehen paarweise zusammen. Ein Spieler stellt den Roboter dar, der andere ist der Mechaniker. Der Roboter schließt die Augen und streckt die Arme nach vorne. Der Mechaniker steuert den Roboter verantwortungsvoll durch leichtes Antippen quer durch den Raum (Steuerungsbefehle wie oben beschrieben), ohne dass es zu Kollisionen mit einem anderen Roboter kommt. Bei Gefahr ruft der Mechaniker: „Stopp und Augen auf!“



# 1.5 Wer bin ich?

## Spielidee:

laufendes Personenraten

## Material:

–

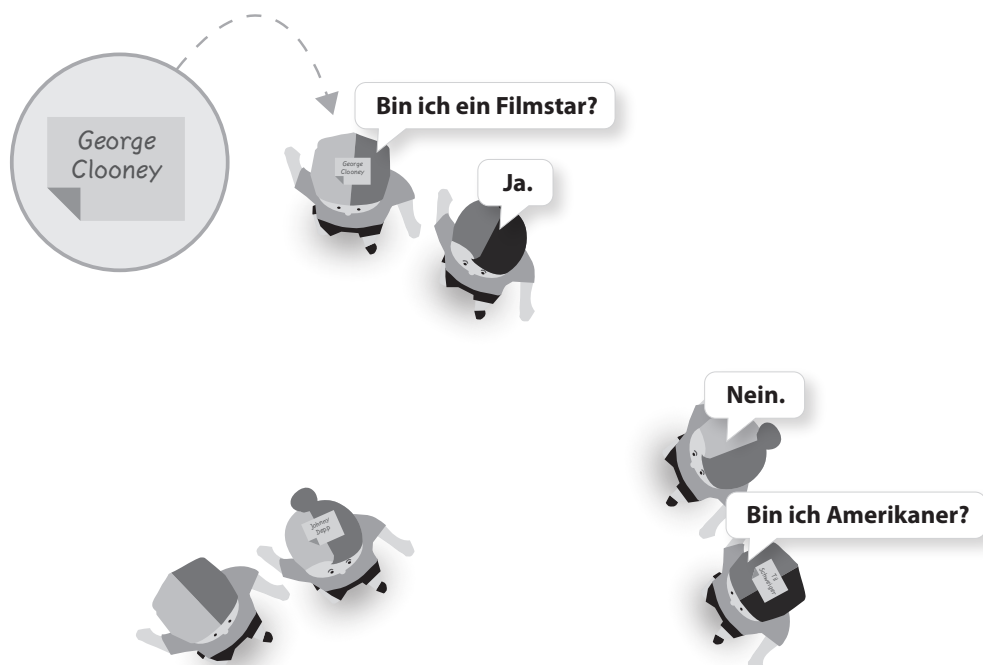


## Spielbeschreibung:

Die Spieler finden sich zu Paaren zusammen und jeder Spieler überlegt sich, nach vorab festgelegten Kriterien (z. B. lebend, Musikstar, Sportler, Schauspieler usw.), den Namen einer berühmten Persönlichkeit. Die Spieler müssen nun nacheinander im Laufen versuchen, durch gezieltes Fragen die vom Partner gewählte Persönlichkeit zu erraten. Der Befragte darf nur mit Ja oder Nein antworten. Wird der Name erraten, werden die Rollen getauscht und der zweite Spieler kann nun Fragen stellen. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern kann eine Dreiergruppe gebildet werden, bei der 2 Spieler versuchen, die Persönlichkeit, die sich der dritte Spieler ausgedacht hat, zu erraten.

## Variationsmöglichkeiten:

- › Statt berühmter Personen können z. B. auch Comicfiguren erraten werden.
- › Der zu erratende Name kann auf ein Klebeetikett geschrieben und den ratenden Spielern auf die Stirn geklebt werden.



## 1.6 Knobelsprint

### Spielidee:

Staffellauf mit Knobeln

### Material:

- › 1 Markierungsteller pro Team



### Spielbeschreibung:

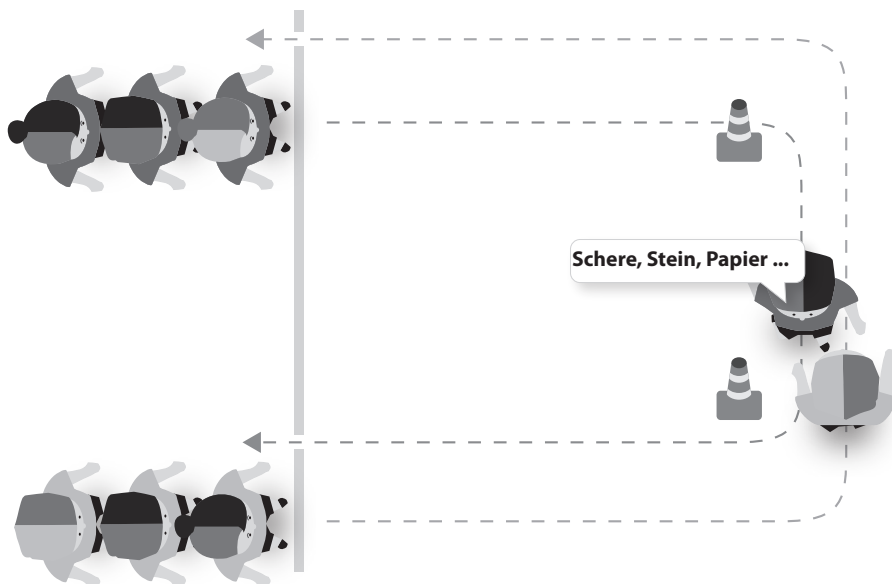
Es werden 2 Teams mit jeweils maximal 5 Spielern gebildet. Beide Teams versammeln sich nebeneinander jeweils in einer Reihe hinter der Startlinie (z. B. die Außenlinie des Spielfeldes). Jeweils 1 Markierungsteller wird im Abstand von ca. 20 Metern vor den Teams aufgestellt, sodass eine quadratische Laufstrecke entsteht. Die ersten Spieler der beiden Teams laufen nun auf ihren Markierungsteller zu und biegen an diesen entweder nach links oder rechts ab (s. Skizze). Sobald sich die beiden Spieler treffen, spielen sie das Spiel „Schere, Stein, Papier“: Schere schlägt Papier, Stein schlägt Schere, Papier schlägt Stein; bei gleichen Zeichen wird erneut gespielt. Der Verlierer läuft zu seinem Team zurück und stellt sich hinten in der Reihe an.

Der Gewinner läuft weiter in Richtung des anderen Teams. Direkt nachdem der Mitspieler beim „Schere, Stein, Papier“-Spiel verloren hat, läuft der nächste Spieler des Verliererteams los. Beim Zusammentreffen mit dem Läufer des anderen Teams wird erneut gespielt.

Wenn ein Spieler bis zur Startlinie des anderen Teams kommt, gewinnt er 1 Punkt für sein Team.

### Variationsmöglichkeiten:

- › Die Spieler knobeln beim Zusammentreffen in unterschiedlichen Positionen z. B.: im Langsitz, auf dem Bauch liegend, ...
- › Die Spieler knobeln beim Zusammentreffen mit Bewegungsübungen:
  - auf einem Bein hüpfen: gewinnt gegen „Hampelmann“, verliert gegen „auf der Stelle joggen“
  - auf der Stelle joggen: gewinnt gegen „auf einem Bein hüpfen“, verliert gegen „Hampelmann“
  - Hampelmann: gewinnt gegen „auf der Stelle joggen“, verliert gegen „auf einem Bein hüpfen“



## 1.7 Loser's Run

### Spielidee:

Staffellauf mit unterschiedlichen Distanzen

### Material:

› 2 Pylonen pro Team



### Spielbeschreibung:

Es werden 2 Teams mit jeweils maximal 5 Spielern gebildet. Beide Teams versammeln sich nebeneinander jeweils in einer Reihe hinter der Startlinie (z. B. die Außenlinie des Spielfeldes). Jeweils 2 Pylonen werden im Abstand von 15 bzw. 20 Metern vor die Teams hingelegt.

Die ersten Spieler eines jeden Teams starten und laufen so schnell wie möglich um die weiter entfernt liegende Pylone herum und zurück zu ihrem Team. Bei dem Team, bei dem der Läufer als Erster wieder die Startlinie erreicht, muss der nächste Spieler um die weiter entfernt liegende Pylone laufen. Der Läufer des anderen Teams läuft die kürzere Strecke um die näher liegende Pylone. Diese Regel gilt für alle nachkommenden Spieler. Wenn 1 Team 1 Spieler weniger hat, muss 1 Spieler dieses Teams zweimal laufen. Das Team, bei dem als Erstes alle Spieler einmal gelaufen sind, gewinnt.

### Variationsmöglichkeit:

Die Spieler müssen auf der Laufstrecke kleine Hindernisse überwinden, z. B.: ein Parcours aus weiteren Pylonen. Die Pylonen, die die Laufstrecken definieren, sollten eine andere Farbe haben, als die Pylonen für den Parcours.

