

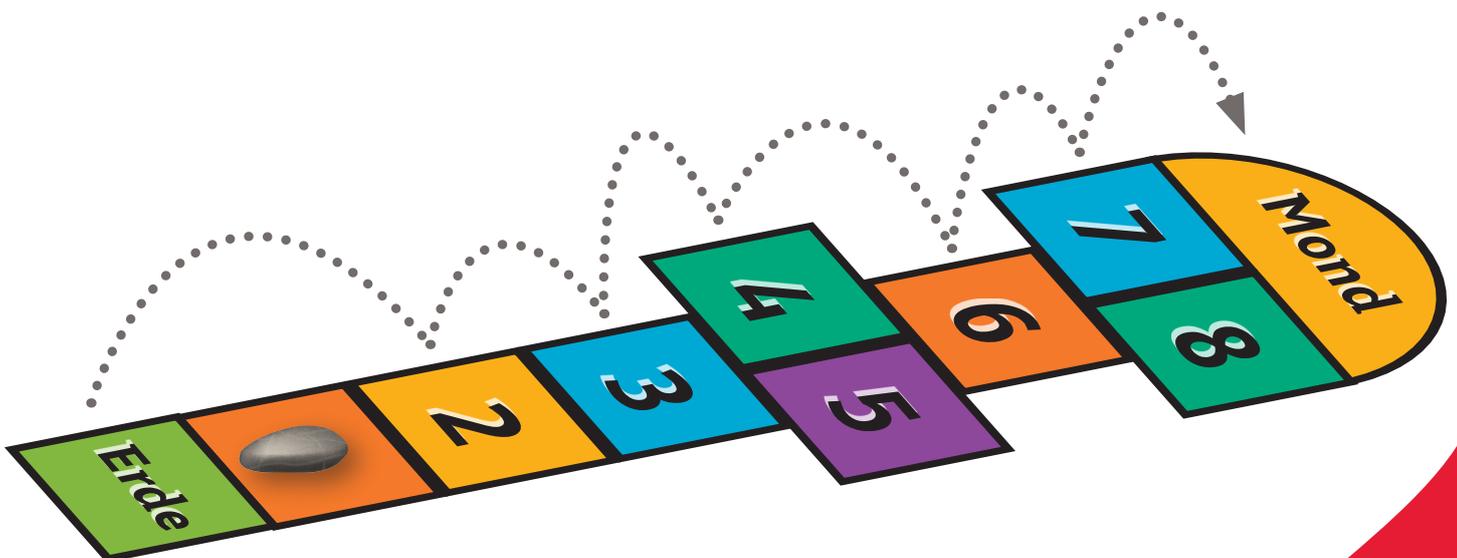


## Spiele für draußen

### Himmel und Hölle

- **Reise zum Mond**, auch **Hopse** genannt, ist ein bekanntes Spiel, das überall auf der Welt gespielt wird.
- Zeichne zuerst das unten abgebildete Muster mit Kreide auf den Boden.
- Nimm einen Stein oder etwas ähnliches als Spielfigur.
- Wirf den Stein auf das erste Feld.
- Springe nun auf einem Bein von der Erde zum Mond, wie das Bild unten zeigt.
- Das Feld mit dem Stein darfst du dabei jedoch nicht berühren.
- Auf den Feldern 4 & 5 und 7 & 8 darfst du mit beiden Beinen landen.
- Wenn du auf dem Mond angekommen bist, musst du den gleichen Weg wieder zurück springen.
- Sammle auf dem Weg zurück deinen Stein wieder ein.
- Wenn du den ganzen Weg ohne Fehler gemeistert hast, darfst du deinen Stein auf das nächste Feld werfen und deine Reise zum Mond fortsetzen.
- Falls dir ein Fehler unterlaufen ist, brichst du deine Runde ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Als Fehler gelten, wenn der Stein das gewünschte Feld verfehlt, du das Feld mit dem Stein berührst, falsch springst oder auf die Linien trittst.

**Material:** Ein Stein und Kreide zum Aufmalen des Spielfeldes



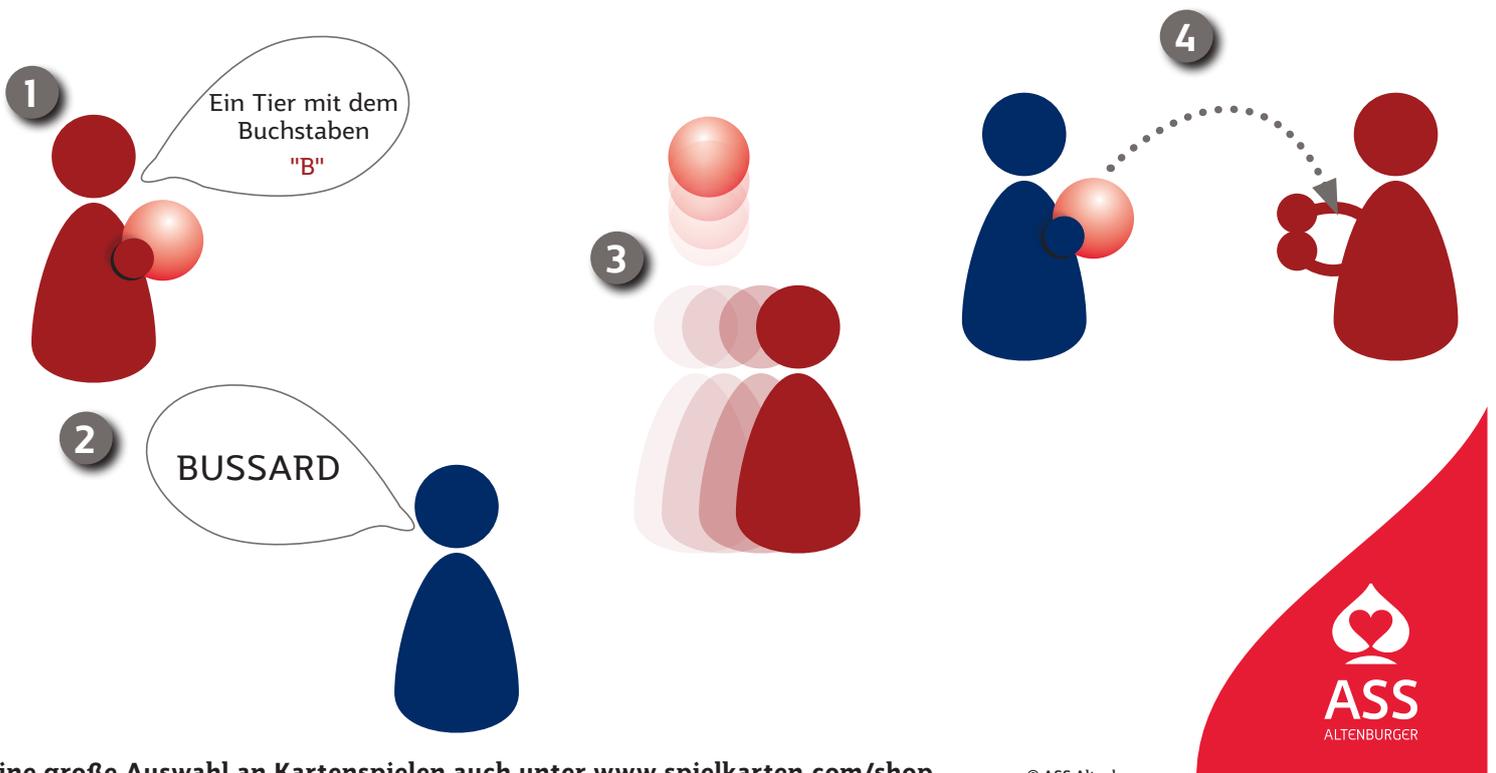


## Spiele für draußen

### Halli Hallo!

- Zuerst wird ein Spielführer bestimmt. Dieser denkt sich ein Wort aus, das die anderen erraten müssen, z.B. ein Tier. **1**
- Der Spielführer bekommt zuerst den Ball und nennt den ersten Buchstaben des Wortes.
- Dann wirft er den Ball zu dem ersten Spieler. Dieser nennt ein Wort, das auf die Beschreibung des Spielführers passen könnte und wirft den Ball zurück. **2**
- Wenn es das gesuchte Wort ist, wirft der Spielführer den Ball in die Höhe und rennt weg. **3**
- Sobald Spieler 1 den Ball gefangen hat, muss der Spielführer stehen bleiben.
- Spieler 1 darf nun so viele Schritte, wie das Wort Silben hat, in Richtung des Spielführers gehen.
- Der Spielführer formt nun eine Art Korb mit den Armen vor seinem Körper und Spieler 1 versucht den Ball hindurch zu werfen. **4**
- Trifft Spieler 1, ist er der nächste Spielführer und darf sich ein Wort ausdenken.
- Falls das Wort von Spieler 1 nicht das Gesuchte war, wirft der Spielführer den Ball zum nächsten Spieler.
- Konnten alle Spieler in der ersten Runde das Wort nicht erraten, gibt der Spielführer den nächsten Buchstaben vor und so weiter bis jemand das Wort errät.
- Falls niemand das gesuchte Wort findet, denkt sich der Spielführer ein Neues aus.

**Material:** Ein Ball



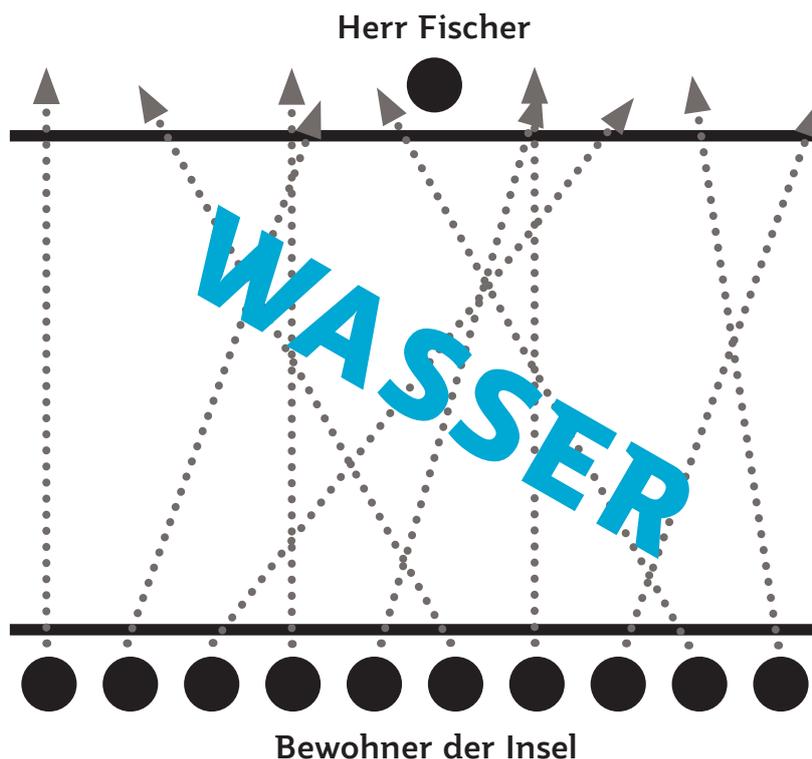


## Spiele für draußen

### Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?

- Zeichnet zuerst ein Feld, indem ihr 2 Linien zieht. Dazwischen ist das Wasser. Auf der einen Seite steht der Fischer und auf der anderen die Bewohner, die zu ihrer Insel möchten.
- Ein Spieler ist der Fischer, die restlichen Mitspieler sind die Bewohner.
- Die Bewohner der Insel fragen zuerst: „Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“
- Der Fischer antwortet daraufhin und nennt eine Tiefe, z.B. 200 Meter tief.
- Dann fragen die Leute wieder: „Wie kommen wir darüber?“
- Darauf nennt der Fischer eine Fortbewegungsart, z.B. Krebsgang.
- Nun müssen die Bewohner das Wasser überqueren, indem sie im Krebsgang gehen.
- Zeitgleich versucht der Fischer die Spieler zu fangen. Er darf sich aber auch nur im Krebsgang fortbewegen.
- Die gefangenen Spieler haben es nicht zur Insel geschafft und müssen ausscheiden.
- Die Spieler, die der Fischer nicht fangen konnte, fragen ihn wieder und das Spiel geht weiter, bis alle Spieler bis auf einen gefangen wurden. Der letzte Spieler ist dann der neue Fischer.
- Falls der Fischer alle Dorfbewohner fängt, bleibt er auch für die nächste Runde der Fischer.

**Material:** Kreide, um ein Feld zu zeichnen



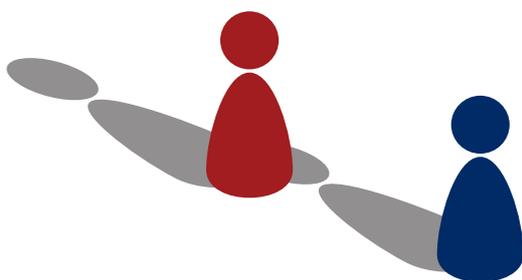


## Spiele für draußen

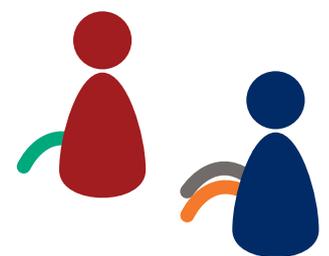
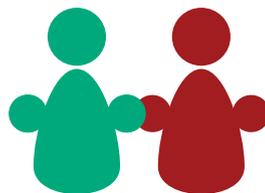
### Schatten-, Ketten-, Partner- oder Bänder-Hasche/Fangen

- **Hasche/Fangen** ist ein weltweit bekanntes Spiel.
- Das Prinzip ist gut verständlich für alle Altersgruppen. Es gibt einen Fänger. Dieser versucht die anderen zu fangen.
- Um ein bisschen Abwechslung ins Spiel zu bringen, gibt es verschiedene Arten von Hasche:
  - **Schatten - Hasche:** Der Fänger muss auf die Schatten der Spieler treten, um diese zu fangen. Der gefangene Spieler ist dann der nächste Hascher.
  - **Ketten - Hasche:** Sobald der Fänger einen Spieler berührt hat, muss er dessen Hand nehmen. So entsteht eine lange Kette, bis irgendwann kein Spieler mehr übrig ist.
  - **Partner - Hasche:** Es ist dasselbe Prinzip, wie Kettenhasche, nur dass die Kette sich bei 4 Spielern spaltet, sodass immer maximal 3 und mindestens 2 Spieler sich anfassen.
  - **Bänder - Hasche:** Jeder Spieler erhält ein Band, welches er so in die Hose steckt, dass der größte Teil heraushängt. Jeder Spieler ist Fänger und Gejagter zugleich. Die Spieler versuchen die Bänder der anderen zu erhaschen und ihres zu schützen. Wenn man sich ein Band geschnappt hat, steckt man es neben seins. Der Spieler mit den meisten Bändern ist am Ende der Gewinner.

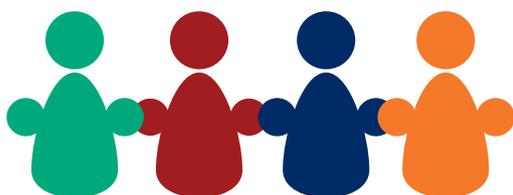
**Material:** Bänder oder etwas zum Anstecken an die Kleidung



Schatten - Hasche



Bänder- Hasche



Ketten - Hasche



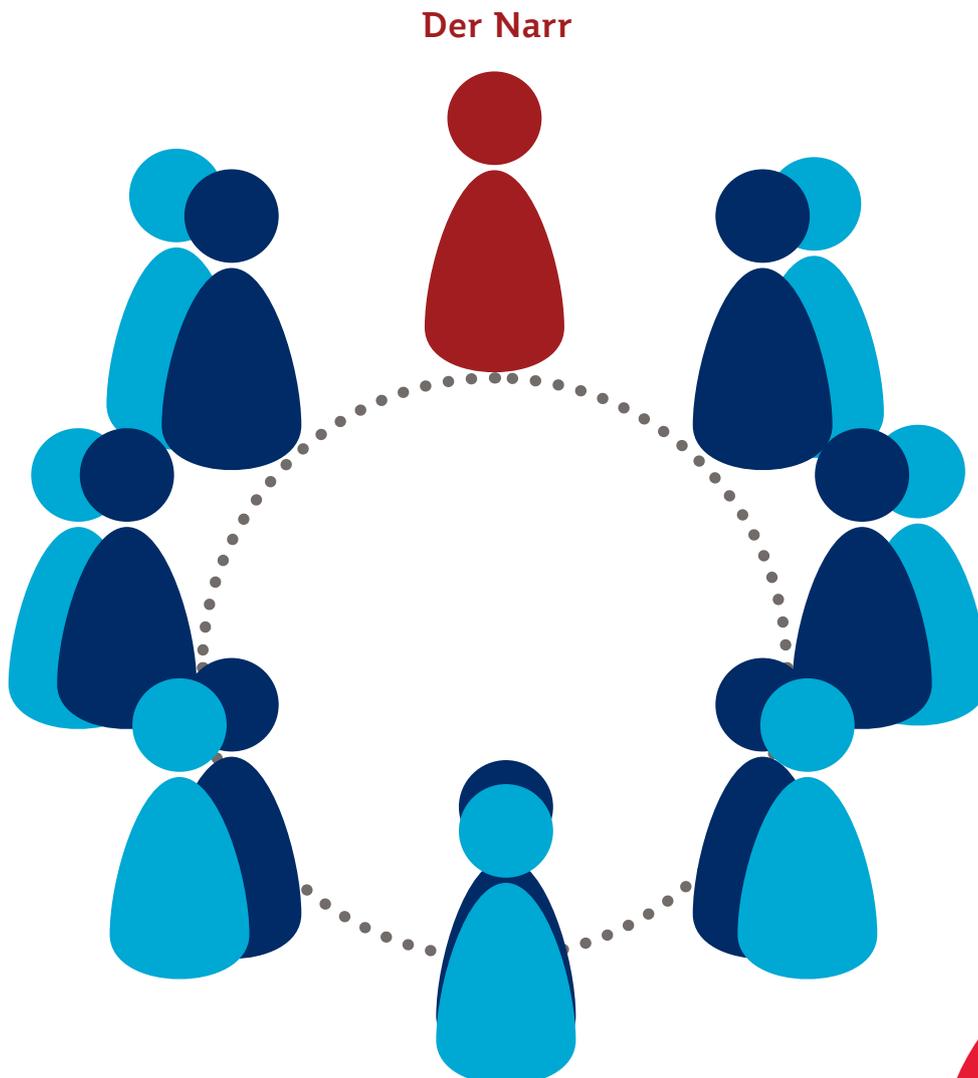
Partner- Hasche



## Spiele für draußen

### Zwinker mal!

- Zuerst wird der Narr bestimmt.
- Die anderen Spieler stellen sich paarweise in einem Kreis auf.
- Der Narr steht auch im Kreis. Er hat aber keinen Partner.
- Um einen Partner zu bekommen, zwinkert der Narr den Personen in der ersten Reihe zu und versucht sie somit für sich zu gewinnen.
- Wenn dir zugezwinkert wurde, läufst du ganz schnell zum Narr und stellst dich hinter ihn.
- Zur selben Zeit müssen die Hintermänner aufmerksam sein, denn wenn der Narr ihren Vordermännern zuzwinkert, müssen sie diese schnell antippen, sonst stehen sie bald allein da.
- Wer seinen Vordermann verloren hat, ist der nächste Narr und versucht durch Zuzwinkern einen neuen Partner zu finden.





## Spiele für draußen

### Teddybär

- **Teddybär** ist ein Spiel, bei dem du zu einem Reim in einer bestimmten Choreografie mit einem Gummiband springst. (auch bekannt als **Gummitwist**)
- Der Reim lautet: **Teddybär, Teddybär, dreh dich um.**  
**Teddybär, Teddybär, mach dich krumm.**  
**Teddybär, Teddybär, heb ein Bein.**  
**Teddybär, Teddybär, das war fein.**
- Das Spiel ist für mindestens 3 Spieler geeignet.
- Spannt das Gummiband, wie ein Rechteck, zwischen die Füße von 2 Personen, sodass man problemlos in und aus dem Bänderrechteck springen kann.
- Sagt gemeinsam den Reim auf, wenn die Person zwischen den Gummiband hin und her springt.
- Das Sprungschema ist unten aufgeführt.
- Ihr könnt natürlich auch eine andere Choreografie oder einen anderen Reim benutzen.

**Material:** Gummiband (circa 5 Meter)

