

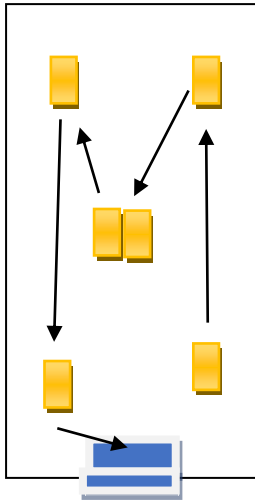
Spielesammlung

Spiel	Erklärung
„Müslischwänzli chlaue“	Die Kinder bekommen ein Bändeli, welches sie sich hinten in die Hosen stecken. Danach rennen die Kinder frei in der Halle herum und müssen versuchen, den anderen Kindern den Schwanz zu klauen. Wenn sie einen geklaut haben, können sie diesen sich um den Hals hängen. Sobald kein Kind mehr einen Schwanz hat, werden die Bändeli, welche das Kind um den Hals hat, gezählt. Variante: Spiel mit Klämmerli (möglichst viele Klämmerli ergattern oder loswerden).
„Fischer, Fischer wie tuf isch s Wasser?“	Ein Kind wird ausgewählt (Fischer) und begibt sich auf an die eine Wand. Die anderen Kinder befinden sich an der anderen Wand. Die Gruppe fragt den Fischer: „Fischer, Fischer wie tuf isch s'Wasser?“ Dann antwortet der Fischer: „ z.B. 2 Meter.“ Die Kinder fragen: „ Und wie chöme mir übere?“ Dann kann der Fischer irgendwelche Bewegungsmöglichkeit fordern (zum Beispiel auf einem Bein hüpfen, kriechen, etc). Der Fischer muss die anderen fangen. Diejenigen, welche gefangen worden sind, werden auch zum Fischer. Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Kinder Fischer sind.
„Steinbockfangis“	Fangis-Prinzip. Wenn der Fänger ein Kind gefangen hat, muss das Kind in der Grätsche stehen bleiben. Es ist erst dann befreit, wenn ein anderes Kind durch die Grätsche kriecht.
„Würfelspiel“	Ein Kind (Fänger) befindet sich auf der einen Seite, die anderen Kinder auf der anderen. Die bestimmt eine Zahl von eins bis sechs. dann rennen die Kinder zum Fänger. Dieser würfelt. Sobald die festgelegte Zahl auf dem Würfel erscheint, müssen die Kinder auf die andere Seite der Halle rennen und der Fänger versucht die Kinder zu fangen.
„Müsli Müsli“	Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind wird zur Maus auserwählt und eines zur Katze. Die Katze steht aussen am Kreis und die Maus im Kreis. Dann fragt die Katze: „Müsli, Müsli was machsch du i mim Garte?“ Dann antwortet die Maus: „Chrütli frässe!“ die Katze: „Und was machsch wenni chume?“. Die maus: „Furtspringe!“ Die Kinder im Kreis bilden den Gartenzaun. Nun müssen sie taktisch den Zaun öffnen und schliessen, dass die Katze die Maus nicht fressen kann. Das Spiel ist fertig, wenn die Katze die Maus gefangen hat.
Linienfangis	Der Fänger befindet sich auf der Mittellinie. Er muss versuchen, indem er auf der Linie hin- und herrennt, die Kinder zu fangen. Diese sind dann auch auf der Linie. Sobald mehrere Kinder gefangen wurden, können auch mehr Linien dazu genommen werden.
Fisch frisst Fisch	Verschiedene Bälle als Meeresbewohner definieren (Plankton, Nemo, Wal, Delfin,...). Die kleineren Fische wachsen, wenn sie den eins grösseren Fisch fangen. Bälle wechseln und weiter geht's. Das Ziel jedes Kind ist es, den grössten Ball zu halten, wenn der Leiter abpfeift.

Spielesammlung

<p>Hardcore Schäri, Stei, Papier</p>	<p>Mit „Dözli“ Feld markieren: Start Grundlinie Volleyball, obere Begrenzung 3m Linie Volleyball und 2 Dözli etwa 1.5 m vor der Grundlinie wieder (u-Form). Der vordeste Spieler beider Teams läuft auf Kommando los, bis sie sich treffen. Dann spielen sie Schäri, Stei, Papier. Wer gewinnt darf weiterlaufen. Der Verlierer schliesst hinten bei seiner Gruppe wieder an und gleichzeitig startet die 2. Person des „Verliererteams“. Schafft es eine Person über das Dözli (1.5 m vor gegnerischer Grundlinie) gibt es einen Punkt für dieses Team. Varianten: Vierfüssler, 2beinig Hüpfen und Laufen</p>
<p>Uno-Lauf</p>	<p>Auf 2 Kästen liegt ein UNO-Spiel. Die Spieler laufen im Kreis in der Halle und haben Karten in der Hand. An jedem Kasten dürfen Sie eine Karte spielen (sofern sie passt, sonst aufnehmen (gespielt wird nach UNO-Regeln)). Überholen darf man nur während dem Laufen.</p>
<p>Königsvölk mit Zwerg und Riese</p>	<p>In die zwei gleich grossen (Volleyball-)Felder verteilen sich zwei Mannschaften. Beide wählen ihren "König", ihre „ Königin“ und ihr "Joker". Zudem definieren Sie einen Zwerg und einen Riesen. Joker → darf Bälle abwehren, König → wenn es ihn das 2. Mal hat, ist das Spiel beendet, Königin → 1x Treffen = Spiel beendet, Zwerg → alle (inkl. Himmel) werden zu Zwergen in Kauerstellung, wenn es nachher einen Riesen hat, dürfen alle wieder aufstehen.</p>
<p>Kegelfussball</p>	<p>Es bilden sich immer Dreier-Teams. Die ersten vier Mannschaften erhalten jeweils drei Kegel, die sie in einer Ecke des Spielfelds aufstellen. Diese Kegel gilt es zu beschützen. Fällt einer um, werden sie ausgewechselt. Gleichzeitig versuchen sie natürlich die Kegel der anderen Mannschaften umzuschieszen. Wenn zwei Minuten kein Kegel fällt, werden alle Mannschaften ausgewechselt. Teams und Absprachen sind nicht erlaubt. Der Ball darf auch nicht mit der Hand berührt werden.</p>
<p>Socken-Unihockey</p>	<p>Der Unihockeyball darf nur mit dem Schuh in der Hand gespielt werden. Bitte unbedingt Socken ausziehen, da es sonst rutscht.</p>
<p>Brett-Tschoukball</p>	<p>Zwei Teams spielen gegeneinander auf die Basketballbrette. Ein Punkt kann erzielt werden, indem ein Team den Ball an das Basketballbrett wirft, dieser zurückspringt und von einem anderen Teamkameraden gefangen werden kann. Jedoch gehören beide Basketballbrette beiden Teams und somit können beide Teams auf beide Bretter spielen. Nach einem Punktgewinn erhält das Gegnerteam den Ball und muss an der Wand hinter dem Basketballbrett neu beginnen (Ball einwerfen). Sieger ist, wer am meisten Punkte gesammelt hat.</p>
<p>M-Ball (Sofa-Matten-Ball)</p>	<p>Das Spielfeld hier ist die ganze Halle. An der einen Querseite wird ein Sofa hergestellt (zwei dicke Matten, eine liegt am Boden, die andere dient als Rücklehne</p>

Spielesammlung



und steht an der Wand). Im Volleyballfeld verteilt liegen 6 dünne Matten. Vom Sofa her sieht es wie ein M aus (in jeder Ecke des Volleyballfelds und auf dem Mittelpunkt zwei Matten nebeneinander). Es gibt 2 Teams. Ein Team startet im Feld verteilt, das andere auf dem Sofa mit einem Softball. Sobald das Team den Ball in das Spielfeld (=Halle) wirft, geht das Spiel los. Das Team, welches auf dem Sofa gestartet ist, versucht möglichst viele Runden zu laufen (Mattenreihenfolge siehe Bild). Auf den Matten ist man sicher und kann nicht getroffen werden. In der gleichen Zeit können die anderen Teams die Läuferinnen abtreffen. Wenn ein Spieler getroffen wird, pfeift der Spielleiter und die Spieler, die im Spielfeld gestanden sind, laufen sofort auf das Sofa (Ball liegen lassen!). Falls sie das schaffen, dürfen sie nachher vom Sofa aus den Ball einwerfen und Rundenpunkte sammeln. Falls jedoch eine Person, die auf dem Weg zurück zum Sofa ist, von der zuerst gestarteten Mannschaft mit dem Ball getroffen wird, kann der Wechsel verhindert werden. Somit startet wieder das gleiche Team auf dem Sofa wie zu Beginn des Spiels.