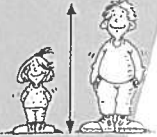




große freie Fläche



6 bis 40 Personen



ab 7 Jahre

Blaue-Bohnen-Tanz

Anlage: Dieses Spiel wird in Kleingruppen von 6 bis 10 Personen gespielt. Wohl jeder kennt die Szene im Western, wo ein Cowboy wie wild herumspringt, um den „Blauen Bohnen“ aus der Kanone eines Schurken zu entkommen. Dieses Spiel ist eine entschärfte Variante für das 20. Jahrhundert.

Alle Spielenden bis auf einen legen sich in einem Kreis auf den Boden. Die Augen sind dabei in die Kreismitte gerichtet. Der übrig gebliebene Spielende stellt sich in die Mitte des Kreises. Die auf dem Boden liegenden Spielenden rollen einander sehr schnell einen Ball zu und versuchen dabei den Spieler in der Mitte zu treffen. Da dieser jedoch den Kreis nicht verlassen darf, muss er herumspringen wie der Cowboy beim Blaue-Bohnen-Tanz, um dem Kugelregen zu entkommen. Wird die Person in der Mitte getroffen, so wird sie von jener Person abgelöst, die getroffen hat. Nun muss sie ihr Können beweisen.

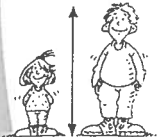
Material: Ball



freie Fläche



3 bis 20 Personen



ab 6 Jahre

Der Dumme in der Mitte

Anlage: Jemand steht in der Mitte und alle anderen rundherum im Kreis. Die Spielenden im Kreis werfen einander den Ball zu und passen auf, dass die Person in der Mitte nicht in den Besitz des Balles kommt. Passiert dies doch, so tauschen Fänger und Werfer die Plätze.

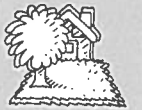
Material: Ball

Der hilfreiche Windhauch

Anlage: Die Gruppe steht recht dicht gedrängt und bildet so den Wald. Ein Wanderer muss diesen Wald nachts durchqueren, ohne die Bäume zu berühren. Der Wanderer macht sich mit verbundenen Augen auf den Weg. Wenn er sich einem Baum nähert, so spürt er den Atem des Baumes (er wird von der Person, die den Baum spielt, angepustet und spürt so das Hindernis). Auf diese Weise findet er seinen Weg durch den Wald, ohne die Bäume zu berühren.

Tipp: Der Wanderer muss sehr langsam gehen und sich auf jeden Windhauch konzentrieren.

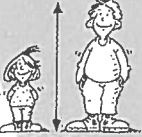
Material: Augenbinde



freie Fläche



12 bis 50 Personen



ab 9 Jahre

Drachenfangen

Anlage: Es bilden sich zwei gleich große Drachen, indem sich die Einzelnen als Drachenglieder hintereinander aufstellen und mit beiden Armen den Bauch des Vordermannes umklammern. Die vorderste Person jeder Gruppe ist der Kopf des Drachens, die letzte, der Schwanz, bekommt ein Tuch hinten in die Hose gesteckt. Die Glieder des Drachens dürfen einander auf keinen Fall loslassen, sonst hat ihr Drache verloren. Die beiden Drachen kämpfen nun gegeneinander und versuchen, sich gegenseitig das Schwanztuch herauszuziehen. Der Drache, dem dies als Erstem gelingt, ist Sieger.

Variante: Der Kopf des Drachens versucht, sein eigenes Schwanzteil herauszuziehen.

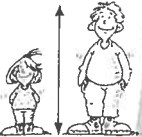
Material: ein Tuch



Wiese oder Turnhalle



mind. 14 Spielende



ab 8 Jahre