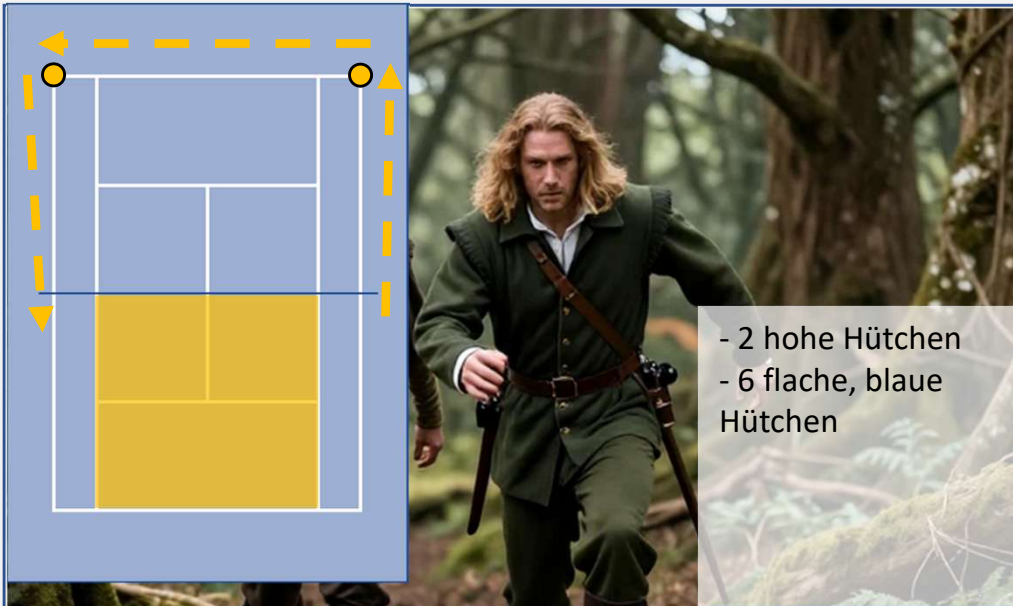


## Fangt Robin Hood

(#1)

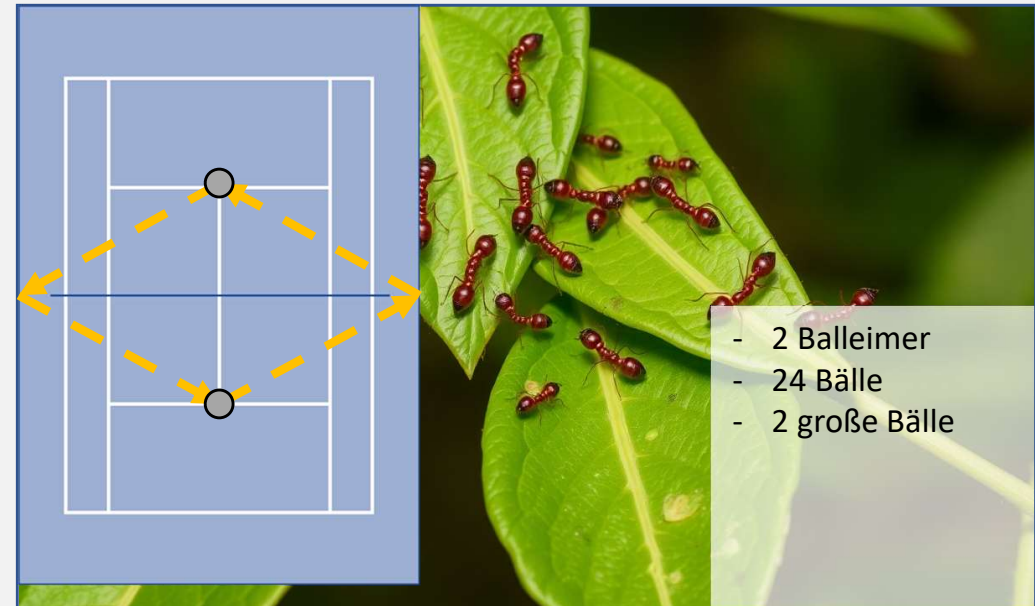


Aus der Kindergruppe wird der Sherriff von Nottingham bestimmt. Dieser macht im Sherwood Forrest (gelb markiertes Feld) Jagd auf die Robin Hood und seine Freunde (versucht Kinder zu fangen). Wird ein Kind vom Sherriff gefangen, muss es um die zwei Burgen (hohe Hütchen) herum fliehen und darf dann erst wieder in den Wald zurück. Ebenso, wenn es den Wald verlässt.

Schafft es der Sherriff, den Wald innerhalb von 60 Sekunden von allen Kindern zu befreien, so ist er der Gewinner. Ansonsten zieht er sich zurück und Robin Hood und seine Freunde haben die Runde gewonnen.

## Das große Krabbeln

(#2)



Die Kindergruppe wird in zwei Gruppen von Ameisen aufgeteilt, welche sich an ihren Ameisenbauten (Balleimer), gefüllt mit 12 kleinen Blättern (kleine Bälle) versammeln.

Der Winter naht und die Ameisen müssen weitere Blätter sammeln, um diesen zu überstehen. Hierfür laufen sie auf ein Startsignal hin los (gegen den Uhrzeigersinn). Beim generischen Ameisenbau angekommen können sie ein Blatt aufnehmen und dieses (weiterhin gegen den Uhrzeigersinn laufend) zum eigenen Ameisenhaufen bringen.

Nach 90 Sekunden endet die Spielrunde und das Team mit den meisten Blättern gewinnt!

# #2

*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

# #1

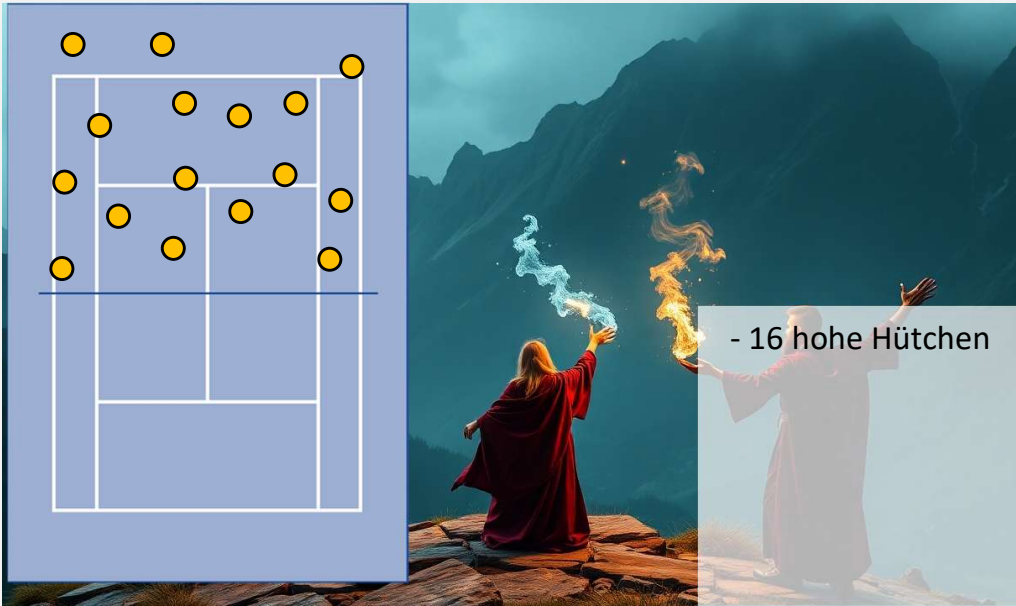
*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

## Zauberberg & Hexental

(#3)



Die Gruppe wird gleichermaßen in Hexen und Zauberer aufgeteilt.

Auf dem Spielfeld stehen 16 Zauberberge (stehende Hütchen), die die Zauberer erhalten wollen. Doch die Nacht bricht herein und die Hexen versuchen, die Zaubererberge in Hexentäler zu verwandeln (die Hütchen vorsichtig ablegen).

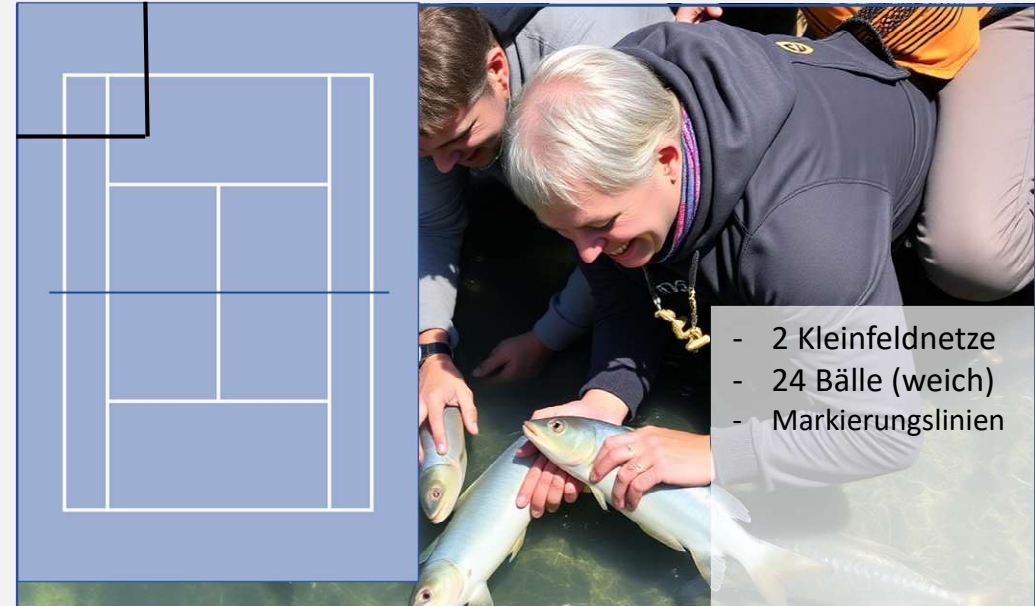
Die Zauberer hingegen richten die Berge wieder auf.

Die Nacht endet nach 90 Sekunden. Die Zauberer gewinnen, wenn die Anzahl der Berge in der Märchenwelt überwiegen; die Hexen stürzen die Märchenwelt ins Chaos, wenn sie den Großteil der Berge planiert haben.

Im Anschluss werden die Rollen getauscht.

## Blub, blub

(#4)



In einem belebten Angelgebiet wurde eine gefährdete Fischart entdeckt und Naturschützer schicken sich an, die Fische zu retten!

Aus den Reihen der Kinder werden 2 Tierschützer bestimmt. Sie starten auf der Insel des Sees (in den durch Kleinfeldnetze abgetrennten Bereich), welche gegen eine größere Gruppe von Anglern in Fischerbooten (Kinder auf der Feldhälfte) antreten. Auf der Insel liegen bereits 24 Fische (Bälle) und schnappen verzweifelt nach Lust. Auf ein Startsignal werfen die Tierschützer die Fische zurück ins Wasser (heben Bälle auf und werfen sie von der Insel); die Angler angeln die Fische (werfen die Bälle auf die Insel).

Nach dem Ablauf von 45 Sekunden (Signal: „blub, blub“) gewinnt das Team mit weniger Bällen. Schafft es ein Team, während der Spielzeit ihr Feld komplett leerräumen, so endet das Spiel vorzeitig.

# #4

*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

# #3

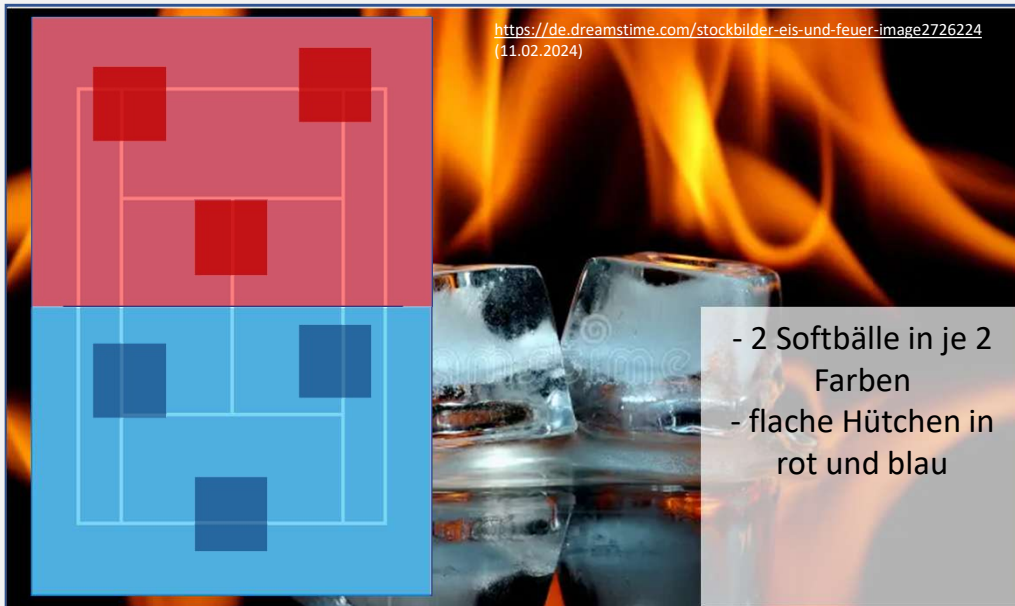
*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

## Feuer und Eis

(#5)



- 2 Softbälle in je 2 Farben
- flache Hütchen in rot und blau

Die Tennishalle verwandelt sich in eine Welt voller Extremtemperaturen: Eine Vulkan- und eine Eiswüstenhälfte!

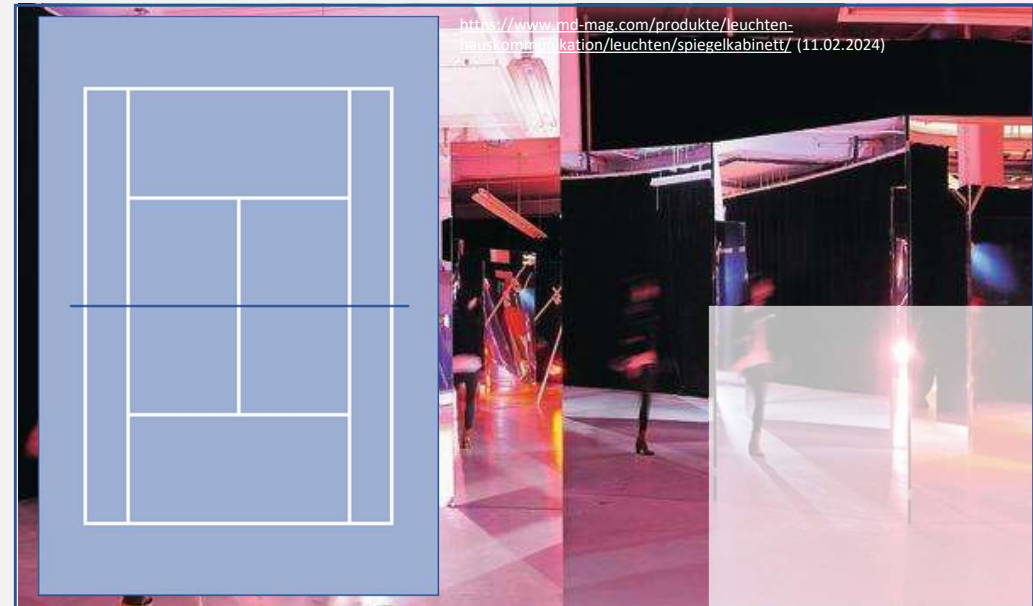
Die Kinder werden gleichmäßig auf beide Platzhälften aufgeteilt. Jede Hälfte erhält nun zwei Softbälle (Vulkanhälfte: Lavabälle; Eiswüstenhälfte: Eisbälle). Zusätzlich werden mit flachen Hütchen auf den Hälften Lavaseen bzw. Gletscherspalten abgesteckt.

Auf ein Startsignal versuchen die Kinder, sich gegenseitig mit den Bällen abzuwerfen. Wird man getroffen, wird einem unendlich heiß (bzw. bei den Eisbällen unendlich kalt) und man wechselt schnell auf die andere Hallenhälfte. Fällt man beim Weglaufen in einen Lavasee, so muss man schnell 5 Hampelmannsprünge machen, um sich wieder abzukühlen; fällt man in eine Gletscherspalte, so macht man 5 Kängurusprünge, um aus ihr wieder herauszukommen. Das Spiel endet nach einer zuvor festgelegten Zeit.

Variation Versteck: Während man in einem Lavasee oder einer Gletscherspalte ist, kann man nicht abgeworfen werden.

## Spieglein, Spieglein

(#6)



Die Dorfbewohner (Kinder) und ihr Bürgermeister (Trainer) wurden von einer Hexe mit einem Fluch belegt!

Aus den Reihen der Kinder wird eins ausgewählt, welches während des Fluches in einer Höhle geschlafen hat und somit nicht verflucht wurde. Die anderen Dorfbewohner und der Bürgermeister denken sich jeweils eine Bewegung aus, welche sie an einem beliebigen Punkt der Hallenhälfte unentwegt vormachen. Das nicht verfluchte Kind kann die Dorfbewohner nun befreien, indem es sich vor sie stellt und ihre Bewegungen 5x fehlerfrei nachmacht. Befreite Dorfbewohner dürfen ebenfalls andere Dorfbewohner befreien, bis lediglich der Bürgermeister noch mit dem Fluch belegt ist. Dieser ist besonders stark, aufgrund dessen der Bürgermeister erst befreit werden kann, sobald alle Dorfbewohner synchron die Bewegung des Bürgermeisters 5x fehlerfrei nachmachen!

# #6

*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

# #5

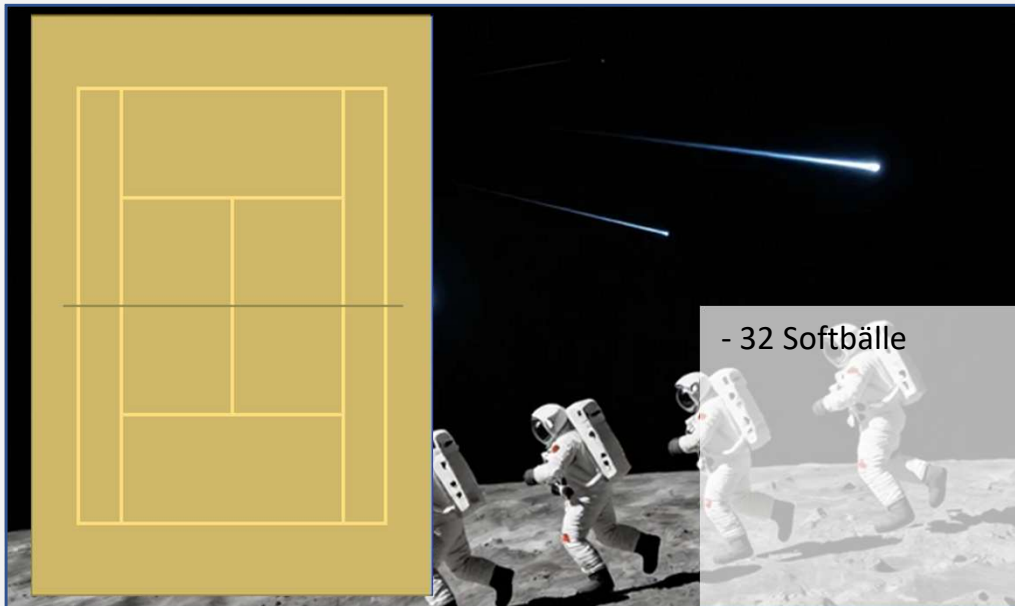
*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

## Meteoritenschauer

(#7)



Die Besiedelung des Weltraumes schreitet stetig voran! Doch eintreffende Meteoriten bedrohen die Pläne, Städte auf Monden zu bauen!

Die Astronauten (Kinder) werden gleichmäßig auf zwei Monde (Platzhälften), auf denen je 16 aufgeschlagene Meteoriten (Softbälle) liegen, aufgeteilt. Auf ein Startsignal hin gilt es, die Meteoriten auf den jeweils anderen Mond zu schleudern! Denn nach 90 Sekunden kommt eine Wohnungsbaufirma auf die Monde – der Mond mit weniger Meteoriten auf sich wird als sicherer betrachtet und gewinnt!

## Schmuggelkönig

(#8)



An der Grenze wird fleißig Diebesgut geschmuggelt und die Polizei muss dem Treiben Einhalt gebieten!

Aus den Reihen der Kinder werden zwei Polizisten bestimmt, welche die Grenze (abgestecktes Gebiet; siehe Aufbau) patrouillieren. Die Schmuggler starten auf einer Seite der Grenze und stecken sich jeweils Schmuggelware (Leibchen) so in die Hose, dass der Großteil herauschaut. Auf ein Startsignal laufen alle Schmuggler über die Grenze und die Polizei versucht, die Schmuggelware zu schnappen. Dabei darf sie den Grenzbereich jedoch nicht verlassen. Schmuggler ohne Schmuggelware werden zu Kronzeugen und helfen in den nächsten Runden, die Grenze zu bewachen. Das Spiel endet, wenn alle Schmuggler ertappt wurden!

Variation Polizeihelikopter: Zehn Sekunden nach Start einer Runde erscheint ein Polizeihelikopter und verhaftet alle Schmuggler, die bis dahin die Grenze noch nicht überquert haben...

# #8

*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

# #7

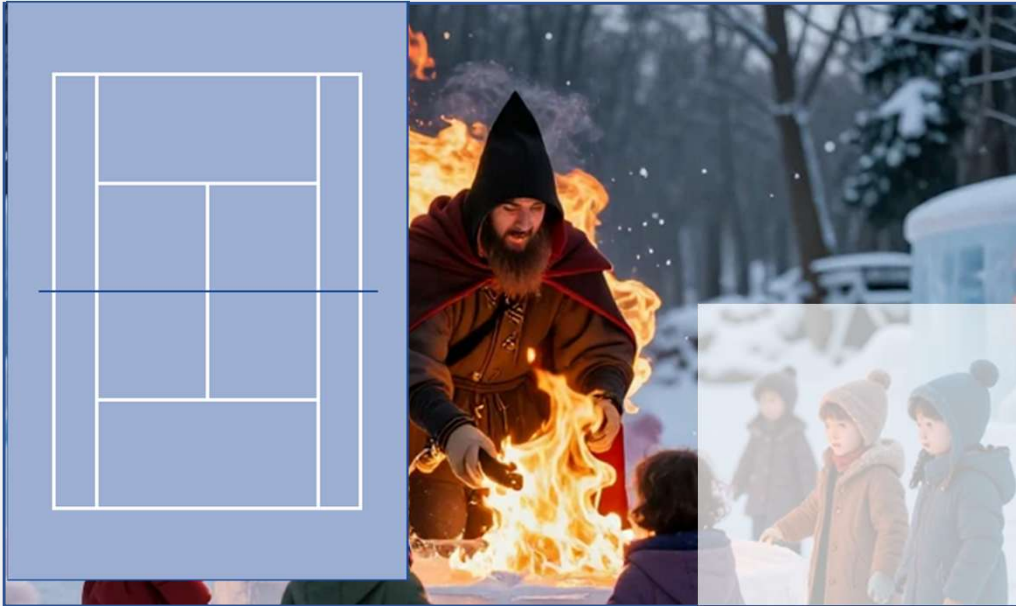
*(Spielkarten)*



Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

## Feuer und Frost

(#9)



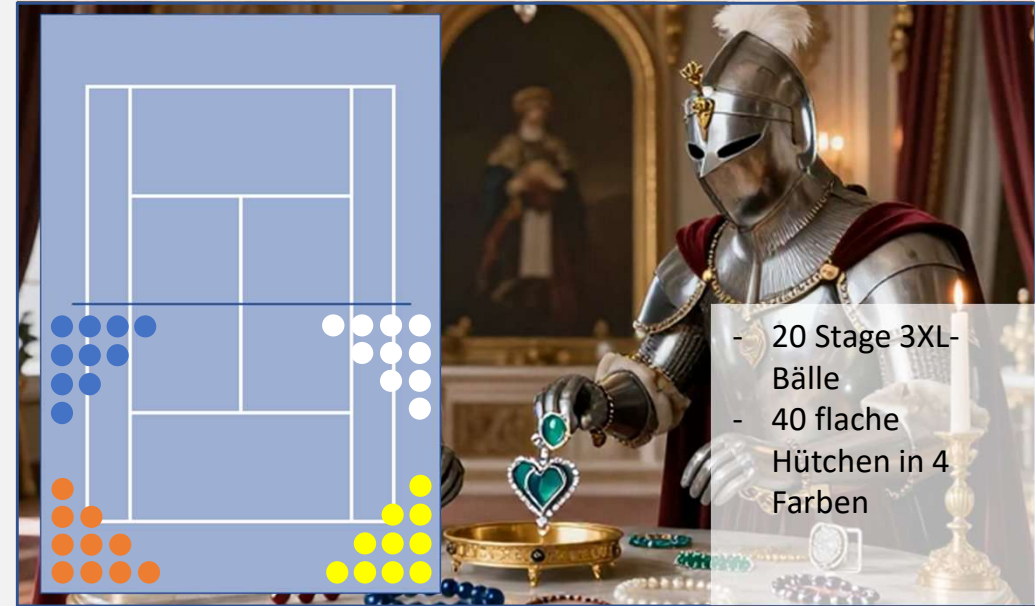
Aus den Reihen der Kinder werden zwei Frostmagier bestimmt. Diese gehen in ihre Eisfestung (Hallenecke) und warten auf das Startsignal der Restgruppe.

Die Restgruppe wählt geheim einen Feuermagier aus, welches andere Kinder befreien kann und gibt darauf das Startsignal.

Nun versuchen die Frostmagier, durch Fangen der Kinder den Feuermagier zu finden. Wird ein Kind gefangen, so ist es eingefroren (setzt sich auf den Boden) und kann nur vom Feuermagier (durch Tippen auf die Schultern) befreit werden. Wird der Feuermagier innerhalb von 40 Sekunden, gewinnen die Frostmagier; ist der Feuermagier nach Ablauf der Zeit noch frei, gewinnt die Restgruppe.

## Villenjagd

(#10)



- 20 Stage 3XL-Bälle
- 40 flache Hütchen in 4 Farben

Das Königreich braucht einen neuen König. Und nur die reichste Ritterfamilie kann diesen stellen!

Vier Teams von Rittern haben in ihren Villen (Hütchenecken) je fünf Juwelen (Bälle) in den Behältnissen (auf den Hütchen). Nun gilt es, möglichst reich zu werden!

Gespielt wird von Sonnenunter- bis Sonnenaufgang (vorher festgelegte Zeit). Die Ritter versuchen in dieser Zeit, Juwelen von den anderen Teams zu erbeuten. Diese sind jedoch so schwer, als dass jeweils nur ein Juwel gleichzeitig getragen werden kann.

Zehn Sekunden vor Sonnenaufgang gibt der Trainer ein Signal; es darf nur noch ein letztes Juwel in die eigene Villa gebracht werden, bevor die Sonne aufgeht.

Es gewinnt das Team mit den meisten Juwelen.

# #10

*(Spielkarten)*

Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher



# #9

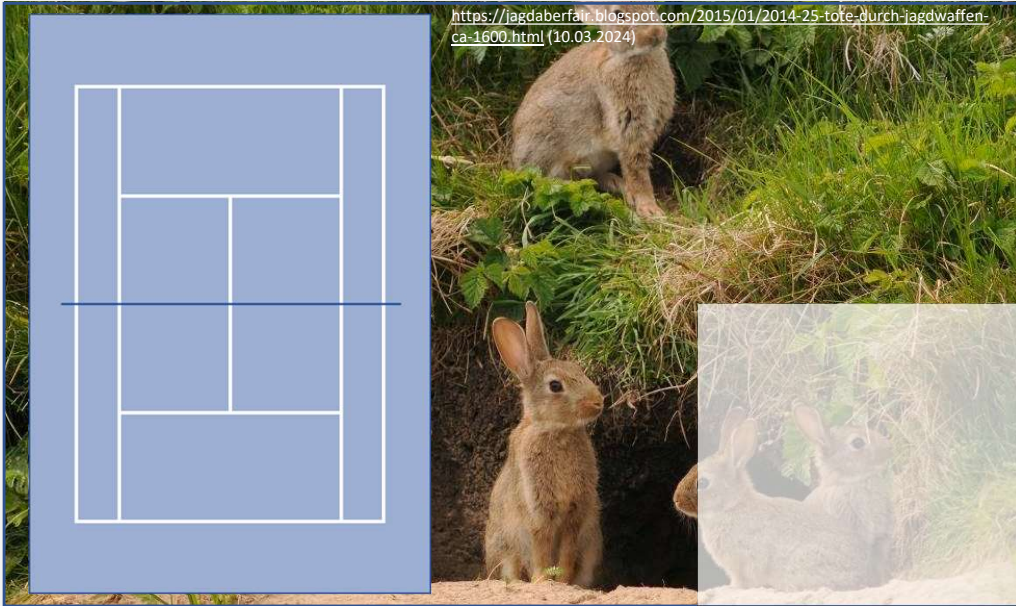
*(Spielkarten)*

Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher



## Hasenbau

(#11)

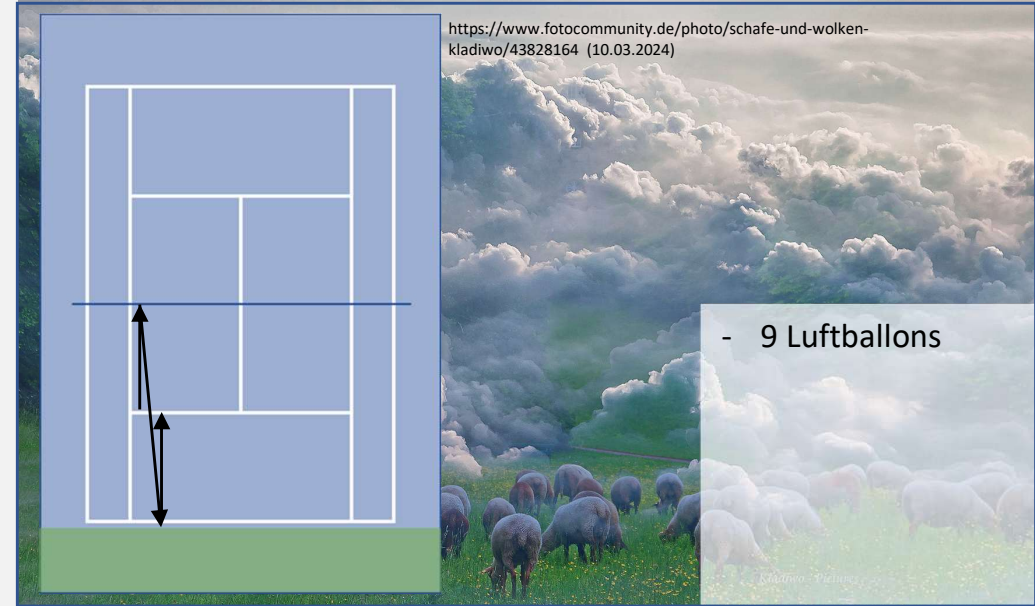


Gespielt wird auf einer Platzhälfte. Die Hasen (Kinder) setzen sich jeweils zu zweit nebeneinander auf der ganzen Platzhälfte verteilt auf den Boden. Sie bilden nun einen mit Hasen gefüllten Hasenbau.

Aus den Reihen der Kinder werden ein freier Hase und ein Fuchs bestimmt. Der Fuchs hat nun die Aufgabe, den freien Hasen zu fangen, woraufhin die Rollen der Beteiligten tauschen. Der freie Hase hat jedoch die Möglichkeit, sich in einen beliebigen Hasenbau zu quetschen (neben ein Zweierteam setzen). Der in der Reihe gegenüberliegende Hase fällt nun aus dem Hasenbau heraus und ist nun seinerseits der Fuchs. Das Kind, welches zuvor Fuchs war, wird zum Hasen. Das Spiel endet nach einer zuvor festgelegten Zeit.

## Wolkenlauf

(#12)



Die Kinder werden in drei Dreiertteams (Wolken) eingeteilt, welche sich im Gebirge (T-Linie) bilden.

Auf ein Startsignal hin Wird die erste Wolke eines jeden Teams zu den Bergseen (Netz) getrieben (Kind hält den Luftballon in diese Richtung hoch).

Nun aufgeladen mit Wasser treiben die Wolken zu den Schaafswiesen (grün markiertes Gebiet; Ballon in diese Richtung hochhalten). Dort angekommen, regnet die Wolke ab (das Kind setzt sich) und die nächste Wolke treibt vom Gebirge zu den Bergseen. Fällt eine Wolke auf ihrem Weg auf den Boden, regnet sie dort ab und muss sich im Gebirge neu bilden (Kind startet erneut an der T-Linie)

Es gewinnt das Wolkenteam welches als erstes geschlossen an den Schaafswiesen angekommen ist.

# #12

*(Spielkarten)*

Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher



# #11

*(Spielkarten)*

Cedric Kleymann DTeB-T-B-O 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

