

## Spiele Gruppenspiele

# CHAMÄLEON

*Mit seiner langen klebrigen Zunge fängt das Chamäleon Fliegen und andere Insekten.*

### MATERIALIEN

eine Ausrollpfeife  
(im Bastelgeschäft  
auch Luftrüssel  
genannt)



- Eine Spielfläche wird begrenzt. Alle Kinder bewegen sich frei innerhalb der begrenzten Fläche.
- Ein Kind, das Chamäleon, hat die Ausrollpfeife im Mund. Rollet das Chamäleon die Zunge heraus, bleiben alle Kinder, auch das Chamäleon, auf der Stelle stehen.
- Gelingt es dem Chamäleon von seinem Platz aus eines der Kinder mit seiner Pfeifenzunge zu berühren, wird dieses Kind zum Chamäleon und das Spiel beginnt von vorn.



## HENNE UND WILDKATZE

*Die afrikanische Wildkatze sieht unserer Hauskatze sehr ähnlich. Sie lebt in den Savannen und hält sich am Tage im dichten Gebüsch, im hohen Gras sowie in Höhlen und Felsüberhängen verborgen.*

*Nachts jagt sie - schnell und auf leisen Pfoten!*



- Dieses Spiel kann man im Freien am besten in einem hügeligen Gelände mit einigen Büschen spielen. Es können beliebig viele Kinder mitmachen, ihr solltet aber mindestens zu viert sein.
- Zwei Kinder werden ausgewählt, eines ist die Wildkatze und eines ist die Henne. Alle anderen Kinder spielen Küken, die hinter der Henne herlaufen.
- Die Henne zieht mit ihren Küken umher, wobei sie diese ständig auf mögliche Gefahren aufmerksam macht.
- Die Wildkatze hat sich versteckt. In einem günstigen Augenblick springt sie hervor und versucht, einige unvorsichtige Küken zu fangen.
- Die Küken können sich nur dadurch retten, dass sie sich auf das „Runter“-Rufen der Mutter hin schnell auf den Boden kauern.
- Das Spiel geht so lange, bis die Wildkatze alle Küken gefangen hat, dann müssen eine neue Henne und eine neue Wildkatze gewählt werden.



## FLAMINGOS



*Meistens sieht man die dünnen rosafarbenen Flamingos im flachen Wasser stehen, wenn sie nach Nahrung suchen oder stundenlang in einer Position, nur auf einem Bein stehend, verharren.*

- Es können beliebig viele Kinder mitspielen. Ein Kind spielt das Krokodil, das auf der Jagd nach den dösenden Flamingos ist.
- Mit geschlossenen Augen stehen alle Kinder, die Flamingos, auf einem Bein.
- Das Krokodil schleicht sich leise an die Vögel heran, und sobald die Flamingos das leiseste Geräusch hören, flattern sie davon und das Krokodil hat Mühe, hinterherzukommen.
- Hat das Krokodil einen Flamingo erwischt, ist das gefangene Kind in der nächsten Runde das Krokodil.



# TORBOGENSPIEL

Dieses Spiel könnt ihr mit beliebig vielen Spielern spielen.



## Ihr braucht:

- 1 Schuhkarton
- 5 Murmeln pro Spieler
- Stifte, Farben
- Schere



- 1 Als erstes schneidet ihr in den Schuhkarton verschieden hohe und breite Bögen. Darüber schreibt ihr Punktzahlen, die man erhält, wenn eine Murmel durch dieses Tor rollt.
- 2 In 2 Metern Entfernung markiert ihr eine Startlinie. Wenn ihr draußen seid, könnt ihr das mit Straßenmalkreide machen, im Haus könnt ihr etwas auf den Boden legen als Markierung.
- 3 Jetzt geht es reihum. Jeder versucht von der Startlinie aus, in ein Tor zu treffen. Rollt die Murmel in einen Torbogen hinein, so erhält er die entsprechende Punktzahl.
- 4 Sieger ist derjenige, der nach 5 Runden die meisten Punkte sammeln konnte.



## Spiele Murmelspiele

# SAFARITOUR DURCH SÜDAFRIKA



*In Südafrika gibt es viele Nationalparks, in denen wilde Tiere leben. Ganz berühmt ist der Krüger Nationalpark.*

Dieses Spiel spielt man draußen, am besten im Hof oder auf einer Spielstraße.

Es können beliebig viele Kinder mitspielen.



### Ihr braucht:

Bunte Straßenmalkreide

10 Murmeln pro Spieler



- 1 Jeder Spieler malt als erstes mit der Kreide sein südafrikanisches Wildtier auf den Boden. Das können ein Löwe, ein Leopard, ein Krokodil oder andere Raubtiere sein.
- 2 Ihr könnt aber auch eine Giraffe oder ein Zebra malen. Zwischen jeder Zeichnung sollte genügend Abstand sein.
- 3 Zwei bis drei Meter entfernt von den Tieren malt ihr eine Startlinie, hinter der sich alle aufstellen.
- 4 Nun versuchen alle Spieler der Reihe nach ihre 10 Murmeln in ihre eigenen Wildtiere zu rollen.
- 5 Wer am Ende die meisten Murmeln in seinem Tier hat gewinnt.
- 6 Die Murmeln von Mitspielern, die in eurem Tier gelandet sind, dürft ihr mitzählen.



JAGD AUF DEN  
OLIVENBAUM

Kinderfastenaktion 2010