

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.



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.

