

LUSTIGE LAUFSPIELE

Schere – Stein - Papier (Reaktion, Anpassung, sehr lustig) **viele Kinder**

Zu Beginn werden in ca. 15 m Entfernung 2 Markierkegel als Wendepunkte aufgestellt. Die Kinder stellen sich zu Beginn hinter einer Linie paarweise auf. Nun beginnen die Kinder das Spiel, in dem sie die rechte Hand zu ein einer Faust ballen und gleichzeitig zu zählen beginnen (1,2, 3 oder Sching, Schang Schong) – dann öffnen beide Spieler gleichzeitig ihre recht Faust zu einem Papier (offene Hand), oder zu einer Schere (Zeige- und Mittelfinger offen) oder sie lassen sie geschlossen zu einem Stein (Faust).

- Papier schlägt Stein
- Stein schlägt Schere
- Schere schlägt Papier

Jener Spieler, der verloren hat, muss eine bestimmte Strecke laufen – der Gewinner sucht sich den nächsten Partner zum Schere-Stein-Papier Spiel. Wenn beide Spieler die gleiche Aktion gemacht haben (z.B.: Papier) – dann auf ein Neues. Wenn der Verlierer seine Laufstrecke absolviert hat, sucht er sich ebenfalls einen Partner für das nächste Spiel.

Nach 10 min. sollte man das Spiel beenden.

Schwarz - Weiß (Reaktion, Orientierung, Schnelligkeit), **viele Kinder**

Die Kinder stellen sich paarweise gegenüber (links und rechts einer Linie) auf, strecken ihre Hände dem Partner zu (evtl in leichter Schrittstellung), sodass zwischen den Händen ca. 1 m Abstand bleibt.

Eine Reihe mit Kindern ist „schwarz“, die andere Reihe ist „weiß“.

Wenn der Spielleiter eine Farbe ruft (z.B. Schwarz), müssen alle „schwarzen“ Spieler ihre „weißen Partner fangen. Die „weißen“ Spieler müssen sich nun sofort umdrehen und weglaufen, und sollen sich nicht von ihrem Partner erwischen lassen.

Spannend wird es, wenn der Spielleiter auch andere Farben ruft, z.B. rot, grün, gelb, blau ... Man kann die Farben schwarz/weiß auch in eine Geschichte verpacken. Sobald das Wort Schwarz oder weiß vorkommt, müssen die Kinder fangen oder weglaufen.

Für ältere Kinder kann man auch folgende Variationen einbauen.

- Nicht weiß oder nicht schwarz
- Das Gegenteil von schwarz oder das Gegenteil von weiß
- Der schwarze Schnee (das Wort „schwarz“ zählt)
- Die weiße Kohle – ebenfalls das Wort „weiß“ = Fänger
- Milch (es ist nichts zu tun)
- Die Farbe von Milch („weiß“ ist Fänger)

Beispiel: rot, blau, nicht gelb, Kohle, Gegenteil von hell, nicht weiß
(„schwarz“ ist somit Fänger!!)

Auch kann man jede Runde die Partner und sogar die Seiten tauschen.

Oma – Jäger – Löwe (Reaktion, Orientierung, Schnelligkeit) **viele Kinder**

Die Kinder stellen sich (2 Gruppen) gegenüber (links und rechts einer Linie) in einer Reihe auf. Die gesamte Gruppe überlegt sich, in welche Rolle sie schlüpfen wollen.

- *Oma* (leicht gebeugt, rechte Hand am Rücken, linke Hand nach vorne gebeugt)
- *Jäger* (wie ein Gewehr haltend in Schrittstellung) oder wie ein
- *Löwe* (beide Hände nach oben reißen und brüllen)

Jede Gruppe einigt sich nun flüsternd – ohne, dass die anderen etwas hören – auf eine der 3 Rollen. Wenn sich beide Gruppen entschieden haben dann schlüpfen beide Gruppen gleichzeitig in ihre Rollen, dabei hat

- Der Jäger Angst vor der Oma
- Die Oma Angst vor dem Löwen und
- Der Löwe Angst vor dem Jäger

Jene Gruppe, die Angst hat, muss somit rasch umdrehen und weglaufen und versuchen, dass sie nicht von den gegnerischen Kindern erwischt werden. Jenes Kind, das erwischt wurde, wechselt nun die Gruppe. Gewonnen hat jene, Gruppe die nach Ablauf einer bestimmten Zeit mehr Mitspieler hat oder es geschafft hat, die andere Gruppe komplett zu fangen.