



DIE SPIELMOBILE DES NORDERSTEDTER

JUGENDAMTES STELLEN VOR:

SPIELIDEEN mit Abstand und OHNE (VIEL) MATERIAL

für Kinder, Eltern, Großeltern und andere Spielende



„Das Spielmobil ist endlich da!“

Ein Kind ist das Spielmobil und steht auf einer gedachten Spielmobil-Linie. Die Linie kann man auch mit Stöckchen oder einem Strich im Sand markieren. Die übrigen Kinder (die Spielmobilkinder) stehen in ca. 20m Entfernung mit **ausreichend Abstand** nebeneinander. (So wie z.B. bei dem Spiel „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“)

Das Kind, welches das Spielmobil spielt, dreht den anderen Kindern den Rücken zu und ruft laut aber langsam den Satz:

„Das Spielmobil ist endlich da!“

Die Spielmobilkinder versuchen währenddessen, möglichst nah an das Spielmobil zu kommen. Sie gehen jedoch nicht auf das Spielmobil zu, sondern geradeaus, um über die Spielmobilinie zu kommen.

Bei „da!“ dreht sich das Spielmobil um und die Spielmobilkinder müssen wie zu Eis erstarren und dürfen sich nicht mehr bewegen. Die Spielmobilkinder, welche vom Spielmobil doch noch bei einer Bewegung erwischt werden, müssen wieder zurück auf die Anfangslinie. Dann dreht sich das Spielmobil wieder um und ruft. Und so weiter.

Wer zuerst auf Höhe des Spielmobil ist, gewinnt und ist das nächste Spielmobil. Abwandlungen: nur hüpfen, hüpfen auf einem Bein, tanzen, krabbeln, etc. beim Nähern an das Spielmobil.



WIEDERFINDEN

Die Spieler*innen bilden Paare. Es gibt eine*n Blinde*n und ein*n Finder*in. Ein Kind spielt den/die Blinden, schließt die Augen oder bekommt sie verbunden. und wird vom anderen Kind (Finder*in) von einem Startpunkt aus zu einem Baum, Spielgerät oder einem anderen Merkmal auf dem Spielplatz geführt.

Dabei möglichst nicht den direkten Weg dorthin nehmen.

Dort wird der Gegenstand (Baum, Spielgerät, etc.) vom „blinden“ Kind ertastet. Es muss sich merken was es gefühlt hat. Dann wird es zurück an den Startpunkt gebracht.

Alles mit geschlossenen oder verbundenen Augen!

Von dort soll das ehemals „blinde“ Kind, nun mit offenen Augen, den Gegenstand wiederfinden. Danach werden die Rollen getauscht. **(Zum Abstand wahren haltet euch beim Führen an einem Stock oder Tuch fest.)**

LAUTE POST

Die Kinder bilden einen sehr großen Kreis mit viel Abstand zwischen den Kindern.

Der Abstand zwischen den Kindern sollte mindestens 10 Meter betragen!

Es können auch Hindernisse zwischen den Kindern sein.

Es wird ein Startkind bestimmt. Dieses brüllt laut ein Wort oder einen Satz zum nächsten Kind. Dieses Kind brüllt wiederum das, was es verstanden hat zum nächsten Kind und so weiter, bis zurück zum Startkind. Dabei darf man immer nur das brüllen, was man vom vorherigen Kind verstanden hat!

Was kommt am Ende wohl wieder an?



ZIELWERFEN

Die Spieler*innen stellen sich nacheinander, mit mindestens 1,5 m Abstand, auf einen Startpunkt in einer Sandkiste und nehmen eine Hand voll feuchten Sand in die Hand.

In einiger Entfernung ist ein Zielpunkt (z.B. mit einem Stöckchen im Sand oder ein Stein). Jedes Kind hat drei Würfe. Wer schafft es, möglichst nah an das Ziel zu werfen oder es sogar zu treffen?

Die anderen Kinder sind Schiedsrichter*innen und passen gut auf wo der Sand landet. Ein Kind ist Oberschiedsrichter*in und misst mit Hand- oder Fingerlängen den Abstand. Wer am nächsten an den Zielpunkt geworfen hat, gewinnt. Der/die Gewinner*in bestimmt den nächsten Zielpunkt.

Wenn keine Sandkiste vorhanden ist, kann man auch mit Steinen (höchstens walnussgroß) oder Stöckchen spielen.

WEITSCHREIER

Für dieses Spiel braucht ihr eine große Wiese oder einen langen Weg!

Je nachdem ob es einen Weg oder eine Wiese gibt, stellen sich die Kinder nacheinander oder nebeneinander, **im Abstand von mindestens 1,5 Metern** an einem Startpunkt in einer langen Reihe auf.

Das erste Kind holt tief Luft und läuft schreiend los. Es darf so lange laufen, wie der Schrei zu hören ist. Sobald die Luft zu Ende ist muss es stehen bleiben. (Auf einem Weg stellt es sich etwas an den Rand, um dem nächsten Kind nicht im Weg zu stehen.)

Wer kann am weitesten mit einem Schrei laufen?



BRINGT MIR...

Bei diesem Spiel gibt es jemanden der/die bestimmt und Kinder die Laufen.

Wer gerade bestimmt, ruft: "Bringt mir..." z.B. etwas Hartes, etwas Weiches oder etwas Gelbes, etwas Langes, etwas Kurzes, etc.

Die Läufer*innen laufen nun los und suchen auf dem Spielplatz das, was der/die Bestimmer*in haben möchte. Dieses bringen sie zur/zum Bestimmer/in.

Jede*r darf drei Sachen sagen, dann wechselt der/die Bestimmer*in bis jedes Kind mal dran war.

Aus den gesammelten Sachen kann dann noch ein Bild gelegt werden. Jedes Kind legt nacheinander eine gesammelte Sache zum Bild bis alles aufgebraucht ist.

Foto machen nicht vergessen!

FUSSBALLGOLF

Für dieses Spiel braucht ihr einen Fußball. Ihr markiert einen Startpunkt und einen Zielpunkt.

Nacheinander versucht ihr, mit möglichst wenig Schüssen zum Ziel zu gelangen. Der Ball darf nur mit den Füßen berührt werden. Die anderen Kinder zählen die Schüsse mit.

Der Kurs darf auch gerne Hindernisse enthalten.

Wer den Ball wegen eines Hindernis nicht spielen kann, darf ihn herausholen, das wird als zwei Schüsse gezählt. Gewonnen hat, wer die wenigsten Schüsse gebraucht hat.



SCHATTENFANGEN

Dieses Spiel geht nur bei Sonnenschein. Ihr braucht die Sonne damit ihr einen Schatten werden könnt.

Das Spiel wird paarweise gespielt. Ein Kind ist der Schatten, ein anderes der/die Fänger*in.

Auf ein Kommando versucht der/die Fänger*in auf den Schatten des anderen Kindes zu treten. Sobald das geschafft ist, wechseln die Rollen.

Sollte der Schatten durch eine Wolke verschwinden ist Pause, es geht jedoch sofort weiter, sobald der Schatten wieder gut zu sehen ist.

Bitte achtet alle, ob groß ob klein, beim Spielen auf euren Abstand zueinander. Die Spiele sind so ausgewählt, dass ihr euch eigentlich nicht zu nah kommen müsst. Sollte für ein Spiel nicht genug Platz sein, weil viele Kinder mitspielen möchten, dann teilt euch in zwei Gruppen und spielt nacheinander. Auch zuschauen macht Spaß!

**Und nach dem nach Hause kommen gleich die Hände waschen-
sicher ist sicher!**

