



Spiele mit dem Fallschirm/ Schwungtuch

SPI SpielleiterIn
MSI MitspielerInnen
FS Fallschirm

AUFWÄRMPHASE

AUFWECKEN

Alle stehen im Kreis, fassen am Rand den FS an und schütteln ihn und sich kräftig durch. Nach einer Phase des Austobens kann man sich zum Beispiel auch ganz kleine Wellen wünschen und dann riesengroße, ob ein leichter Wind weht oder ein Sturm,...

DURCHLAUFEN

Das Tuch auf Hüfthöhe. Auf drei wird das Tuch hochgehoben und alle MSI, auf die folgende Aussage trifft, wechseln so schnell wie möglich den Platz. Zum Beispiel: „Wer etwas Blaues anhat, wechselt den Platz!“. Wer gerne Pizza ist, wer heute schon glücklich war, wer braune Haare hat, wer gerne wandert, wer schon mal mit der WIJUG verreist ist, wer schwimmen kann,....

So kann man gleich viel über die Gäste erfahren!

AH OH UH!

Bis 3 zählen, dann heben alle gemeinsam den FS an, machen einen Schritt zur Mitte und sagen „AH!“ – dann wieder einen Schritt zurück. Dasselbe wiederholen, nun einen zweiten Schritt anhängen und ein lautes „OH!“ – zwei Schritte zurück. Nochmals wiederholen mit einem dritten Schritt „UH!“.

Letzte Runde: 1,2,3 hoch, einen Schritt zur Mitte und „AH!“, zweiten Schritt „OH!“, dritten Schritt „UH!“ und dann allen MSI die Hände schütteln und begrüßen.

BUCHSTABENSALAT

Die MSI halten das Schwungtuch an den Griffen fest und lassen es leicht schwingen. Die/der SPI ruft nun einen Buchstaben. Die Kinder, deren Namen mit dem Buchstaben anfangen, lassen das Schwungtuch los und rennen eine Runde um das Tuch und stellen sich wieder an ihren Platz. Während des Laufens rufen sie laut ihren Namen. So können die anderen MSI sich den Namen merken.

Variante: Die MSI schwingen das Schwungtuch nicht nur, sondern gehen dabei langsam im Kreis. Dadurch müssen die MSI schneller rennen, damit sie ihren ursprünglichen Platz erreichen.

BALL-POST

Eine MSI sendet ihre/seine Post (den Ball) an eine/n andere/n MSI. Zum Beispiel die Kathi an den Jusef. Nun versuchen alle durch geschicktes Auf- und Abbewegen den Ball richtig zuzustellen.



DER „ÄKTSCHENTEIL“

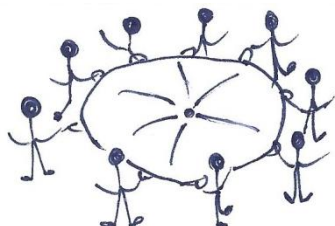
KATAPULT

Die MSI halten den FS. Ein/e MSI steht außerhalb des Kreises mit 5 - 6 weichen Gegenständen (Socken, Softbälle, Luftballons,...) und wirft diese nacheinander auf den FS, während gleichzeitig die Gruppe um den FS versucht die Gegenstände so schnell wie möglich wieder vom FS runter zu katapultieren. Der/die MSI außerhalb sammelt die Gegenstände wieder auf und wirft sie wieder auf den FS. Der/die außen stehende MSI hat gewonnen, sobald für einen Moment alle Gegenstände gleichzeitig auf dem Tuch sind. Sonst wird nach ein paar Minuten getauscht.

Varianten:

- Mehrere MSI sind von Anfang an um den FS herum.
- Unterschiedliche Gegenstände sind unterschiedlich leicht oder schwer aus dem FS rauszuwerfen. So kann die/der SPI das Tempo und den Schwierigkeitsgrad ein wenig steuern.
- Viele Bälle werden verwendet. Es wird eine Zeit festgelegt. Nach Ablauf der Zeit wird das Spiel gestoppt. Nun werden die Bälle im FS bzw. im Raum gezählt. Die Gruppe hat gewonnen, welche die wenigsten Bälle hat.

HUBSCHRAUBER



Im Kreis anfangs langsamer, dann immer schneller laufen, bei fitten Gruppen ist auch ein Richtungswechsel möglich.

Wenn ein/e MSI ins Stolpern gerät, müssen die anderen „abspringen“ = loslassen (Verletzungsgefahr)!

KROKODIL FÄNGT



Ein/e MSI wird als Krokodil bestimmt und darf die anderen unterm FS kitzeln, leicht zwicken und sie unter den FS ziehen. Jene/r MSI, die das Krokodil erwischt hat dürfen unter lautem „Sterbensgebrüll“ unterm FS verschwinden, werden nun auch zu Krokodilen und dürfen die anderen auch fangen!

HAI JAGT FISCH

Alle stehen im Kreis. Ein/e MSI wird als Fisch erkoren und „taucht“ unter den FS ab und versucht sich nicht fangen zu lassen. Ein/e MSI wird als FängerIn = Hai bestimmt. Der Hai sitzt in der Mitte auf dem FS und hat die Augen geschlossen. Alle rufen „1, 2, 3 Hai los!“, dann darf der Hai die Augen aufmachen und im „Meer suchen“, das heißt, er versucht den Fisch zu berühren. Sobald der Hai den Fisch berührt hat, ist er gefangen und neue MSI können als Fisch und Hai bestimmt werden.

Der Hai soll nur auf allen Vieren den Fisch fangen, am besten noch die Schuhe ausziehen (wenn es der Bodenuntergrund zulässt) sonst ist die Verletzungsgefahr für den Fisch zu groß.

Tipp: Wenn es viele Kinder sind oder eines alleine den Hai nicht fangen kann und euer FS groß genug ist, könnt ihr auch immer zwei Haie und zwei FängerInnen gleichzeitig spielen lassen. Eine weitere



Hilfestellung für eine/n kleine/n FängerIn kann sein, dass diejenigen, die die Wellen machen, in die Knie gehen und langsamer Wellen schlagen, dann wird es für den Hai schwerer.

ZELT



Auf 1 heben alle hoch, auf 2 einen Schritt vor, auf 3 Popo auf das Tuch setzen. FS die ganze Zeit über fest halten. Ein/e MSI als Zeltstange wählen! Da unser FS nicht so groß ist, geht das nur mit wenigen MSI.

KONZENTRATIONSSPIELE

LA OLA-WELLE

Die/der erste MSI schwingt die Arme hoch und sofort wieder runter. Nächste/r MSI macht das gleiche etwas zeitversetzt, dann nächste usw. Es entsteht eine La Ola-Welle.

ABKLATSCHEN

Die MSI halten das Tuch auf Brusthöhe fest, sodass es stramm gespannt ist. Auf ein Zeichen hin lassen alle das Tuch los, klatschen 1x in die Hände und fangen das Tuch wieder auf, bevor es den Boden berührt. Zur Steigerung der Schwierigkeit kann man jedes Mal einmal mehr in die Hände klatschen: 2 mal, 3 mal und so weiter.

Variante: Vereinbart ein Schlüsselwort, zum Beispiel „Urlaub“. Ein/e MSI beginnt eine Geschichte zu erzählen und jedes Mal wenn das Schlüsselwort genannt wird, wird das Tuch fallen gelassen und wieder gefangen.

ZIELROLLEN

Ein 5-l-Kübel oder ein Schuhkarton und ein Tennis- oder Softball liegen auf dem Tuch. Durch geschicktes Auf- und Abbewegen versuchen die MSI gemeinsam, den Ball in sein Ziel (Kübel, Karton) zu bringen.

COOL-DOWN-PHASE

VENTILATOR

Gruppe zweiteilen (Eltern/Kinder, Mädchen/Jungs/, alle mit Jeans,...). Eine Gruppe legt sich unter das Tuch, die anderen machen anfangs leichten Wind dann immer stärker bis zum Sturm, der dann wieder abnimmt. Anschließend Gruppen wechseln.

Nicht in staubiger/sandiger Umgebung spielen!



WEGRÄUMEN

WEGZAUBERN

Alle machen die Augen zu, zählen gemeinsam bis 3. Tuch hoch, auf höchstem Punkt loslassen, leise bis 10 zählen und dann Augen auf. In der Zwischenzeit fangen die SPI oder HelferInnen das Tuch ein und „verstecken“ es (hinter Strauch, unter Bank, in großem Sack,...).

AUFFRESSEN

Alle MSI stehen im Kreis, die Hände am FS-Rand und fangen an ihn gleichzeitig „aufzufressen“, sprich einzurollen. Dann gemeinsam in den Sack packen.

EINROLLER

Die MSI halten den FS am Rand fest. Der Ball liegt in der Mitte. Nun ziehen die MSI auf ein Zeichen hin alle gleichzeitig das Schwungtuch fest nach hinten, so dass der Ball nach oben katapultiert wird. In der kurzen Zeit, in der sich der Ball in der Luft befindet, rollen die MSI das Tuch von allen Seiten ein. Das Spiel wird so oft wiederholt, bis das Schwungtuch vollständig eingerollt ist und in die Schwungtuchhülle gepackt werden kann.