

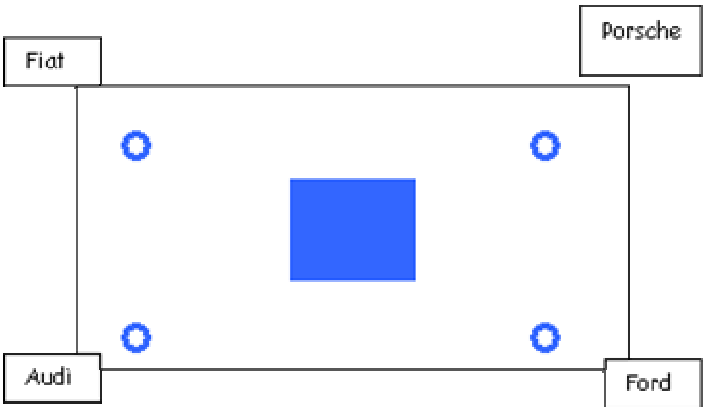


## SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

### Autobahn

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Die Gruppe wird in 4 verschiedene Mannschaften „Automarken“ eingeteilt. Ein Mitspieler ist der Polizist. Der Polizist befindet sich in der Polizeistation (Weichbodenmatte). Die verschiedenen „Autos“ kreisen nun in der gleichen Richtung um die Polizeiwache.</p> <p>Ruft nun der Spielleiter z.B. „Fiat!“, so müssen alle Spieler mit dieser Automarke hinter ein zuvor bestimmtes Hütchen laufen. Der Polizist versucht nun die flüchtenden Autos zu fangen. Jedes Auto, das erwischt wird, wird zum Hilfspolizist und begibt sich auch auf die Matte. Bei der nächsten Automarke („Audi“) helfen nun die Hilfspolizisten die „Audis“ zu fangen. Die Mannschaft, die am Ende noch Autos am Start hat, hat gewonnen.</p> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 1 Weichbodenmatte</li> <li>☞ 4 Hütchen</li> <li>☞ Parteibänder</li> </ul>




## SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

### Ball-Bouncer

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Um das Spiel spielen zu können sollten „Ball-Bouncer Schläger“ aus dem Fachhandel vorhanden sein. Von selbstgebauten Schlägern ist aus versicherungsrechtlichen Gründen abzusehen.</p> <p>Ziel ist es, mit diesem speziellen Schläger den Ball in das gegnerische Tor zu befördern.</p> <p>Hierbei kann es sich um verschieden große Tore handeln. Mattentore, Handballtore oder die ganze Wand sind möglich.</p> <p>Da die Styroporhülle die Schläge gegen den Ball und den Mitspieler stark dämpfen, sind eher wenig Spielregeln erforderlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Der Ball darf nicht mit der Hand gespielt werden.</li> <li>☞ Das absichtliche Spielen des Balles mit dem Fuß ist untersagt.</li> <li>☞ Der Torhüter darf jedes Körperteil und den Schläger benutzen.</li> <li>☞ Es wird ohne „AUS“ gespielt.</li> </ul> <p style="text-align: center;">„Ball-Bouncer“ Schläger</p> <p>(Aluminiumrohre mit Styroporummantelung)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Das Spielfeld sollte nicht zu groß sein. Eine kleine Halle oder 1 Hallendrittel sind genug für 12 Spieler!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 2 Tore</li> <li>☞ Ballbouncer-schläger</li> <li>☞ 1 leichter Hohlball</li> </ul>



## SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

### Chef trifft

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Gespielt wird mit 2 Mannschaften auf ein Basketballfeld mit 2 Körben.</p> <p>Vor den Körben ist jeweils ein kleines Kästchen postiert, auf dem sich der Chef befindet. Dieser Spieler in der gegnerischen Hälfte hat die Aufgabe, die ihm zugespielten Bälle, in den Korb zu werfen.</p> <p>Hat er getroffen, so wechselt er mit dem Spieler, von dem er den Pass bekommen hat.</p> <div data-bbox="261 1104 794 1417" data-label="Diagram"></div>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Gespielt wird auch hier mit der 3-Schritt Regel</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>☞ Basketball oder Volleyball</li><li>☞ Einige Hemden</li></ul>



## SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

### Familie Maier

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Die ganze Gruppe befindet sich in der Mitte der Halle. Der Spielleiter vergibt Namenskartchen für die ganze Gruppe. Dabei gibt es je nach Anzahl der Mitspieler die einzelnen Akteure auch mehrfach.</p> <p>Folgende Personen sind im Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peter</li><li>- Susi</li><li>- Amelie</li><li>- Vater</li><li>- Mutter</li><li>- Oma</li><li>- Opa</li><li>- Dackel Waldemar</li><li>- Boxer Pfiff</li><li>- Katze Hugo</li><li>- Fledermaus</li><li>- Bock</li><li>- Affen</li><li>- Elefanten</li><li>- Löwen</li><li>- Giraffen</li></ul> <p>Jeder Name (Begriff) der vergeben wurde und im Text (Anhang) vorkommt, bedeutet, dass eine Runde in der Halle gelaufen werden muss. Bei den Begriffen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Familie Maier</li><li>- Zoo</li></ul> <p>laufen alle Kinder. Nun liest der Spielleiter nach einer kurzen Einweisung den Text vor.</p>	<p>☞ Den Kindern sollte so viel Zeit zum Laufen gelassen werden, dass sie kurz nach jeder Runde absitzen können. (Langsam lesen!)</p>	<p>☞ Namenskartchen</p> <p>☞ Markierungshütchen</p>



## SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

### Familie Maier geht in den Zoo

Es ist Sonntag. [Familie Meier](#) wacht auf. [Peter](#), [Susi](#) und [Amelie](#) rennen ins Bad. [Vater](#) kocht Kaffee und [Mutter](#) deckt den Frühstückstisch, [Oma](#) und [Opa](#) schlafen noch. Der [Dackel Waldemar](#) steht an der Tür und bellt. [Peter](#) öffnet die Haustür und lässt [Dackel Waldemar](#) und [Boxer Pfiff](#) hinaus. [Katze Hugo](#) schreit erbärmlich, den [Boxer Pfiff](#) jagt sie ständig ums Haus herum. Das ist ziemlich gefährlich, denn die Straßenbahn fährt direkt vorm Haus. „Das Frühstück ist fertig“, ruft [Mutter](#). Die [Familie Meier](#) setzt sich an den Tisch und die [Oma](#) und der [Opa](#) kommen auch endlich daher gewackelt. [Susi](#) hat eine Idee: „Lasst uns in den [Zoo](#) gehen.“ „Nein“ ruft [Amelie](#), „ich will lieber Eisessen gehen“, „Nein“ mault [Peter](#), „gehen wir lieber ins Kino“. [Mutter](#) sagt: „Ich habe keinen [Bock](#).“ [Dackel Waldemar](#) jault, weil [Vater](#) ihm auf den Schwanz getreten ist. Die [Fledermaus](#) düst stumm im Haus herum.

[Familie Meier](#) beschließt aber dann doch in den [Zoo](#) zu gehen. [Vater](#) fährt das Auto aus der Garage. [Mutter](#) steigt vorne ein, [Susi](#), [Amelie](#), [Oma](#) und der [Boxer Pfiff](#) klettern auf den Rücksitz. [Dackel Waldemar](#) springt vorne rein und [Peter](#) fährt mit dem Mofa hinterher. [Opa](#) nimmt die Straßenbahn. [Katze Hugo](#) hat keinen [Bock](#) mitzukommen. Die [Familie Meier](#) fährt los. Im [Zoo](#) angekommen, kauft [Vater](#) die Eintrittskarten. [Peter](#) möchte am liebsten gleich zu den [Affen](#). [Susi](#) ruft: „Wir gehen zuerst zu den [Löwen](#) und dann zu den [Giraffen](#).“ [Amelie](#) meint: „Wir haben unsere [Fledermaus](#) vergessen.“ [Vater](#) meint: „Macht nichts, hier gibt es ein schönes [Elefantengehege](#)“. Plötzlich schreit [Mutter](#): „Wo sind denn [Dackel Waldemar](#) und [Boxer Pfiff](#)? Sind sie bei [Amelie](#)? Oder bei [Oma](#) und [Opa](#) beim Gehege vom [Bock](#)?“ [Familie Meier](#) sieht sich erschrocken um. Dann bestimmt der [Vater](#): „[Mutter](#), du suchst mit [Peter](#) bei den [Löwen](#) und [Giraffen](#). [Susi](#), du rennst zu den [Affen](#), und ich, der [Vater](#) laufe zu den [Elefanten](#). Irgendwo hier im [Zoo](#) müssen ja der [Dackel Waldemar](#) und [Boxer Pfiff](#) stecken. Schade, dass die [Fledermaus](#) nicht dabei ist, die würde die beiden schon erspähen, aber die hatte ja genauso wie [Katze Hugo](#) keinen [Bock](#).“

Plötzlich hört [Familie Meier](#) ein wütendes Gekläffe und Gebrüll vom [Löwenkäfig](#) her. [Vater](#) kommt von den [Elefanten](#) zurück, [Susi](#) von den [Affen](#). Die ganze [Familie Meier](#) trifft sich bei den [Löwen](#). Vor den [Löwen](#) steht [Dackel Waldemar](#) und kläfft. Die Raubkatzen neben den [Giraffen](#) brüllen zurück. Gott sei Dank denkt die [Familie Meier](#) ist die [Katze Hugo](#) nicht mitgekommen, denn sonst wäre noch viel Schlimmeres passiert. Zum Glück hat [Familie Meier](#) den [Dackel Waldemar](#) und [Boxer Pfiff](#) nicht im [Zoo](#) verloren. [Familie Meier](#) verlässt dann bald den [Zoo](#) und geht zum Auto zurück. [Oma](#) und [Amelie](#) wollen aber noch schnell ein Eis essen. [Vater](#) und [Mutter](#) steigen vorne ein, [Susi](#), [Oma](#) und [Amelie](#) und [Dackel Waldemar](#) steigen hinten ein. [Boxer Pfiff](#) hüpfte nach vorne und [Peter](#) fährt wieder mit dem Mofa hinterher. Genauso nimmt [Opa](#) wieder die Straßenbahn. Zuhause wird [Familie Meier](#) stürmisch von [Katze Hugo](#) und der [Fledermaus](#) begrüßt. [Mutter](#) sagt noch: „Ein Glück das ich doch noch [Bock](#) hatte, denn das war wirklich ein aufregender Besuch im [Zoo](#).“



# SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

## Katz und Maus mit Pfiff

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Es wird eine Katze und eine Maus bestimmt. Die anderen Schüler bilden Ketten mit Handfassung. Die Maus versucht nun der Katze durch die Gassen zu entkommen. Bei Pfiff wechseln die Ketten blitzschnell die Richtung der Handfassung (1/4 Drehung rechts, bei weiterem Pfiff 1/4 Drehung links...).</p>		

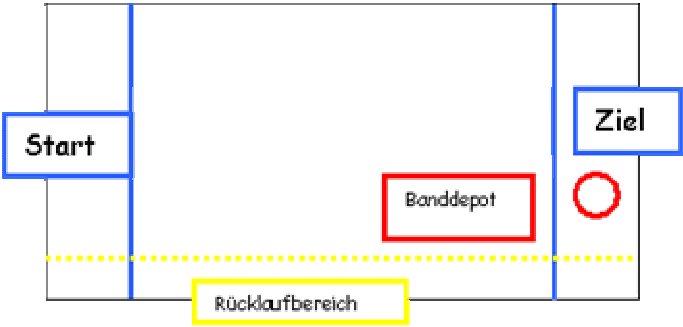


# SUCHEN - FINDEN - SPIELEN



von Martin Rall

## Räuber und Polizist

Spielverlauf	Tipps und Tricks	Material/ Hilfsmittel
<p>Die <b>Räuber</b> laufen von der Start- zur Ziellinie. Im Zwischenraum versuchen, 2-4 <b>Polizisten</b> die Räuber zu fangen (bevor sie die Ziellinie erreicht haben). Wer gefangen wird, hüpft auf <b>einem Bein</b> zur Startlinie zurück und darf dort neu beginnen. Wer die Ziellinie erreicht hat, nimmt sich ein Parteiband aus einem Eimer, hängt es sich um und kehrt an der Seite ohne die anderen zu stören an die Startlinie zurück. Welcher Schmuggler erobert wie viele Spielbänder?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Die Anzahl der Polizisten sollte je nach Gruppengröße getestet werden.</li> <li>☞ Abstand er Start- und Ziellinie von der Wand!</li> </ul>	