



# Reservierung & Information

## Stadtjugendring Kempten

Bäckerstraße 8, 87435 Kempten

Telefon: +49 831 9600950

E-Mail: [verleih@sjr-kempten.de](mailto:verleih@sjr-kempten.de)

## Willkommen bei der Spielekiste des Stadtjugendrings

Die Spielekiste des Stadtjugendrings Kempten ist eine bunte Sammlung aus Bewegungs-, Geschicklichkeits- und Gruppenspielen. Sie lädt Kinder und Jugendliche dazu ein, sich auszuprobieren, gemeinsam aktiv zu sein und Spielräume kreativ zu nutzen – ob bei Festen, Aktionstagen, Ferienangeboten oder im regulären Gruppenalltag von Vereinen, Schulen oder Einrichtungen.

Viele der enthaltenen Spiele und Spielgeräte fördern Bewegung, Gleichgewicht, Teamarbeit und Motorik. Gleichzeitig bringen einige davon – insbesondere größere oder bewegungsintensive Spielangebote – auch ein erhöhtes Unfall- oder Verletzungsrisiko mit sich. Wir bitten daher eindringlich darum, bei der Nutzung stets eine angemessene Aufsicht sicherzustellen und die Spiele situations-, alters- und gruppengerecht einzusetzen. Die beiliegenden Hinweise und Spielbeschreibungen sollen dabei eine hilfreiche Orientierung bieten.

Ebenso wichtig wie ein verantwortungsvoller Umgang während der Nutzung ist ein sorgfältiger Umgang bei Rückgabe und Transport. Bitte achte darauf, dass alle Spiele vollständig, sauber und gemäß der Vorgaben wieder richtig in der Spielekiste eingeräumt und gesichert werden. Nur so können Schäden beim Transport vermieden und eine reibungslose Weiterverleihung ermöglicht werden.

Sollten einzelne Spiele oder Zubehörteile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um eine umgehende Rückmeldung an den Stadtjugendring Kempten. Fehlende oder defekte Gegenstände sind zu ersetzen. Herzlichen Dank, dass du mit deiner Sorgfalt dazu beiträgst, dieses Angebot langfristig für alle nutzbar zu halten.

Viel Freude beim Spielen und Ausprobieren!

### Die Spielekiste eingeräumt:

- Schachbrett und Airhockeyspiele mit Gurten sichern.
  - Beide Rikschas und die Kullerkreisel links neben den Regalen einräumen.
  - Alle Kisten und die anderen Materialien in die Regale räumen.
  - Shuffleboard in das unterste Regal zur Rollenrutsche.
  - Am Schluss kontrollieren ob alles richtig eingeräumt und gesichert ist, nichts sollte verrutschen können!
- Ist für den Transport sehr wichtig. Falls Sachen aus den Regalen fallen, können schnell Schäden entstehen.**



<b>Kiste Nr. 1</b>	Anzahl
große Pylonen	12
kleine Pylonen	12
Absperrband	1
Säckchen mit vier Airhockeyschlägern und drei Airhockeypucks	1
Handbesen	1
Kehrschaufel	1

<b>Kiste Nr. 2</b>	Anzahl
Diabolo	2
Laufdollis	4 Paar
Pedalo klein	1
Softbälle	3

<b>Kiste Nr. 3</b>	Anzahl
Stapelsteine	10

<b>Kiste Nr. 4</b>	Anzahl
Balancierbrett (Balanco) mit drei Einsätzen	1
Jongliertücher	10
Catchball	1
Beachballschläger Holz	2
Beachballschläger Kunststoff	9
Federbälle	15
Beachbälle (kleine Softbälle)	3
Sprungseil lang (8Meter)	1
Sprungseile kurz (je 2 pro Farbe)	6

<b>Kiste Nr. 5</b>	Anzahl
Octoplay	40

<b>Kiste Nr. 6</b>	Anzahl
Octoplay	40

<b>Kiste Nr. 7</b>	Anzahl
Kriechtunnel Stoff	3
Kooperationstuch dreieckig	1
Plastikplane blau (Wasserrutsche)	1
Riesenfrisbee	1

<b>Kiste Nr. 8</b>	Anzahl
Schwungtuch groß	1
Volleyball	1
Basketball	1
Softfußball	1
„Kubb“ / Wikingerschach	1

<b>Kiste Nr. 9</b>	Anzahl
Schaumstoffwürfel	1
Pferdeleinen	2
Spielsteine für Shuffleboard in Säckchen	50

<b>Kiste Nr. 10</b>	Anzahl
Schachfiguren	32

<b>ohne Kisten im Anhänger</b>	Anzahl
Schachbrett	1
Airhockey blau	1
Airhockey rot	1
Rikscha/Sulky klein, rot	1
Rikscha/Sulky groß, gelb	2
Dreirad	1
Pogostick	1
Hula-Hoop-Reifen	5
Kullerkreisel	2
Rollenrutsche dreiteilig	1
Rollbretter für Rollenrutsche	6
Rolltonne	1
Pedalo	1
Shuffie-Board	1
Fußballtore	2
Stelzen	4
Lauf-Ski	1 Paar
„Mega-Vier gewinnt“	1
Riesenmikado	1
Multinetz	1

# Spielanleitungen

## Airhockey

Du brauchst: Airhockeybrett, 2 Böcke, Airhockeyschläger rot, Airhockeypucks

- Spielbrett wird auf die beiden Böcke gestellt, dabei darauf achten, dass die zwei Böcke in die Führung einrasten.
- Es spielen immer zwei Kinder gegeneinander, diese versuchen mithilfe der „Schläger“ den Puck ins gegnerische Tor zu befördern

Regeln:

- Mit dem Schläger darf nur auf der eigenen Hälfte gespielt werden
- Schläger darf nicht losgelassen werden
- Tor darf nicht körperlich abgedeckt werden
- Der Puck darf das Spielfeld nicht verlassen außer es kommt zu einem Tor
- Der Puck darf während des Spiels nur mit den Schlägern berührt werden
- Falls gegen eine der Regeln verstoßen wird gibt es einen Freistoß, dies bedeutet einen Schuss aufs gegnerische Tor während dieses nicht verdeckt/geschützt werden darf
- Gewinner ist wer als erstes fünf Punkte erreicht



## Pedalo

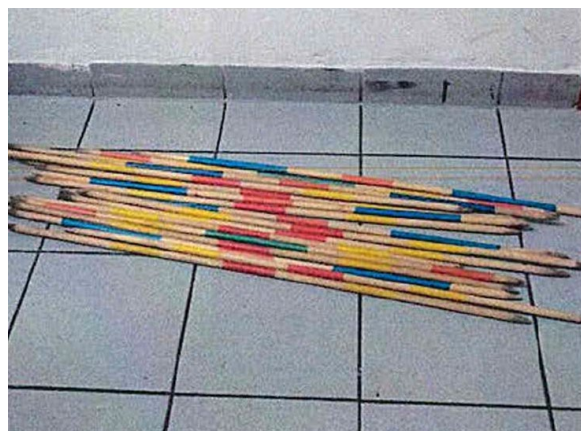
- Dieses Spielgerät muss gut beaufsichtigt werden, da hohe Sturzgefahr!!
- Nicht auf Asphalt und Teer einsetzen, das Pedale hat Gummireifen, d.h. es soll nur auf Wiese und weichen Untergründen gefahren werden



## Riesenmikado

Die Mikado Stäbe werden mit beiden Händen umfasst und dann losgelassen. Anschließend versuchen die Mitspieler einzelne Stäbe aus dem entstandenen Haufen so herauszuziehen, dass dabei kein Stab wackelt oder sich bewegt. Gelingt ihm dies, darf er den nächsten Stab herausziehen usw. Gelingt es ihm nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist, wer am Ende entweder die meisten Stäbe besitzt oder aber die mit der \_höchsten Wertigkeit gemäß der Farbe der auf den Stäben angebrachten Ringe (kann zu Spielbeginn selbst festgelegt werden).



## Hula-Hoop

Beim Hula-Hoop wird versucht durch geschicktes Bewegen der Hüften den Hula-Hoop-Reifen möglichst lange um den Körper herum kreisen zu lassen. Die Hula-Hoop-Reifen lassen sich aber auch gut für andere Spiele verwenden, z. B. für einen Hindernislauf, bei dem versucht werden muss, von Ring zu Ring zu hüpfen.



## Multinetz

Das Netz ist sehr schnell aufgebaut

Eignet sich für sämtliche Ball- und Schlägerspiele

Unbedingt darauf achten, dass sich beim Aufbau das Gestänge nicht verbiegt!



## Shuffle-Board



**Das Ziel:** Schiebe die 30 Holzscheiben in die vier Torgassen (Boxen), um durch geschickte Kombinationen die höchste Punktzahl zu erreichen.

### 1. Die Grundregeln

- **Material:** 30 Spielsteine (Scheiben).
- **Durchgänge:** Ein Spiel besteht aus **drei Durchgängen**.
- **Ziel:** In jedem Durchgang versuchst du, alle vorhandenen Steine in die Boxen mit den Werten **1, 2, 3 und 4** zu schieben.
- **Sammeln:** Steine, die nicht im Tor gelandet sind, werden im zweiten und dritten Durchgang erneut gespielt.

### 2. Der Spielablauf

**Erster Durchgang:** Schiebe alle 30 Steine nacheinander das Brett hinunter.

**Zweiter Durchgang:** Alle Steine, die **nicht** in einer Box gelandet sind, nimmst du zurück und spielst sie erneut.

**Dritter Durchgang:** Alle Steine, die immer noch draußen liegen, werden ein letztes Mal gespielt.

**Ende:** Danach wird abgerechnet.

**Wichtig:** Ein Stein zählt nur als "im Tor", wenn er die Vorderkante der Torleiste **vollständig** passiert hat.

### **3. Die Punktzählung (Das "Reihen"-System)**

Das ist das Herzstück des Spiels. Symmetrie wird belohnt!

#### **Die "Reihen"-Regel (Bonus-Punkte)**

Du bildest Sätze. Ein Satz besteht aus jeweils einem Stein in jeder der vier Boxen (1, 2, 3 und 4). Für jede vollständige Reihe erhältst du **20 Punkte** (statt der addierten Einzelwerte von 10).

#### **Die "Rest"-Regel (Einzelpunkte)**

Alle Steine, die übrig bleiben, weil sie keine vollständige Reihe mehr bilden können, zählen den Wert, der über der jeweiligen Box steht.

### **4. Rechenbeispiel**

Stell dir vor, deine Steine liegen am Ende so verteilt:

- **Fach 1:** 4 Steine
- **Fach 2:** 3 Steine
- **Fach 3:** 3 Steine
- **Fach 4:** 3 Steine

#### **Rechnung:**

**Reihen bilden:** Du hast in jedem Fach mindestens 3 Steine. Das ergibt 3 volle Reihen.

$$3 \times 20 \text{ Punkte} = 60 \text{ Punkte}$$

**Rest zählen:** Im Fach 1 bleibt nun noch 1 Stein übrig (da die anderen 3 in den Reihen verbraucht wurden).

$$1 \times 1 \text{ Punkt} = 1 \text{ Punkt}$$

$$\text{Gesamt: } 60 + 1 = 61 \text{ Punkte}$$

## Kullerkreisel

Der Kullerkreisel ist ein Bewegungs- und Spielgerät, in dem Kinder sitzen oder liegen und sich allein oder zu zweit kreiselnd über die Wiese bewegen können. Er fördert Gleichgewicht, Körpergefühl und gemeinsames Spielen und eignet sich gut für freies Spiel sowie kurze Bewegungsaktionen im Außenbereich.

**Hinweise für die Nutzung:** Der Kullerkreisel sollte nur auf ebenem Untergrund verwendet werden. Es sollte immer nur die vorgesehene Anzahl an Kindern im Kreisel sein und nicht darauf gesprungen oder gestanden werden. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Laufdollies

Laufdollies sind kleine Stelzen aus zwei stabilen Plastikuntersätzen mit Halteschnüren. Die Kinder stellen sich mit den Füßen auf die Untersetzer, halten die Schnüre in der Hand und bewegen sich schrittweise vorwärts. Dabei werden Gleichgewicht, Koordination und Körperkontrolle gefördert. Laufdollies eignen sich sowohl für freies Üben als auch für Wett- und Parcoursläufe.

**Hinweise für die Nutzung:** Laufdollies sollten bevorzugt auf festem, ebenem Untergrund verwendet werden. Zu Beginn empfiehlt sich etwas Übungszeit, da das Laufen Gleichgewicht erfordert. Die Schnüre sollten passend eingestellt sein, und es sollte auf ausreichenden Abstand zwischen den Kindern geachtet werden. Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Wikinger Schach (Kubb)



### Spielziel

Ziel des Spiels ist es, alle Holzklötze (Kubbs) der gegnerischen Mannschaft umzuwerfen und zum Schluss den König in der Mitte zu treffen.

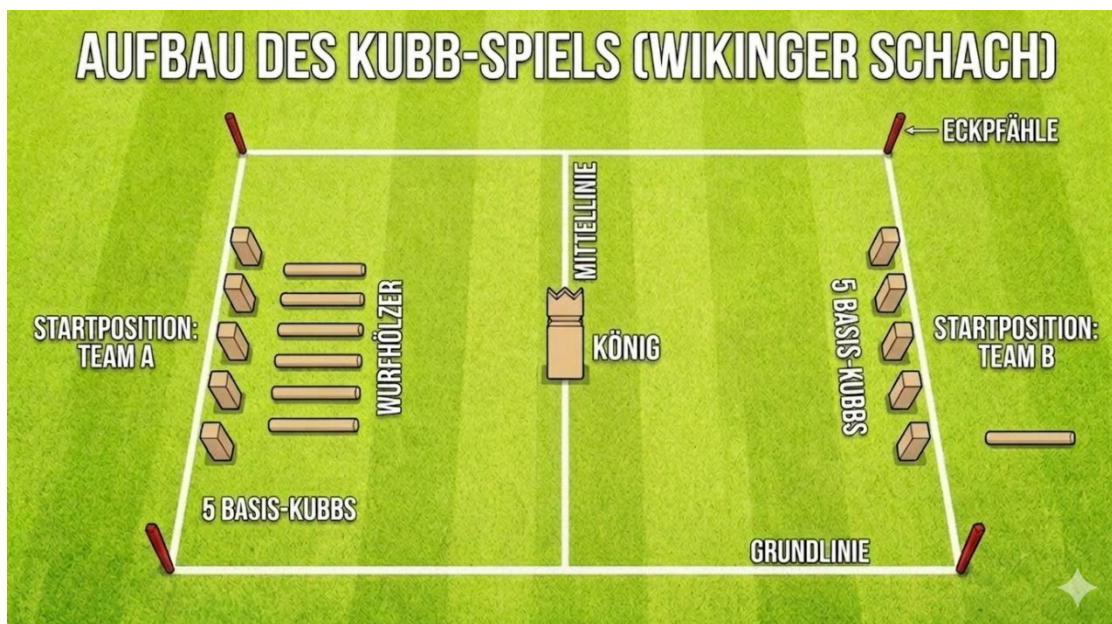
Wichtig: Wird der König zu früh umgeworfen, verliert das Team sofort.

### Spielmaterial

- 1 König
- 10 Kubbs (Holzklötze)
- 6 Wurfhölzer
- 4 Markierungsstäbe

### Spielfeld aufbauen

- Feldgröße: ca. **5 × 8 Meter**
- König in die **Mitte** des Spielfelds stellen
- Je **5 Kubbs** gleichmäßig auf die beiden Grundlinien verteilen
- Spielfeld mit den Markierungsstäben an den Ecken abstecken



## Spielablauf

1. Es spielen **zwei Teams** gegeneinander.
2. Ein Team beginnt (z. B. durch Anwurf).
3. Das startende Team hat **6 Würfe** und wirft auf die Kubbs der Gegenseite.
4. Umgeworfene Kubbs werden vom anderen Team **in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen** und dort aufgestellt (Feldkubbs).
5. Diese Feldkubbs müssen **zuerst** umgeworfen werden. Erst danach dürfen wieder die Kubbs auf der Grundlinie angegriffen werden.
6. Sind **alle Kubbs eines Teams umgeworfen**, darf auf den **König** gezielt werden.
7. Wer den König korrekt trifft, **gewinnt das Spiel**.

## Wichtige Regeln

- Wurfhölzer immer **von unten** werfen
- Das Wurfholz **längs halten**, nicht schleudern
- Der König darf **erst ganz am Ende** getroffen werden

## Kooperationstuch

Das Kooperationstuch ist ein vielseitiges Spiel- und Bewegungsgerät für kooperative Aktionen. Auf dem Tuch kann eine Person von mehreren gemeinsam gezogen oder getragen werden. Gleichzeitig eignet es sich auch als „Insel“, Ruhe- oder Treffpunkt im freien Spiel. Das Tuch ist aus robustem Polyesterstoff, verfügt über 6 integrierte Griffschlaufen und ist mit reißfestem Gurtband umsäumt. Es ist sowohl für den Innen- als auch den Außenbereich geeignet.

**Hinweise für die Nutzung:** Beim Ziehen oder Tragen sollte auf klare Absprachen in der Gruppe und gleichmäßiges Handeln geachtet werden. Das Kooperationstuch sollte auf ebenem Untergrund genutzt werden, ruckartige Bewegungen sind zu vermeiden. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Catchball

Der Catchball ist ein Wurf- und Fangspiel mit sechs Griffen, die jeweils mit unterschiedlichen Punktzahlen versehen sind. Die Mitspielenden werfen sich den Ball gegenseitig zu. Die Punkte des Griffes, an dem der Ball gefangen wird, werden gezählt und gesammelt. Nach einer vereinbarten Spielzeit gewinnt die Person mit der höchsten Punktzahl. Das Spiel fördert Reaktion, Koordination und Konzentration und eignet sich gut für kleine Gruppen.

**Hinweise für die Nutzung:** Beim Spielen sollte auf ausreichenden Abstand zwischen den Mitspielenden geachtet werden. Es empfiehlt sich, klare Fang- und Wurfrichtungen festzulegen, besonders bei jüngeren Kindern. Eine Nutzung auf freien, übersichtlichen Spielflächen wird empfohlen.



## Kriechtunnel aus Stoff



Der Kriechtunnel aus Stoff lädt Kinder dazu ein, hindurchzukriechen, sich zu bewegen und kleine Spiel- oder Fantasiewelten zu entdecken. Er eignet sich gut für Bewegungsparcours, Rollenspiele oder als Rückzugs- und Versteckmöglichkeit im freien Spiel. Der Tunnel ist leicht, flexibel und sowohl für den Innen- als auch den Außenbereich geeignet.

**Hinweise für die Nutzung:** Der Tunnel sollte immer auf ebenem, weichem Untergrund verwendet werden. Es darf sich nur ein Kind gleichzeitig im Tunnel aufhalten. Der Tunnel ist nicht zum Daraufsitzen oder Daraufrspringen geeignet. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.

## **Spielideen mit dem Kriechtunnel**

Zielgruppe: Grundschule (6–10 Jahre)

### **1. Geheimtunnel-Mission**

Der Tunnel ist ein geheimer Weg, der nur kriechend benutzt werden darf.

#### **So wird gespielt:**

- Ein Start- und ein Zielpunkt werden festgelegt
- Die Kinder müssen durch den Tunnel, um eine Aufgabe zu lösen
- z. B. Zettel holen, Symbol merken, Gegenstand transportieren

**Fördert:** Bewegung, Konzentration, Fantasie

**Gut für:** Funktioniert allein oder in kleinen Gruppen, wenig Erklärung nötig

### **2. Der Tunnel als „Ruhe-Ort“**

- Tunnel etwas abseits
- Einzeln nutzbar
- Kurze Pause vom Trubel

**Gut für:** bei inklusiven Gruppen oder längeren Veranstaltungen

### **3. Tunnel-Staffel**

Ein klassisches Staffelspiel – aber kriechend.

#### **So wird gespielt:**

- Zwei Teams
- Immer **ein Kind gleichzeitig** im Tunnel
- Am Ende abklatschen → nächstes Kind startet

**Regel:** Kein Überholen, kein Rennen im Tunnel

**Fördert:** Teamgeist, Fairness, Ausdauer

**Gut für:** Schulfeste, Aktionstage, viel Energie in kurzer Zeit

### **4. Zahlen- & Aufgaben-Tunnel**

Der Tunnel ist Teil einer kleinen Denkaufgabe.

#### **Beispiele:**

- Vor dem Tunnel: Rechenaufgabe
- Durch den Tunnel kriechen
- Danach Ergebnis sagen oder passende Karte holen

**Fördert:** Bewegung + Denken gleichzeitig

## 5. Hindernis-Parcours (Level 1–3)

Der Tunnel ist eine Station im Parcours.

### Level-Ideen:

- **Level 1:** Tunnel ganz normal
- **Level 2:** Tunnel + Zielwurf danach
- **Level 3:** Tunnel + Aufgabe merken

**Fördert:** Koordination, Motivation, Durchhaltevermögen

## Rollenrutsche

Die Rollenrutschenteile (bis zu drei Elemente) werden mithilfe der angebrachten Schraubenhaken sicher miteinander verbunden. Die Kinder stellen sich hintereinander an. Ist ein Kind an der Reihe, setzt es sich auf ein Brett, idealerweise im Schneidersitz, und rutscht nacheinander. Bei Bedarf kann das Kind vorsichtig angeschoben werden, das Alter und die Erfahrung der Kinder sind dabei zu berücksichtigen.

**Wichtige Sicherheits- und Nutzungshinweise:** Die Rollenrutsche ist ein bewegungs-intensives Spielgerät mit erhöhter Unfallgefahr.

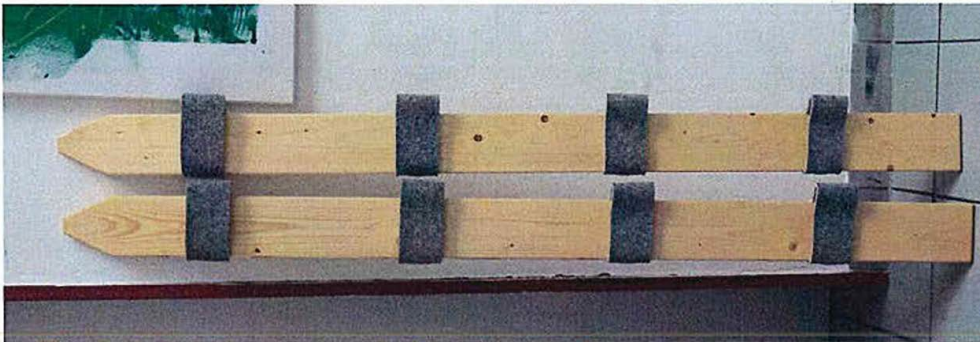
- Die Kinder dürfen ausschließlich im Sitzen rutschen, kein Stehen oder Knien.
- Es darf sich immer nur ein Kind gleichzeitig auf einem Rollenteil befinden.
- Finger und Hände sind beim Auf- und Absteigen besonders gefährdet – auf Abstand achten.
- Ruckartiges Anschieben vermeiden.
- Eine Nutzung ist nur unter ständiger, aufmerksamer Aufsicht erlaubt und für jüngere Kinder nur eingeschränkt geeignet.



## Laufski

Das Laufskipaar ist für vier Kinder ausgelegt, erkennbar an den vier Schlaufenpaaren für die Füße. Die Kinder stellen sich gemeinsam auf die Skier und bewegen sich nur dann vorwärts, wenn sie synchron denselben Ski (links oder rechts) anheben. So wird Teamarbeit unmittelbar erlebbar. Die Laufskier eignen sich für gemeinsames Üben ebenso wie für Wettrennen oder Geschicklichkeitsläufe, auch mit einfachen Hindernissen, die umrundet werden müssen.

**Hinweise für die Nutzung:** Die Fortbewegung erfordert Absprachen und gleichmäßiges Handeln aller Beteiligten. Zu Beginn sollte ausreichend Zeit zum Üben eingeplant werden. Die Laufskier sind auf ebenem, rutschfestem Untergrund zu nutzen. Es ist auf ausreichend Abstand zu anderen Gruppen zu achten. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Plastikplane/ Wasserrutsche

Die Plastikplane kann als einfache Wasserrutsche für sommerliche Spiel- und Bewegungsaktionen genutzt werden. Auf leicht abschüssigem Gelände sorgt sie – in Verbindung mit Wasser – für viel Rutschspaß und gemeinsames Spielen im Außenbereich.

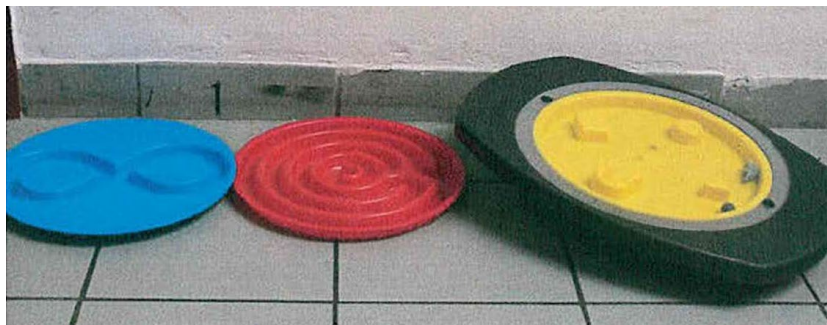
**Hinweise für die Nutzung und Pflege:** Die Wasserrutsche darf ausschließlich auf weichem Untergrund (z. B. Wiese) verwendet werden, da harter oder steiniger Boden das Material beschädigen und zu Löchern führen kann. Nach der Nutzung muss die Plane vollständig getrocknet werden, bevor sie zusammengelegt und zurückgegeben wird. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Balanco

Das Balanco Balancierbrett fördert Gleichgewicht, Koordination und Körperkontrolle. Es besteht aus einem Balancekreisel mit zwei seitlichen Standflächen sowie einem Kunststoffeinsatz mit Plexiglasabdeckung in der Mitte. Zusätzlich stehen zwei weitere wechselbare Einsätze zur Verfügung, mit denen sich der Schwierigkeitsgrad variieren und an Alter oder Können der Kinder anpassen lässt.

**Hinweise für die Nutzung:** Das Balancierbrett sollte auf ebenem, rutschfestem Untergrund verwendet werden. Zu Beginn empfiehlt sich ein vorsichtiges Herantasten, besonders bei höheren Schwierigkeitsgraden. Es sollte jeweils nur eine Person gleichzeitig auf dem Balanco stehen. Eine Nutzung unter Aufsicht wird empfohlen.



## Schwungtuch

Das Schwungtuch ist ein vielseitiges Bewegungs- und Gruppenspielgerät. Alle mitspielenden Kinder halten das Tuch an den Halteschlaufen und bewegen es gemeinsam auf und ab – ähnlich wie beim Ausschütteln eines Teppichs. Dabei hebt sich das Tuch, bläht sich auf und sinkt anschließend sanft wieder ab. Das Schwungtuch fördert Koordination, Rhythmusgefühl, Teamarbeit und gemeinsames Handeln und eignet sich für Kinder unterschiedlichster Altersgruppen.

Es gibt zahlreiche Spiel- und Einsatzmöglichkeiten – eine Auswahl an Spielideen zur Nutzung des Schwungtuchs findest du nachfolgend.



## **Spielmöglichkeiten für das Schwungtuch:**

### **Zeigt her eure Füße**

**Material:** ein Fallschirm

**Ort:** In einer Wiese oder in einer Halle

**Dauer:** ca. 15 – 20 min

**Eignung:** Für Gruppen von 10–24 Personen/ ab 6 Jahre

**Spiel:** Die Kinder halten den Fallschirm in Hüfthöhe straff. Ein Kind setzt sich unter den Fallschirm. Über den Fallschirm wird es nun still, mit zeigen, wird ein Kind vereinbart, das einmal um den Fallschirm läuft. Das Kind unter dem Fallschirm, muss nun anhand der Schuhe, Gangart vom Spieler erraten um welchen es sich handelt.

### **Denkmal enthüllen**

**Material:** ein Fallschirm

**Ort:** In einer Wiese oder in einer Halle

**Dauer:** ca. 10 – 20 min

**Eignung:** Für Gruppen von 8 -16 Personen/ ab 8 Jahre

**Spiel:** Zwei Kinder schlüpfen unter einen Fallschirm und nehmen die Position eines Denkmals/einer Statue ein. Von außen tasten zwei andere Kinder das Denkmal ab und bauen es sichtbar so exakt wie möglich nach. Danach erfolgen die Enthüllung und der Vergleich. Dem Paar unter dem Fallschirm immer wieder Luft zu fächern.

### **Variation:**

1. Die beiden Kinder unter dem Fallschirm werden von einem oder zwei „Bildhauern“ abgetastet, die dann zwei weitere Kinder in die richtige Position bringen.

### **Der große Knall**

**Material:** ein Fallschirm, einige Luftballons **Ort:**

In einer Wiese oder in einer Halle **Dauer:** ca.

10- 20 min

**Eignung:** Für Gruppen von 8–20 Personen/ ab 6 Jahre

**Spiel:** Alle Kinder sitzen um den Fallschirm und schlagen kräftige Wellen. 3 Luftballons werden aufgeblasen und darunter versteckt. Durch krabbeln auf dem Fallschirm soll ein Mitspieler die Ballons suchen und zerknallen.

### **Krokodile im Sumpf**

**Material:** ein Fallschirm

**Ort:** Wiese oder Halle

**Dauer:** ca.10-20 min

**Eignung:** Für Gruppen von 10—30 Personen/ ab 6 Jahre

**Spiel:** Der Fallschirm ist auf dem Boden ausgebreitet. Die Kinder sitzen um den Fallschirm verteilt und halten ihn fest. Die Beine sind unter dem Fallschirm. Ein Kind ist unter den Fallschirm, das Krokodil. Es geht auf Beutefang, in dem es ein Kind unter den Fallschirm zieht. Das Kind schreit laut und wird auch zum Krokodil. So werden es immer weniger Opfer und immer mehr Krokodile.

**Variation:**

Zwei „Rettungsschwimmer“ laufen um den Fallschirm. Sobald ein Kind schreit, eilen sie zur Hilfe und halten das betroffene Kind fest. Es hat nochmal Glück und bleibt erstmal verschont. Wer gerettet wurde, wird selbst zum Rettungsschwimmer, es entsteht ein Wettbewerb.

### Müll aus dem Meer schleudern

**Material:** ein Fallschirm, einige Softbälle

**Ort:** Wiese oder Halle

**Dauer:** ca. 10–20 min

**Eignung:** Für Gruppen von 8–30 Personen/ ab 6 Jahre

**Spiel:** Mit dem Schwungtuch weiche Gegenstände herausschleudern, bis das Meer sauber ist.

**Variation:**

Die Kinder teilen sich in 2 Gruppen auf. Eine ist am Fallschirm und schleudert die Gegenstände hinaus, die andere verteilt sich Drumherum und sammelt die Gegenstände auf und wirft sie wieder in den Fallschirm.