

Renn- und Tobespiele für draußen

Snakes

Material: Seil oder Absperrband. Halb so viele Augenbinden wie Mitspieler

Auf einer Wiese wird mit Seil oder Absperrband ein Spielfeld abgesteckt (ca. 20m² - 30m²). Die Mitspieler teilen sich in 2 Mannschaften auf, die abwechselnd spielen. Die Gruppe, die an der Reihe ist, bekommt die Augenbinden und nummeriert die einzelnen Teammitglieder durch. Die Nummer 1 bildet den Schlangenkopf, bekommt die Augen verbunden und wird im Spielfeld aufgestellt. Die Nummer 2 ebenfalls. Nummer 1 hat jetzt die Aufgabe Nummer 2 zu finden und wird dabei durch die Zurufe der eigenen Teammitglieder geleitet. Also rechts, links, geradeaus. Nummer 2 darf sich dabei nicht von der Stelle rühren und muss warten, bis er gefunden wurde. Wenn das passiert, bildet er den neuen Schlangenkopf und Nummer 1 hängt sich genau wie bei einer Polonaise dahinter. Zusammen machen sie sich auf die Suche nach Nummer 3. Sollte die Schlange über das Spielfeld hinauslaufen oder kollidieren, muss der hinterste Mitspieler das Feld verlassen und darf auch nicht wieder zurück ins Spiel. Das geht so lange weiter, bis alle Teammitglieder gefunden wurden. Dann wird abgezählt, aus wie vielen Leuten die Schlange besteht und das zweite Team kann versuchen es besser zu machen. Für das untätige Team bestehen übrigens zwei Möglichkeiten, sich zu beschäftigen: Entweder sie stehen als Hindernisse im Spielfeld oder stehen mit am Rand und brüllen der Schlange falsche Befehle zu.



Renn- und Tobespiele für draußen

Britische Bulldogge

Der Fänger schreit "Britische" woraufhin alle Nichtfänger „Bulldogge“ rufen, danach loslaufen und versuchen die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen. Aufgabe des Fängers ist es einen der Nichtfänger hochzuheben. Der Hochgehobene ist nun ein zusätzlicher Fänger und die nächste Runde beginnt. Gewonnen hat derjenige, der als letzter Nichtfänger übrig bleibt.



Renn- und Tobespiele für draußen

Bakterien

Die Fänger (je nach Laufstärke bzw Gruppengröße 1 - 5) sind die Bakterien. Wer mit diesen in Berührung kommt (abgeschlagen wird) ist krank und legt sich auf den Boden. An vorgegebenen Stellen (z.B. die vier Ecken der Halle) sind "Krankenhäuser". Wer von einem Mitspieler dorthin gezogen wird, ist wieder gesund und darf weiterlaufen. Aber Vorsicht: Auch beim Abschleppen eines Kranken kann man abgeschlagen werden. Sind alle gefangen, so haben die Bakterien gewonnen, sonst werden nach einer gewissen Zeit neue Bakterien bestimmt.



Renn- und Tobespiele für draußen

Komm mit, Lauf weg

Alle stellen sich in einem Kreis auf. Einer muss um den Kreis herumlaufen und jemanden antippen. Er sagt dann entweder "Komm mit!" oder „lauf weg!“

„Komm mit!“: der angetippte Spieler läuft ihm hinterher

„Lauf weg!“ : der angetippte Spieler muss in die entgegengesetzte Richtung laufen

Wer zuerst die entstandene Lücke erreicht darf stehen bleiben und der andere Spieler macht nun weiter.



Renn- und Tobespiele für draußen

Drachenschwanzjagen

Material: Schnur oder ähnliches

Alle stellen sich eng aneinander und fassen sich an den Schultern des Vordermannes an, der vorderste ist der Drachenkopf und muss den Hintersten fangen (Drachenschwanz kann durch eine Schnur gekennzeichnet werden).



Renn- und Tobespiele für draußen

Kettenfangen

2 Personen werden als Fänger bestimmt. Beide halten sich an den Händen und versuchen nun die anderen Gruppenmitglieder abzuschlagen. Das abgeschlagene Gruppenmitglied wird weiteres Glied der Fängerkette. Besteht die Kette aus 4 Personen können die Fänger sich in 2 Ketten aufsplitten. Die 2 Gruppenmitglieder, die zuletzt übrig bleiben haben gewonnen und sind neue Fänger.



Renn- und Tobespiele für draußen

Flipper

Material: Ball

Die Gruppe stellt sich im Kreis, mit dem Rücken zum Kreisinneren auf. Jeder steht dabei breitbeinig, möglichst lückenlos und vornübergebeugt, die Hände gefaltet nach unten hängend. Mit den gefalteten Händen wird nun ein Plastikball im Kreis umher geschossen. Eine Person in der Mitte des Kreises muss der Flipperkugel ausweichen.



Renn- und Tobespiele für draußen

Riesenkrake

Es gibt einen Fänger, die Riesenkrake, und beliebig viele, die gefangen werden können. Wird jemand von dem Meerestier gefangen, wird er zu einem kleinen Untertan der Riesenkrake. Er muss in die Knie gehen und Armbewegungen einer Krake machen. Berührt ein „Freier“ eine kleine Krake, wird er ebenfalls zu einem Untertan der Riesenkrake.



Renn- und Tobespiele für draußen

Schwarz und weiß

2 Gruppen stehen Rücken an Rücken auf einer Linie. Eine Gruppe ist „schwarz“, die andere „weiß“. Der Spielleiter sagt „weiß“, dann versucht die schwarze Teilnehmergruppe die weiße zu fangen, bevor diese die Ziellinie erreicht haben.

Bei „schwarz“ werden die schwarzen Spieler von den weißen gefangen.



Renn- und Tobespiele für draußen

Dschungelkrach

Material: Bonbons und Tüten (Häufchen Bonbons werden überall auf der Wiese versteckt)

Die Gruppe wird in ein Rudel von wilden Tieren eingeteilt. Für jedes Rudel wird ein Rudelführer bestimmt. Jedes Rudel besteht aus einer anderen Tierart, und hat somit einen bestimmten Schrei. Der Schrei wird vom Spielleiter vorgemacht, und jedes Rudel übt, bevor das Spiel losgeht. Auf „Los“ verteilen sich die Spieler auf der Suche nach Bonbons über die Wiese. Wenn ein Spieler ein Häufchen Bonbons entdeckt, lässt er seinen Rudelschrei ertönen. Der Rudelführer muss dann zu ihm kommen und die Bonbons in die Tüte tun. Wenn alle Bonbons entdeckt wurden, treffen sich die Spieler rudelweise und teilen diese untereinander auf.



Renn- und Tobespiele für draußen

Raubtierfütterung

Material: Bonbons

Alle stehen im Kreis. Der Spielleiter verkündet, dass nach vieler Arbeit jetzt einmal etwas gegessen werden müsse. Jedem Teilnehmer flüstert er nun einen Tiernamen ins Ohr (Bär, Löwe, Wolf usw.), den aber die anderen Teilnehmer nicht erfahren dürfen. Es kann ruhig jeder Tiernamen 3-4mal vertreten sein. Dann legt er ein oder zwei Bonbons in die Mitte des Kreises und ruft irgendeinen Tiernamen auf. Die Spieler mit dem aufgerufenen Tiernamen stürzen sich auf das Bonbon. Nachdem dies drei- oder viermal gespielt ist, verkündet der Spielleiter, dass nun neue Namen verteilt würden, um das Spiel reizvoller zu machen. Möglichst rasch flüstert er nun jedem Spieler jeweils den gleichen Namen – Kamel – ins Ohr. Dann ruft er wieder auf: „Tiger! – Achso, diesmal sind keine Tiger dabei. Also – Kamele!“ Nun stürzen sich dutzende „Kamele“ auf die Bonbons in der Mitte.



Renn- und Tobespiele für draußen

Hasenjagd

Alle Spieler gehen in einer Reihe in die Hocke. Dann dreht sich jeder zweite um. Der erste Spieler der Reihe wird zum Jäger, der letzte zum Hasen. Der Hase darf in beide Richtungen um die Reihe herumlaufen, der Jäger nur in eine. Nun geht es los. Der Jäger jagt den Hasen. Der Jäger darf einem in der Reihe hockenden auf die Schulter klopfen und somit wird dieser zum Jäger. Wird der Hase gefangen, wird er zum Jäger und der Fänger zum Hasen.



Renn- und Tobespiele für draußen

Wäscheklammern sammeln

Material: 3-5 mal so viele Wäscheklammern wie Spieler

Zu Beginn erhält jeder Spieler 3 (bei weniger Spielern bis zu 5) Wäscheklammern, die er gut sichtbar an seiner Kleidung anbringt. Auf ein Startzeichen versucht nun jeder, den anderen so viele Klammern wie möglich abzunehmen, um sie dann wiederum an seiner Kleidung anzubringen. Wer nach einer zuvor festgelegten Zeit die meisten Klammern hat, gewinnt.

