

## Spielblock II

Die folgenden Ideen sind als Anregungen gedacht. Wähle aus den Vorschlägen nur jene aus, die dir als GruppenleiterIn zusagen, und die sich in der zur Verfügung stehenden Zeit auch verwirklichen lassen.

Die Altersangaben sind nur eine ungefähre Richtlinie.  
Passe die Vorschläge den Verhältnissen deiner Gruppe an.

<b>Zeit:</b>	Etwa 60-90 Min.
<b>Form:</b>	alle LagerteilnehmerInnen zusammen
<b>Altersstufen:</b>	Etwa 8-15 Jahre
<b>Vorbereitung:</b>	Spielanleitungen überlegen und Spielfeld festlegen, Zeit und Ort des Treffpunktes muss allen GruppenleiterInnen bekannt sein
<b>Material:</b>	Spielfeldmarkierungen, Zweige oder grosse Blätter
<b>Schwerpunkt:</b>	Ausgelassene, bewegungsintensive Spiele im Wald.

### Organisatorisches

Die verschiedenen Gruppen schliessen sich zu einer bestimmten Zeit an einem vereinbarten Ort zusammen.

Vielleicht hatten wir bereits mit "zauberhaften" Orten im Wald Kontakt und können uns vorstellen, dass vor langer Zeit im Wald auch seltsame Wesen gehaut haben, wie z.B. Drachen, Riesen, Zwerge. Natürlich haben diese Wesen auch Spiele gekannt. Zwei davon seien hier vorgestellt.

### Zwergenrennen

Die LagerteilnehmerInnen teilen sich in Gruppen von etwa 12 Personen auf.

Die leichteste Person der Gruppe darf den mutigen Zwerg spielen, der die Fähigkeit besitzt auf dem gefürchteten Drachen zu reiten. Die anderen bilden einen Kreis, Gesicht gegen aussen und haken sich gegenseitig mit den Armen ein. Dieses Gebilde ist der Drache, den der kleine Zwerg gezähmt hat.

Der Zwerg setzt sich auf den Drachen und gibt dem Drachen Anweisung sich vorwärts zu bewegen. Wie der Zwerg auf dem Drachen sitzt, ist nicht festgelegt. Er darf einfach den Boden nicht berühren und sollte sich festhalten können, so dass er nicht herunterfällt, wenn sich der Drache bewegt.

Die Vorwärtsbewegung des Drachen ist gar nicht so leicht, da alle Personen, die den Drachen bilden, in eine andere Richtung schauen. Das Reiten auf dem Drachen muss vielleicht zuerst eine Weile geübt werden, bevor ein eigentliches Rennen stattfinden kann. Fällt der Zwerg während des Rennens vom Drachen, so muss die ganze Gruppe wieder zum Startpunkt zurück.

### Drachenschwanzjagen

Es werden Gruppen à etwa 6 Personen gebildet.

Die Gruppenmitglieder stellen sich in eine Reihe und halten die vordere Person um den Bauch fest (Drache).

Die letzte Person steckt sich gut sichtbar am Rücken einen Zweig oder ein grosses Blatt in den Hosensack (Drachenschwanz). Die vorderste Person (Drachenkopf) versucht einem anderen Drachen das Blatt oder den Zweig zu entreissen, dabei soll aber gleichzeitig verhindert werden, dass der eigene Drachenschwanz ausgerissen wird.