

<b>Feuer, Wasser, Sturm, Blitz</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Anleitung	<p>Alle Mitspieler laufen im Raum herum. Irgendwann ruft der Spielleiter eines der Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm, Blitz. Bei jedem Begriff müssen die Mitspieler eine besondere Haltung einnehmen. Der Spieler, der dafür am längsten braucht, scheidet aus oder ist der nächste, der die Begriffe vorgibt.</p> <p>Hier die Begriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Feuer:</b> Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen.</li> <li>• <b>Wasser:</b> Alle müssen auf einen möglichst hohen Gegenstand.</li> <li>• <b>Sturm:</b> Alle müssen sich an einem festen Gegenstand festhalten</li> <li>• <b>Blitz:</b> Alle knien sich auf den Boden und machen sich möglichst klein.</li> </ul>
Variation	<p>Wenn man am Ende einen Gewinner haben möchte, lässt man in jeder Runde den langsamsten Mitspieler ausscheiden. Wenn man das Spiel ohne Gewinner spielen lassen möchte, gibt der langsamste Mitspieler den nächsten Begriff vor.</p>
Material	/

<b>Bierdeckel</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Vorbereitung	<p>Es muss ein rechteckiges Spielfeld abgesteckt werden. Das Spielfeld wird einmal in der Mitte geteilt. In jedes Spielfeld wird die gleiche Anzahl von Bierdeckeln gelegt</p>
Anleitung	<p>Die Mitspieler werden in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt ein Feld. Auf ein Startkommando muss jede Mannschaft versuchen, so wenig Bierdeckel wie möglich im Spielfeld zu haben, indem die Bierdeckel in das gegnerische Spielfeld geworfen werden. landet ein Bierdeckel außerhalb des Gegnerischen Feldes gibt das einen Strafpunkt bei der Auszählung am Ende.</p> <p>Gewonnen hat die Mannschaft, die nach dem Stop Signal die wenigsten Bierdeckel im Feld hat.</p>
Variation	Blind
Material	Bierdeckel

<b>Komm mit, Lauf weg</b>	
Teilnehmerzahl	Egal
Vorbereitung	Alle Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf. ein Mitspieler wird bestimmt, der sich außerhalb des Kreises stellt
Anleitung	Der Spieler außerhalb des Kreises läuft um den Kreis herum und Tippt irgendwann eine beliebige Person an. Anschließend ruft er "Komm mit" oder "Lauf weg". Wenn er "Komm mit" ruft muss der Angetippte in gleicher Richtung wie der Antipper um den Kreis laufen. Wenn er "Lauf weg" ruft, muss der Angetippte in entgegengesetzter Richtung um den Kreis Laufen. Wer nach einer Runde als Erster die Frei gewordene Lücke füllt darf in dieser stehen bleiben. Der langsamere läuft wieder um den Kreis, tippt jemanden an und ruft "Komm mit" oder "Lauf weg"...
Variation	Anstatt einen Kreis zu bilden können die Kinder auch ein Kreuz bilden. Dazu werden 4 etwa gleich große Mannschaften gebildet. Diese stellen sich jetzt zu einem Kreuz zusammen, sodass alle mit Blickrichtung in die Mitte des Kreuzes stehen. Wenn der Spieler außerhalb des Kreises (in diesem Fall außerhalb des Kreuzes) jetzt schneller ist, stellt dieser sich an den anfang der Schlange (im Mittelpunkt des Kreuzes).  Durch diese Variante kommen meistens alle Kinder einmal an die Reihe.
Material	/

Teilnehmerzahl	
Anleitung	
Variation	
MAterial	