

## Spiele im Garten

### Jasskartenlauf

Material: 1 komplettes Jasskartenspiel

Die Jasskarten werden verkehrt auf den Boden gelegt, ca. 15m von der Startlinie entfernt. Jede Gruppe versucht, so schnell als möglich „seine“ Spielkartenfarbe (Herz, Kreuz, usw.) komplett nach Hause zu bringen. Jeweils 1 Spieler rennt, deckt eine Karte auf, und kann sie mitnehmen, wenn es sich um „Seine“ Farbe handelt. Wenn nicht wird die Karte wieder hingelegt. Der nächste Spieler starten.

### Eierlegen

Material: Medizinbälle, Wasserbälle, kleine Therapiebälle (so viele wie Gruppen)

Die Spieler bilden einen Aussenstirnkreis (Rücken zur Kreismitte) – das Huhn. Alle Spieler haken sich mit den Armen gegenseitig ein und h beugen ihren Oberkörper leicht nach vorne, so dass sie sich mit dem Gesäss berühren. So entsteht die Transportfläche für das Ei (Ball)  
Spielgedanke: Das Huhn soll eine bestimmte Strecke zurücklegen, ohne dass das Ei runterfällt.

Varianten: mit Hindernissen im Weg

Labile Züchtung – Das die Spieler haken sich nicht mehr ein

Drehwurm – Das Huhn dreht sich um die eigene Achse während der Bewegung

### Züglete

Material: Pro Gruppe 4 Reifen oder Veloschläuche oder Springseile

Die Gruppe versucht „trockenen Fusses durch den Sumpf von A nach B zu gelangen ohne die Reifen (Inseln, grosse Steine) zu verlassen. Es wird zuerst der erste Reif gelegt. Der nächste Spieler rennt in den Reif und legt seinen Reif dahinter. Zurück geht`s durch die ausgelegten Reifen usw.

### Hasenballjagd

Material: Ein Plüschtier, Softball/Volleyball

Bildung von 2 Mannschaften. Die eine Gruppe wirft sich untereinander den Plüschhasen zu. Die andere Gruppe versucht durch geschicktes Zuspiel mit dem Ball den Hasen **im Flug** zu treffen. Bei Treffer erfolgt ein Aufgabenwechsel

### Schäferspiel

Material: Spielfeldmarkierung z.B. mit Malstäbe/Hütchen/T-Shirts usw. Augenbinden, Stoppuhr

Man markiert auf einer Wiese ein Gehege, mit einem schmalen Eingang. Alle Mitspieler sollten bequem reinpassen! Die Gruppe bekommt Augenbinden ausser der Schäfer. Er hat nun die Aufgabe seine „Schafe“ sicher ins Gehege zu führen ohne das sie dabei den „Zaun“ niedertrampeln. Er darf mit den Schafen sprechen sie aber nicht berühren. Das Spiel wird mehrmals mit verschiedenen Schäfern gespielt. Welcher Schäfer bringt seine Herde am schnellsten ins Gehege?

### Fledermausspiel

Material: Evtl Augenbinden für Kinder

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Es werden Lücken gelassen, dass eine Person hindurchgehen kann. Einige dürfen Fledermäuse sein. Sie stellen sich in der Mitte des Kreises. Auf ein Signal hin schliessen sie die Augen und bewegen sich nach aussen auf den Kreis zu. Ihre Aufgabe ist es, zwischen 2 Spielern die Lücke zu finden ohne dass sie anstossen oder anrempeeln. Kommt eine Fledermaus auf 2 Spieler zu, um zwischen ihnen aus dem Kreis zu gelangen, geben diese entsprechende Signale, indem sie die Handflächen gegeneinander reiben. Die Fledermaus kann sich so nach dem Gehör orientieren.

**Einem Baum begegnen**

Material: Bäume, Augenbinden

Man bildet Zweiergruppen. Einem Spieler werden die Augen verbunden. Der andere Spieler führt nun seinen Partner zu einem Baum. Diesen Baum soll nun der Spieler mit den verbundenen Augen möglichst genau untersuchen. Dicke des Baumes, gibt es Astansätze, Verdickungen, wie ist die Rinde beschaffen? usw. Nun wird der Spieler wieder zurückgeführt und die Binde abgenommen. Er soll nun versuchen seinen Baum wiederzufinden. Schafft man es?? Ein wundervolles Sinnesspiel!!!!

**Volksgolf**

Material: stecken mit Haken(Astgabel), Ball(Tannzapfen)

Die Spieler stehen an der Startlinie, ausgerüstet mit Schläger und Ball. Es wird versucht, einen markanten Punkt (Baum; Loch) mit möglichst wenigen Schlägen zu erreichen. Sobald alle das Ziel getroffen haben, wird dort zum nächsten Ziel gestartet. Gewonnen hat, wer für die Reise am wenigsten Schläge benötigt hat.

**Schattenkopf**

Material: Sonnenschein, evtl. Hüte

Ein Spieler faltet die Hände über dem Kopf (setzt Hut auf). Er ist der Schattenkopf. Kann er nun einem Mitspieler auf den Schatten des Kopfes/Rumpf treten, so ruft er diesem zu: Schattenkopf!! Nun muss der Gefangene ebenfalls die Hände über den Kopf falten und dem Schattenkopf helfen, weiter Gefangene zu machen. Schliesslich rennen lauter Schattenköpfe umher.

**Badminton**

Material: Federballrackets und Shuttles

Federball kennt jeder und kann auch jeder spielen, ausser man ist noch zu klein

Varianten: -Badminton als Gruppenspiel z.B. 3 gegen 3 wer kann am längsten?

-Jede Gruppe hat nur 1 Racket – nach Shuttleberührung muss das Racket weitergegeben werden

-Spielen im Kreislauf - Spieler stellen sich in der Gruppe wieder hinten an

**Indiaca**

Material: Indiaca

Sonst dito wie Badminton

**Alaska-Ball**

Material: Spielfeldmarkierungen, Soft oder Volleyball

Das Spiel wird gespielt wie Brennball. Also eine Mannschaft ist Läufer, die andere Mannschaft ist Brenner/Fänger. Die Läufermannschaft hat die Aufgabe, nachdem ein Spieler den Ball ins Feld geworfen hat, so viele Läufe wie möglich zu machen.

Die Fängermannschaft fängt den Ball und gibt ihn durch die Beine jedes Mitspielers untendurch. (Kolonnen bilden!!) Ist der Ball beim hintersten Spieler angelangt ruft dieser laut ALASKA. Das Spiel ist unterbrochen der Ball wird der Läufermannschaft zurück gegeben und ein weiterer Wurf der Läufermannschaft erfolgt. Wechsel nach 5 Minuten. Danach wird zusammengezählt welche Mannschaft mehr Läufe erzielt hat

**Fallschirm**

Material: Fallschirm, Schwungtuch

Seegang

Fallschirm wird leicht bewegt dann immer mehr -Wellen entstehen

Kneippkur

Spieler in der Hocke, bilden Wellen ca. 3 Spieler waten auf dem Fs

Zeltdach

Aus dem Stand ziehen alle gemeinsam den Fallschirm hoch bis die Arme gestreckt sind. Der Fs steigt in der Mitte noch höher!

Spurt

Fs dito Zeltdach, auf Zeichen Platzwechsel unter dem Schirm durch

Iglu

Fs hochziehen, 1 Schritt vw, nieder kauern und Tuch hinter sich ziehen