

Hahn, Hund und Henne

Laufspiele

Ab 8 Jahren

Anzahl: ab 4

Material:

Zettelle, Stift, 2 Würfel

BUCHSTABEN –LAUFSPIEL

Zwei Gruppen bilden: Zuerst schreiben alle MitspielerInnen alle Buchstaben ihres Vornamen auf einzelne Zettel und legen sie auf einen Sammelplatz. Nun würfelt jede Gruppe reihum. Wenn jemand einen Sechser würfelt darf diese Person zum Sammelplatz rennen, sich einen Buchstaben aussuchen und zurück zur Gruppe bringen. Die Gruppe würfelt in der Zwischenzeit weiter und versucht gleichzeitig aus den Buchstaben möglichst viele Wörter zu bilden. Am Ende wird gezählt, welche Gruppe mehr Buchstaben in richtigen Wörtern hat.

Ab 8 Jahren

Anzahl: ab 5

Material: Eine Zeitungsrolle als Knochen, kleine Zettel in Spieleranzahl: einer davon wird mit „Hund“ und einer mit „Metzger“ beschriftet, die anderen bleiben leer.

HUND UND METZGER

Jeder Spieler zieht ein Zettelle und schaut es sich geheim an. Niemand verrät, was er/sie ist, egal ob Hund, Metzger oder Kunde (= leeres Zettelle). Die Wurst wird in die Mitte einer eingegrenzten Spielfläche (im Freien 5 mal 5 Meter) gelegt. Die Spieler umrunden nun dieses „Objekt der Begierde“. Niemand gibt dabei die eigene Rolle bekannt. Irgendwann schnappt sich jedoch der Hund die Wurst und versucht die abgesteckte Spielfläche zu verlassen. Der Metzger rast hinter dem Hund her und versucht ihn zu fangen. Die Kunden dürfen in diese Jagd nicht eingreifen, sondern bleiben überrascht stehen.

Ab 8 Jahren

Anzahl: ab 4

MATERIAL: keines

HAHN UND HÜHNER

Der Hahn wird ausgelost, alle anderen Spieler sind die Hühner. Die Spielfläche ist der Hühnerhof. Alle Hühner stehen zu Beginn auf einer der Schmalseite des Hofes, der Hahn in der Platzmitte. Der Hahn ruft: „Der Hahn kräht ein – der Hahn kräht zwei. Ein Scheffel Weizen, ein Korb mit Spreu. Ihr Hühner fliegt nun aus – wen ich fass, trägt mich nach Haus!“ Alle Hühner rasen nun los und versuchen auf die gegenüberliegende Seite des Hühnerhofes zu gelangen, ohne vom Hahn berührt zu werden. Der versucht eines der eierlegenden Tiere zu erwischen. Gelingt es ihm, muss das „arme Huhn“ den Hahn auf dem Rücken zur Platzmitte tragen. Dann wird das Huhn aber zum neuen Hahn.