



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

« Corona Spiller » fir Dobaussen

An deser Lëscht fannt dir Spiller, déi een an der aktueller COVID Pandemie dobaussen a mat den néidegen Hygiënebëstimmungen (Mask an Distanz) gudd spille kann.
Fir eng Rei vun de Spiller kennt dir och „Schwammnuddelen“ gebrauchen, fir esou ëmmer Distanz kënnen anzeschätzen.

Dës Schwammnuddelen kritt dir mam néidege Material um Neihaischen ausgeléihnt.
Iwwert neihaischen@lgs.lu kennt dir Schwammnuddelen an Material fir Spiller ausléihen.

Vill Spass beim Spillen. “Simply ScOUTing”



Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

1



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux[®]

VOYAGES
VANDIVINIT
Reizen mat Stil

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1854



Inhaltsverzeichnis

1. Feuer, Wasser, Sturm, Blitz.....	2
2. Ball hochwerfen.....	4
3. Elfe-Ritter-Drache.....	5
4. Darth Vader.....	6
5. Wüstenrennmaus.....	8
6. Capture the flag.....	9
7. Kettenfangen.....	9
8. Balltransport.....	10
9. Team Gedächtnis.....	11
10. Murmeltransport.....	11
11. Himmel und Hölle.....	12
12. Drei Minuten ansehen.....	13
13. Die 7. Wunder.....	13
14. Kein-Ohne-Spiel.....	14
15. Ja/Nein Nusspiel.....	14
16. Glastransport mit Plane.....	15
17. Schorni und Ottward.....	16
18. Durch die Hände laufen.....	16
19. Durch die Gasse laufen.....	17
20. Robotor.....	17





Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Feuer, Wasser, Sturm, Blitz

Spielort: Draussen
Alter: ab 7 Jahren
Zeit: 5-15 Minuten
Materialien: keine



Und so geht's:

Alle Mitspieler laufen in einem zuvor festgelegten Waldstück (Schulhof, vor dem Scoutshome....) umher. Nach einer gewissen Zeit ruft die Spielleitung einen der folgenden Begriffe: Feuer, Wasser, Sturm, Blitz.

Bei jedem Begriff müssen die Mitspieler/innen eine besondere Haltung einnehmen. Die Person, die dafür am längsten braucht, scheidet aus oder gibt als nächstes den Begriff vor.

Feuer: Alle müssen sich flach auf den Boden legen, um dem giftigen Rauch zu entkommen.

Wasser: Alle müssen sich auf einen möglichst hohen Gegenstand in Sicherheit bringen.

Sturm: Alle müssen sich an einem festen Gegenstand festhalten.

Variante: Es kann auch festgelegt werden, wo die Mitspieler/innen genau hinlaufen müssen, wenn ein Begriff genannt wird.

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

3



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

VOYAGES
VANDIVINIT
Reesen mat Oëst

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1854



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Ball hochwerfen

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 7 Jahren
<u>Zeit:</u>	5-15 Minuten
<u>Materialien:</u>	Ball



Und so geht's:

Eine Person steht in der Mitte, hat einen Ball in der Hand und sagt den Namen von einem der Mitspieler/innen. In diesem Moment wirft die Person in der Mitte den Ball hoch. Die Person dessen/deren Name genannt wurde, läuft zum Ball und fängt, bzw. holt diesen. In diesem Zeitraum laufen alle anderen weg. Hat die Person den Ball, ruft sie laut „Stopp“.

In diesem Moment müssen alle anderen Mitspieler/innen dort stehen bleiben, wo sie gerade stehen. Die Person mit dem Ball darf nun 3 Schritte gehen und muss dann versuchen eine Person abzuwerfen. Schafft sie es, ist diese Person in der Mitte.

Ansonsten ist der/die Mitspieler/in mit dem Ball in der Mitte.

Anschliessend fängt das Spiel wieder von vorne an.

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

4



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reisen mit Stil

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1854



Elfe-Ritter-Drache („Schere-Stein-Papier“ - lebendig):

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 8 Jahren
<u>Zeit:</u>	5-15 Minuten
<u>Materialien:</u>	Seile zur Abgrenzung des Spielbereichs (Mittel- und beide Außenlinien)



Und so geht's:

Das Spiel funktioniert als „lebendiges“ Schere-Stein-Papier - Spiel. Dazu teilt sich die Gruppe in zwei Hälften auf und nimmt gegenüber voneinander an der Mittellinie Aufstellung.

Es gibt drei verschiedene Figuren, die unterschiedliche Bewegungen machen:

Die Elfe macht „SSSSSSSSSSSS“ und reckt den Zeigefinger in die Luft.

Die kleine Elfe schlägt den großen Ritter.

Der Ritter macht HA! und nimmt die Faust nach vorn.

Der Ritter verliert gegen die kleine Elfe, schlägt aber den Drachen

Der Drache schreit „UAH“ und nimmt beide Hände wie Krallen nach vorn.

Er verliert gegen den Drachen, schlägt aber die Elfe.

Jede Gruppe entscheidet für sich geheim, welche Figur sie zeigen wollen. Auf das Kommando der Spielleitung stellen beide Gruppen ihre Figuren dar.

Die Gruppe der Gewinner versucht nun, die anderen Mitspieler zu fangen, die zeitgleich versuchen, sich ins „Frei-o“ zu retten. Die Mitspieler/innen, die gefangen wurden, wechseln zur gegnerischen Mannschaft. Die Gruppe, die zum Schluss die meisten Mitspieler/innen hat, gewinnt das Spiel.



Darth Vader

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 8 Jahren
<u>Gruppen:</u>	ab 8 Personen
<u>Zeit:</u>	10 Minuten
<u>Materialien:</u>	2 Schwimnudeln ; 2 Augenbinden

Und so geht's:

Vor Beginn des Spiels werden zwei Personen ausgewählt. Sie gehören beide zur dunklen Seite der Macht und haben die Aufgabe, möglichst viele Spieler/innen aufzuspüren und mit ihren Laserschwerten abzuschlagen. Zu diesem Zweck bekommen beide die Augen verbunden und jeweils eine Schwimnudel als Laserschwert ausgehändigt.

Die restlichen Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld und dürfen sich frei bewegen.

Sobald einer der beiden „blinden“ Spieler „Darth“ ruft, antworten alle anderen Spieler mit einem lauten „Vader“ und bleiben auf der Stelle stehen. Nun beginnt das eigentliche Spiel. Die beiden „blinden“ Spieler dürfen sich frei innerhalb des Spielfeldes bewegen und insgesamt sieben Mal mit einem ihrer Laserschwerte einen Schlag ausführen. Zu diesem Zweck holen sie mit ihrer Schwimnudel zu einem weiten Bogen unterhalb der Brusthöhe aus und rufen laut die entsprechende Zahl des Schlages. Ansonsten halten sie ihre Schwimnudel mit beiden Händen dicht am Körper und versuchen nur mittels der Macht herauszufinden, ob sich jemand in der Nähe befindet.

Die sehenden Spieler verhalten sich absolut still und dürfen jeweils maximal drei Schritte machen, um einem Schlag mit dem Laserschwert auszuweichen. Wird eine Person vom Laserschwert getroffen, verwandelt sie sich in eine Heulboje. Sie muss bis zum Ende des Spiels auf der Stelle stehen bleiben und nur leise summen, sobald sich einer der beiden Darth Vader ihr nähert.

Sobald die beiden Darth Vader ihren siebten Schlag ausgeführt haben, dürfen sich bis auf die Heulbojen wieder alle Spieler bewegen bis zum zweiten Mal der Ruf „Darth“ „Vader“



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

ertönt. Nach der zweiten Runde endet das Spiel. Die beiden Darth Vader nehmen ihre Augenbinden ab und es wird gezählt, wie viele Spieler insgesamt getroffen haben. Anschliessend werden zwei neue Darth Vader bestimmt. Diese haben die Aufgabe das bestehende Ergebnis in einem neuen Durchgang zu übertreffen.

Kommentar:

Darth Vader ist vom Spielprinzip eine erweiterte Variante des Spielklassikers „Blinde Kuh“ Die Regeln erscheinen am Anfang dennoch recht kompliziert, aber spätestens nach der ersten Runde haben es alle Spieler verstanden und der Spielspass steigt mit jedem Durchgang.

Bei der Erklärung ist es wichtig darauf zu achten, dass die blinden Spieler mit den Schwimnudeln nur unterhalb der Brusthöhe schlagen und die Schwimnudeln ansonsten eng am Körper tragen- schliesslich handelt es sich um Laserschwerter und nicht um Blindenstöcke.

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

7



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reizen mat Oëil

BIL BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1856



Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Wüstenrennmaus

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 6 Jahren
<u>Gruppen:</u>	10 - 30 Personen
<u>Zeit:</u>	10 bis 20 Minuten
<u>Materialien:</u>	Schwimmnudeln

Und so geht's:

In diesem Spiel geht es darum dass ein Spieler die Katze ist und versuchen muss die Wüstenmaus zu fangen.

Der Vorteil der Wüstenrennmaus liegt hier, dass sie sich optimal an die Umgebung der Wüste anpassen kann.

Alle Teilnehmer stehen mit von sich zur Seite gestreckten Armen und der Schwimmnudel, in vier gleichgrossen Reihen, nebeneinander.

Zwischen und um die Reihen dürfen die Katze und die Maus nun durchrennen.

Die Katze muss versuchen mit ihrer Schwimmnudel die Maus zu fangen(leichtes Abschlagen mit der Schwimmnudel).

Der Vorteil der Maus liegt aber darin, dass wenn sie „ Wüste“ ruft, sie die Reihen um 90 Grad drehen kann

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

8



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reisen mit Stil

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1854



Capture the flag

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 8 Jahren
<u>Gruppen:</u>	20 - 30 Personen
<u>Zeit:</u>	10 bis 60 Minuten
<u>Materialien:</u>	Schwimmnudeln; Flaggen; Material zum Kennzeichnen der Felder

Und so geht's:

Zuerst werden die Kinder in zwei grosse Gruppen aufgeteilt. Im Vorfeld werden durch die Leiter zwei gleichgrosse Spielfelder gekennzeichnet. Jede Gruppe erhält ein Spielfeld. In diesem Spielfeld plziert jede Gruppe seine Fahne. Ziel des Spieles ist es die gegnerische Fahne zu erobern. Im gegnerischen Feld kann ich jedoch durch das Abschlagen mit den Schwimmnudeln ausscheiden. Ich fange dann wieder in meinem Spielfeld an. Wenn ich in das besagte Feld komme, ohne von einer Schwimmnudel berührt zu werden, und ich die Fahne mit der Schwimmnudel berühre, hat meine Gruppe gewonnen

Kettenfangen

<u>Alter:</u>	ab 8 Jahren
<u>Zeit:</u>	10-20 Minuten
<u>Materialien:</u>	Schwimmnudeln, Material zum kennzeichnen der Felder



Und so geht's:

Es werden zwei Fänger benannt, die jeweils an einem Ende einer Schwimmnudel anfassen. Sie müssen versuchen, die anderen Mitspieler/innen innerhalb eines gekennzeichneten Spielfeldes zu fangen. Erwischen sie ein Kind kommt eine zweite Schwimmnudel hinzu, an der sich das der/die Mitspieler/in festhält.

Dies geht immer so weiter, bis alle Mitspieler/innen eine lange Kette bilden. Da die Kinder während des gesamten Spiels durch die Ketten miteinander verbunden sind, ist jeweils nur das erste und das letzte Kind der Kette der Fänger.



Balltransport

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 10 Jahren
<u>Gruppen:</u>	bis 12 Personen
<u>Zeit:</u>	10 bis 60 Minuten
<u>Materialien:</u>	LGS pädagogischer Koffer „Balltransport“

Und so geht's:

Die Mehrzahl der Teilnehmer legt Augenbinden an (die Schwierigkeit des Lernprojektes nimmt ab, je weniger der Akteure die Augen verbunden haben).

Die „Blinden“ erhalten den Arbeitsauftrag, einen auf einem Metallring platzierten Ball vom Start- zum Zielsockel zu transportieren und darauf abzulegen, ohne ihn dabei fallen zu lassen.

Kreisförmig stehend steuern sie den Ring in ihrer Mitte mit Hilfe von Schnüren; dabei sollte der Trainer darauf achten, dass diese am Ende angefasst und nicht verkürzt werden.

Aufgabe der „Sehenden“ ist es, die Bewegungen der „Blinden“ zu koordinieren und den Gesamt Ablauf zu steuern, damit der Ball das Ziel erreicht. Berührungen sind nicht erlaubt.

Durch die freie Aufstellbarkeit der Start- und Zielsockel kann der Schwierigkeitsgrad individuell angepasst werden (zum Beispiel durch Aufstellung im Gelände oder in unterschiedlicher Höhe).

Entsprechend der Teilnehmerzahl können Sie einzelne Schnüre abnehmen.

Wenn Sie das Projekt im Freien durchführen und die Spannung erhöhen möchten, dann verwenden Sie statt des Balls doch einfach mal ein rohes Ei!



Team Gedächtnis

Spielort: Draussen
Alter: ab 10 Jahren
Gruppen: 5 bis 15 Personen
Zeit: 5 bis 20 Minuten
Materialien: verschiedenste Materialien, grosses Seil, grosses Tuch

Und so geht's:

Draussen wird mit einem grossen Seil ein Kreis gebildet

Viele Gegenstände werden in der Mitte des Kreises platziert und mit einem großen Tuch verdeckt.

Das Tuch wird für eine kurze Zeit entfernt und die Gruppe soll sich so viele Gegenstände wie möglich merken und hinterher aufschreiben.

Die Gruppe, die die meisten Gegenstände aufgeschrieben hat, hat gewonnen.

Murmeltransport

Spielort: Draussen
Alter: ab 8 Jahren
Gruppen: ab 10 Personen
Zeit: 10 bis 15 Minuten
Materialien: Plastikrohre oder Regenrinnen in Anzahl der Teilnehmer, Murmeln

Und so geht's:

Aus ca 1,5 m langen Plastikrohren oder Regenrinnen soll eine lange Murmelbahn entstehen, sodass die Murmel über eine möglichst lange Distanz transportiert werden kann

Zwei Gruppen ab min.5 Spielern sollen eine Murmel mit Hilfe von Plastikrohren oder Regenrinnen transportieren, ohne dass die Murmel herunterfällt.

Der Leiter gibt zu Beginn eine vorgeschriebene Strecke an.

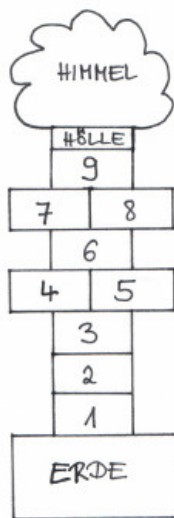




Himmel und Hölle

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 6 Jahren
<u>Gruppen:</u>	2 bis 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ab 10 Minuten
<u>Materialien:</u>	Kreide, flacher Stein

Und so geht's:



Die meisten kennen das Bewegungsspiel Himmel und Hölle, es gibt verschiedene Namen. So wird das Spiel auch unter der Bezeichnung Hüpfekästchen, in Köln Höppekässche, gespielt. Am besten ist es geeignet für Kinder ab 5 Jahren, die schon sicher auf einem Bein stehen und einbeinig springen können. Und so geht's: Auf den Boden wird mit Kreide das Hüpfekästchen-Spiel aufgemalt.

Die Felder müssen groß genug sein, damit ein Kind mit seinen Füßen großzügig Platz hat. Und so klein, dass das Kind die Möglichkeit hat, es auch überspringen zu können. Unten befindet sich die Erde, dann folgen die Ziffern 1 bis 9 und oben sind Hölle und Himmel aufgemalt (etwa wie auf der Abbildung oben links).

Das erste Kind stellt sich auf das Feld "Erde".

Von dort aus wirft es einen Stein ins Feld mit der "1". Das

Feld, worin der Stein liegt wird auf einem Bein hüpfend übersprungen, also direkt in Feld "2", von dort weiter nach oben bis zum "Himmel" hüpfen.

Feld 7 und 8 werden beidbeinig gesprungen, denn sie liegen nebeneinander.

Aufgepasst: Die "Hölle" wird immer übersprungen! Im "Himmel" wird eine halbe Drehung auf zwei Beinen gesprungen und es geht zurück Richtung Erde.

Vor dem Feld mit dem Stein wird gestoppt, denn dieser muss nun - auf einem Bein stehend - aufgehoben werden.

Ist das fehlerlos geglückt und der Spieler ist auf der "Erde" angekommen, darf er in der nächsten Runde mit Feld 2 weitermachen.

Wer die Feld-Linien überschreitet oder berührt, mit dem Stein neben das Feld trifft oder den zweiten Fuß aufsetzt, hat gepatzt!

Er versucht in der nächsten Runde seinen Durchgang mit dem gleichen Feld noch einmal



3 Minuten ansehen

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 9 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 4 Personen
<u>Zeit:</u>	10 bis 20 Minuten
<u>Materialien:</u>	Schwimmnudeln

Und so geht's:

Die Teilnehmer finden sich zu zweit zusammen und stellen sich mit einem Abstand von min. 1,5 Metern (Schwimmnudeln als Hilfe benutzen) gegenüber. Jetzt haben sie die Aufgabe sich 3 Minuten, ohne zu sprechen und zu lachen, konzentriert anzusehen bzw. zu beobachten. Sobald jemand anfängt zu lachen, muss vorne angefangen werden. Anschliessend kann sich die Gruppe(oder auch zu zweit) über ihre Eindrücke austauschen.

Die 7 Wunder

<u>Spielort:</u>	Draussen(auch drinnen möglich)
<u>Alter:</u>	ab 9 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 4 Personen
<u>Zeit:</u>	10 bis 20 Minuten
<u>Materialien:</u>	

Und so geht's:

Die Spielleitung nennt nacheinander sieben Dingen, welche die TN holen sollen.(Dies sollten Dinge sein, die sich in jedem "Haushalt"findenlassen).

Wenn ein Gegenstand genannt wurde, laufen alle TN los, um ihn zu finden und der Spielleitung zu zeigen.

Die Person, die den Gegenstand als erstes bringt, erhält einen Punkt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Das Spiel kann auch gut draußen gespielt werden.

In der Liste der zu suchenden Gegenstände stehen dann eher Dinge wie: ein Tannenzapfen, ein Blatt, ein Stein,...oder Dinge, die die TN mit hoher Wahrscheinlichkeit bei sich tragen oder in der Nähe haben wie z.B. ein Schlüssel, eine Socke, eine Trinkflasche,...





Kein - Ohne - Spiel

<u>Spielort:</u>	Draussen(auch drinnen möglich)
<u>Alter:</u>	ab 8 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ca. 10 bis 15 Minuten
<u>Materialien:</u>	

Und so geht's:

Die Gruppe bildet einen Kreis sodass ca. 2Meter Platz zwischen ihnen ist. Nun fängt eine Person mit einem Satz an wie z.B. : „KEIN Feuer OHNE Rauch“ Derjenige, der den Satz gesagt hat, zeigt zum nächsten Spieler seiner Wahl. Dieser bildet jetzt mit dem letzten Wort des vorherigen Satzes einen neuen „KEIN-OHNE-Satz „KEIN Rauch OHNE Schornstein“ dann z.B. „KEIN Schornstein OHNE Haus“ usw. Anmerkungen:

- Fantasienspiel
- Kreativität der Mitspieler wird gefördert

Ja/Nein Nusspiel

<u>Spielort:</u>	Draussen(auch drinnen möglich)
<u>Alter:</u>	ab 10 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 4 Personen
<u>Zeit:</u>	ca. 10 bis 15 Minuten
<u>Materialien:</u>	keine

Und so geht's:

Jeder hat 3 Nüsse, 2er Gruppen machen und versuchen 5 Minuten lang zu reden ohne "ja" und "nein" zu sagen nicht verbal und nicht non-verbal.

Wenn man "ja" oder "nein" sagt, muss man eine Nuss abgeben.

Danach Austausch in der Gruppe. War es schwierig? Wie habe ich mich während des Spiels gefühlt?



Glastransport mit Plane

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 12 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 8 Personen
<u>Zeit:</u>	ca.15 bis 30 Minuten
<u>Materialien:</u>	Wasser, Glas, grosse Plane

Und so geht's:

Wir stellen uns alle um eine große Plane, in der Mitte steht ein Glas mit Wasser gefüllt.

Aufgabe:

Gruppe soll sich um die Plane stellen, Plane hochheben, ohne dass das Glas umfällt und ohne dass ein Tropfen rausläuft.

Mit Hilfe der Plane das Glas auf einen vorher festgelegten Platz transportieren.

Die Plane darf nicht gefaltet werden und es darf sich keiner auf die Plane setzen.

Der Spielleiter beobachtet die Gruppe und schaut wer was tut, wie die Gruppe untereinander funktioniert.

Diese Art von Spielen sind auch sehr spannend für den Spiel/Gruppenleiter, er muss immer eingreifen können, und wenn es gar nicht klappt, kann es auch zum Abbruch des Spiels kommen.

In dem Fall kann man Tipps geben.

Wie viel lässt du als Spiel/Gruppenleiter los oder hältst du fest?

Muss die Gruppe das Spiel lösen?

Wann ziehst du dich zurück?

Wenn der Spiel/Gruppenleiter merkt, dass das Spiel läuft, kann er sich zurückziehen und die Teilnehmer beobachten.



Schorni und Ottward

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 12 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ca.15 bis 30 Minuten
<u>Materialien:</u>	

Und so geht's:

Am Anfang dieses Spieles wird die Grösse des Spielfeldes definiert, z.B im Wald. Einer der Teilnehmer spielt Schorni er dreht den anderen Teilnehmern, den Ottwards den Rücken zu, während diese sich hinter den Bäumen verstecken.

Nun zählt Schorni bis 10, den Rücken zu den Ottwards gerichtet. In dieser Zeit dürfen die Ottwards sich an ihn ranschleichen.

Bei 10 kann Schorni sich umdrehen und schauen ob er einen Ottwarder sieht. Schorni darf sich nicht von seinem Standpunkt entfernen.

Er hat einen Helfer, den er dirigiert wenn er etwas gesehen hat. Die Ottwarder verstecken sich hinter den Bäumen und versuchen immer näher an Schorni ranzukommen.

Derjenige, der es schafft Schorni zu erreichen und abzuschlagen ohne entdeckt zu werden hat gewonnen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Schorni alle Ottwards entdeckt hat, oder wenn diese ihn abgeschlagen haben.

Durch die Hände(COVID:Schwimmnudeln) laufen

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 12 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ca.15 bis 30 Minuten
<u>Materialien:</u>	

Und so geht's:

Die Gruppe stellt sich in zwei gegenüberstehende Gruppen auf., die dicht(1,5m Abstand) aneinander stehen.

Die Teilnehmer strecken ihre Arme/Schwimmnudeln aus, so dass ihre Fingerspitzen sich berühren.

Ein Teilnehmer entfernt sich von dieser Gruppe und läuft durch diese Gasse. Die Gruppe hebt erst im letzten Moment die Hände/Schwimmnudel nach oben um ihn durch zu lassen.





Lëtzebuenger
Guiden a Scouten

Durch die Gasse(COVID:Schwimmnudeln) laufen

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 12 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ca.15 bis 30 Minuten
<u>Materialien:</u>	

Und so geht's:

Wieder stellen sich die Teilnehmer in zwei gegenüberliegende Gruppen auf.

Am Ende steht ein Teilnehmer und klatscht in die Hände.

Ein anderer Teilnehmer, der eine Augenbinde trägt, steht diesem am Ende der Gasse gegenüber und versucht sich am Klatschen zu orientieren um diesen zu erreichen.

Robotor

<u>Spielort:</u>	Draussen
<u>Alter:</u>	ab 12 Jahren
<u>Gruppen:</u>	min. 6 Personen
<u>Zeit:</u>	ca.15 bis 30 Minuten
<u>Materialien:</u>	Schwimmnudeln

Und so geht's:

Es werden 3er Gruppen gebildet, davon sind 2 Leute „Roboter“ und stehen Rücken an Rücken gegeneinander.

Die dritte Person ist der „Mechaniker“, dem es gelingen soll, dass die Roboter sich gegenüber stehen.

Dafür soll man folgende Kommandos verwenden:

Tippen auf die rechte Schulter: der Roboter geht nach rechts.

Tippen auf die linke Schulter: der Roboter geht nach links.

(→ Aktion anhand der Schwimmnudel an die Corona-Hygienevorgaben angepasst)

Lëtzebuenger Guiden a Scouten

SAFAB

5, rue Munchen Tesch – L-2173 Luxembourg

lgs.lu - Email : tom.lahr@lgs.lu

17



E grouse Merci un eis Sponsoren

lalux

**VOYAGES
VANDIVINIT**
Reisen mit Stil

BIL
BANQUE
INTERNATIONALE
À LUXEMBOURG
1854