**Sportspiele draußen**

**Spiele für die man Material benötigt**

* **Wikingerschach**

Man benötigt ein Wikingerschachset bestehend aus 10 rechteckigen Türmen, 6 runden Wurfhölzern, 4 Begrenzungshölzern und einem König und ein Spielfeld, das 8 Meter lang und 5 Meter breit ist. Auf den kürzeren Seiten werden jeweils 5 rechteckige Türme aufgestellt (sie bilden die Grundlinie der beiden Teams) und in die Mitte des Feldes wird der König gestellt.

Die Gruppe teilt sich in 2 Teams auf. Jedes Team stellt sich an ihrer Grundlinie auf.

Ziel des Spiels ist es, zuerst alle gegnerischen Türme und zum Schluss den König umzuwerfen. Dafür werfen die Teams immer abwechselnd insgesamt 6 Wurfhölzer in das Gegnerische Feld. Sie stehen dabei hinter ihrer Grundlinie. Hat Team A einen oder mehrere Türme von Team B umgeschossen, nimmt Team B diese und wirft sie in das Spielfeld von Team A. Dorthin wo der oder die Türme landen, darf Team A in der nächsten Runde zum Werfen vorrücken, wenn Team B diese nicht umwirft. Jetzt ist Team B an der Reihe und muss zuerst versuchen die eigenen Türme im gegnerischen Feld umzuschießen. Steht am Ende der Runde noch ein Turm im eigenen Spielfeld, darf das Team bis zu dem Turm vorrücken, der der Mittellinie am nächsten ist. Sind alle gegnerischen Türme abgeschossen, muss zum Schluss der König umgeschossen werden. Ist dieser getroffen, hat das Team gewonnen.

Vorsicht: Wird der König schon vorher umgeworfen, ist das Spiel sofort vorbei und das gegnerische Team gewinnt.

* **Cornhole**

Cornhole ist ein Wurfspiel, bei dem zwei Zweierteams gegeneinander antreten. Man braucht dazu zwei Cornhole- Bretter, die mit einem Abstand von 8 Metern einander gegenüber gelegt werden und 8 Wurfsäckchen. Die Spieler stehen jeweils links und rechts von ihrem Brett.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Dafür werfen die Teams immer abwechselnd 8 Säckchen auf das gegnerische Brett. Bleibt ein Säckchen auf dem Brett liegen, bekommt das Team dafür einen Punkt, fällt es durch das Loch gibt das drei Punkte und berührt es den Boden, gibt es dafür keinen Punkt. Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie 21 Punkte erreicht hat.

* **Baseball**

Für ein Baseballspiel benötigt man einen Baseballschläger, einen Ball, einen unparteiischen Werfer und vier Hütchen. Die Gruppe teilt sich in zwei Mannschaften auf, von denen eine zu Beginn *Läufer* und die andere *Fänger ist*. Die Fänger verteilen sich über das Spielfeld, die Läufer befinden sich alle hinter dem Start. Einer der Läufer nimmt den Baseballschläger in die Hand, bekommt den Ball vom Werfer zugeworfen und muss versuchen diesen so weit wie möglich weg zu schlagen. Aufgabe der Fänger-Gruppe ist es, den Ball so schnell wie möglich zum Start zurück zu bringen. Der Ball darf dabei natürlich ebenfalls geworfen werden. Dieses Ziel ist erreich, wenn ein Mitglied der Fänger den Ball innerhalb des Startfeldes ablegt (von der Ferne hin werfen gilt hier nicht). Solange dies noch nicht geschafft ist, darf der Läufer von Base zu Base laufen. Sobald der Ball am Startfeld abgelegt wurde, muss der Läufer sich an einer Base befinden, ansonsten scheidet er aus (muss sich wieder zum Start begeben). Gelingt ihm das, dann darf er in der nächsten Runde, sobald der Ball vom nächsten Läufer geschlagen wird, weiterlaufen.

Für jeden Spieler der Läufer-Gruppe, der wieder ins Ziel kommt, gibt es einen Punkt. Schafft ein Spieler es, zu Schlagen und dann im gleichen Durchgang wieder ins Ziel zu laufen, ist das ein *Homerun*; dies gibt zwei Punkte.

* **Klobürsten Fußball**

Zwei Teams stehen sich gegenüber. Das Spielfeld besteht aus zwei Toren und einer Mittellinie, auf der ein kleiner Ball bereitliegt. Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander. Diese müssen versuchen den Ball mithilfe einer Klobürste in das gegnerische Tor zu befördern. Das Team, dass ein Tor schießt bekommt den Punkt.

**Ballspiele**

* **Völkerball**
* **Brennball**
* **Zombie**
* **Rugby**
* **Jägerball**

Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Team bildet das Jäger-Team, das andere Team wird gejagt. Die Aufgabe des gejagten Teams ist es, einen Ball 10 Mal zwischen seinen Teammitgliedern hin und her zu werfen. Wichtig: Der Ball darf nicht an den vorherigen Spieler zurückgeworfen werden. Die Aufgabe der Jäger ist es zu verhindern, dass die gegnerische Gruppe das schafft. Wurde der Ball 10 Mal hin und her geworfen ohne dass die Gegner ihn abgenommen haben, wechseln die Rollen und die Gejagten werden zu Jägern und anders herum.

**Spiele ohne Material**

### Hund oder Katze

 Die Gruppe wird in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt. Beide Mannschaften stehen sich 5 Meter zueinander entfernt gegenüber. Hinter jeder Mannschaft ist in 20 Meter

 Entfernung eine „Seitenauslinie“. Nun wird ein Geldstück geworfen. Bei Zahl versuchen die

 Hunde die Katzen zu fangen, bei Wappen umgekehrt. Wer abgeschlagen wurde, bevor man

 die Seitenauslinie erreicht hat, der ist ausgeschieden.

 Variante: anstatt ausscheiden muss man die Mannschaft wechseln.

* **Eins, Zwei, Drei**

Zwei Gruppen stehen sich in einigem Abstand gegenüber. Jedem Spieler ist eine Zahl zugeteilt. In jeder Gruppe muss es die gleichen Zahlen geben (z.B. 1-5). Auf der Mittellinie zwischen den Gruppen liegt ein Gegenstand. Der Gruppenleiter steht außerhalb des Spielfeldes und ruft willkürlich ein bis zwei Zahlen.

Bei einer Zahl muss der jeweilige Teilnehmer der Gruppe, dem die Nummer zugeteilt ist losrennen und versuchen den Gegenstand in der Mitte zu schnappen und hinter seine Gruppenlinie zu bringen.

Bei zwei Zahlen müssen sich die Teilnehmer noch hinter ihrer Linie Huckepack nehmen, so dann in die Mitte rennen und mit Beute wieder zurück.

Die Gruppe, die es schafft den Gegenstand hinter ihre Linie zu bringen, bekommt einen Punkt.

* **Speed- Verstecke**

Zu Beginn des Spiels wird ein Fänger ausgewählt. Die übrigen Teilnehmenden sind die Gejagten. Der Fänger muss sich einen Ort suchen, an dem er während des gesamten Spieles stehen bleibt. Wenn alle bereit sind beginnt der Fänger mit geschlossenen Augen von 15 runter zu zählen. Wenn er bei null angekommen ist, darf er die Augen öffnen und sich von seinem Platz aus umschauen. Sieht er einen Mitspieler sagt er dessen Namen und dieser scheidet aus. Die anderen Spieler verharren in ihren Verstecken. Dann beginnt der Fänger wieder herunter zu zählen. Dieses Mal beginnt er bei 14. Während der Fänger herunterzählt müssen die Gejagten aus ihren Verstecken kommen, zum Fänger rennen, diesen abklatschen und sich dann schnellstmöglich wieder verstecken. Wenn der Fänger bei null ist darf er wider die Augen öffnen und nach den Gejagten Ausschau halten. Jetzt zählt der Fänger von 13 runter usw. Das Spiel endet, wenn alle Gejagten „gefangen“ wurden.