

Eisbären Alarm!

Ein Bewegungsspiel für kleine und große Eskimos

Gruppengröße: ab 5 Personen, möglichst eine ungerade Anzahl

Altersgruppe: ab 4 Jahre

Eisbären sehen zwar gemütlich aus, sind es aber nicht. Sie können besonders für die Inuit - das ist der richtige Name für Eskimos -, die um ihre Iglus laufen gefährlich werden. Daher versuchen sich alle Inuit möglichst schnell zu schützen. Z. B. in ihren Iglus.

Die SpielerInnen teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine Teilgruppe wird zu Inuit, die andere zu Iglus. Ein Spieler oder eine Spielerin bleibt übrig, er/sie ist der/die Späher/in.

Die Iglus stellen sich mit gespreizten Beinen in den Schnee. Die Inuit laufen umher, solange bis der/die Späher/in „Eisbären-Alarm!“ ruft. Die Inuit und natürlich der/die Späher/in müssen sich nun blitzschnell retten, indem sie durch die gespreizten Beine eines Iglus kriechen. Sobald der Inuit durchgeschlüpft ist, schließt sich das Iglu. Der Inuit, der nicht schnell genug war und kein Iglu erwischt hat, wird in der nächsten Runde zum/zur Späher/in Inuit. Nach etwa 4-5 Runden wechseln Inuit und Iglus die Rollen.

Weitere Signale:

„Eisschollen-Alarm!“

Es gibt auch einen falschen Alarm, bei dem die Inuit verwirrt werden können. Ruft der/die Späher/in, z.B. „Eisschollen-Alarm!“ wird die Person zum/zur Späher/in, die fälschlicherweise in ein Iglu geflüchtet ist.

„Eisbären-Alarm von hinten“

Ruft der/die Späher/in „Eisbären-Alarm von hinten“, müssen alle rückwärts (mit den Füßen zu erste) durch die Iglus kriechen.



In Anlehnung an www.zzzebra.de das Webmagazin für Kinder

Weitere Ideen, Spiele, Bau und Basteltipps findest in „Outdoor-Kids - Praxishandbuch für Kindergruppen“ herausgegeben von der Deutsche Wanderjugend. Bestellung auf www.outdoor-kids.de