



## Der Weg ist das Ziel - Ideen für einen kurzweiligen Spaziergang

### Gehwegplatten:

-von Platte zu Platte hüpfen (mit geschlossenen Beinen, auf einem Bein, rechter und linker Fuß jeweils auf eine eigene Platte,...)

-beim Gehen dürfen die Plattenränder nicht betreten werden (kann auch als Wettspiel gespielt werden: jeder hat 5 Leben, wer eine Linie betritt, verliert ein Leben; wer zuerst bei 0 ankommt hat verloren)

-auch mal rückwärts probieren

- nur auf den Linien gehen

- verschieden Platten mit Steinchen/ Kreide markieren; diese dürfen beim Laufen nicht betreten werden

### "Lustige Namen" - Spaziergang

Erfindet unterwegs lustige Namen für verschiedene Gegenstände (Häuser, Bäume, Autos,...)

Vorgabe: der Nachname muss sich auf den Vornamen reimen

Einer gibt den Vornamen an, der andere den Nachnamen

Beispiel:

Dieser Baum heißt Karoline Mandarine

Das Auto heißt Jochen Knochen

### Stadtteilrallye

stellt Euch eine eigene Rallye zusammen mit Aufgaben, die heute auf dem Spaziergang erledigt werden müssen.

#### **Beispiele:**

-an jedem Haus muss man in einer anderen Gangart vorbei (die gesamte Hauslänge entlang rennen, schleichen, rückwärtsgehen, im Seitgalopp, Gänsefüßchen,...)

-wie viele Laternen zählen wir bis zur nächsten Kreuzung, zum nächsten Geschäft, bis zum Spielplatz,...

- Verkehrsschilder suchen: welche Schilder finden wir auf dem Weg, was bedeuten sie?

(optional: Vorlage ausdrucken: welche dieser Schilder finden wir auf unserem Weg?)

-was ist die niedrigste/ die höchste Hausnummer auf unserem Weg?

### Schätz-Olympiade

vor dem Spaziergang müssen Fragen, die Ihr Euch selbst ausdenkt, beantwortet/ geschätzt werden. Schreibt es auf einen Zettel.

Beispiele:

-Wie vielen Hunden werden wir begegnen?

-Über wie viele Bäume können wir balancieren?

-Wie vielen Spaziergängern werden wir begegnen?

-usw.

Am Ende wertet Ihr aus, wer am besten geschätzt hat.

Wenn Ihr möchtet, könnt Ihr auch einen Gewinn vereinbaren, z.B. darf der Gewinner das nächste Spiel zu Hause auswählen, das Mittagessen bestimmen,...

## Spiele für Feldwege/ Fußwege ohne Autoverkehr

### **Hexe, Hexe was kochst Du heute?**

Ein Mitspieler ist die Hexe und stellt sich etwas entfernt von den anderen auf.

Die Kinder rufen: "Hexe, Hexe, was kochst Du heute?"

Die Hexe antwortet z.B. "Kar-tof-fel"

Die Kinder dürfen nun, entsprechend den Silben des Wortes, Schritte auf die Hexe zugehen (in diesem Fall 3 Schritte).

Ruft die Hexe als Antwort : "Kinder"

müssen alle schnell zurück rennen. Die Hexe versucht nun eines der Kinder zu fangen.

Hat sie ein Kind erwischt, wird dieses die neue Hexe.

### **Kommandospiel:**

Ein Mitspieler wird als Kommandogeber ausgewählt und gibt während dem Laufen an, was zu tun ist.

Dabei muss immer das Wort "Kommando" vorangestellt werden,

z.B. "Kommando hüpfen"

Alle Mitspieler müssen nun hüpfen.

Fehlt das Wort "Kommando" dürfen die Mitspieler nicht reagieren.

Wer dennoch reagiert und die Übung ausführt, wird der nächste Kommandogeber.

### **Traktor, Bauer, Misthaufen (bekannt als Feuer, Wasser, Sturm)**

Denkt Euch verschiedene Begriffe aus der Landwirtschaft aus und überlegt dazu passende Bewegungen.

Ein Mitspieler ruft einen Begriff und die anderen müssen möglichst schnell die passenden Bewegung dazu machen.

Wer die Bewegung als letztes ausführt, ruft den nächsten Begriff.

Beispiele:

Traktor - am Wegrand laufen

Mähdrescher - mit ausgebreiteten Armen den Weg entlang

Pfosten - still und gerade stehen

Ente - im Entengang weiter

Misthaufen - auf einem Bein stehen und krähen

Heuboden - Bewegung, als ob man eine Leiter hochsteigt

Regen - mit schnellen Laufschritten auf der Stelle treten

usw.

### **Spiel mit Steinchen:**

Jeder sucht sich einen Stein und rollt/wirft ihn auf den Weg.

Die Entfernung bis zum Stein muss nun mit einer vereinbarten Gangart (hüpfen, Riesenschritte,...) zurückgelegt werden.

### **Wo ist der Waldwichtel?**

Material: Edding

-Sucht im Wald einen kleinen Ast

-Malt mit Edding ein Gesicht auf

-Bastelt aus Blättern Mütze/ Kleidung

**Aufgabe:** Nacheinander darf jeder den Wichtel verstecken und die anderen müssen ihn suchen.