

Froschrennen



Hin und her

Teilnehmer: 3 - 16 Spieler.

Herausforderung: Einzeln.

Fitneß: Hoch.

Anspruch: Koordinationsfähigkeit, Schnelligkeit.

Spielform: Wild.

Material: Keines.

Zeit: Kurz.

Ort: Wiese, Sportplatz oder zu Hause.

Herkunft: Nordwestküste (Ursprünglich: Jungen oder Mädchen).

Dieses Rennen ähnelt ebenfalls dem Krabbenrennen. Diesmal jedoch sind die Spieler Frösche. Und: Diesmal können sie sich auch gegenseitig am Weiterkommen hindern...

Die Spieler gehen diesmal in die Hocke, packen ihre Waden über den Knöcheln und hüpfen zur Ziellinie. Wer dabei seine Waden losläßt, muß zur Startlinie zurück.

In der wilderen Variante können sich die Spieler gegenseitig anrempeln und zum Umfallen zu bringen; jedoch können diese ihren Weg normal fortsetzen, nachdem sie sich wieder aufgerichtet haben, es sei denn, sie lassen auch nur einen Augenblick ihre Knöchel los¹⁹³ – dann müssen sie bei der Startlinie wieder anfangen.

Teilnehmer: 4-10 Spieler.¹⁹⁴

Herausforderung: Partner.

Fitneß: Hoch.

Anspruch: Koordinationsfähigkeit, Schnelligkeit, Gleichgewichtssinn.

Spielform: Wild.

Material: Ein Band oder Stück Stoff.

Zeit: Kurz.

Ort: Wiese, Sportplatz.

Herkunft: Nordwestküste (Ursprünglich: Jungen).

Bei diesem Wettrennen rennen die Spieler wieder beinahe ganz normal: Immer zwei sind untrennbar miteinander verbunden ...

Zwei Linien werden 14m voneinander entfernt parallel auf den Boden gezeichnet. Je zwei Mädchen oder Jungen bilden Rücken an Rücken ein Paar auf der ersten (Start-) Linie: Der eine stellt sich mit Blick zur zweiten Linie, der andere mit dem Rücken zu ihr. Nun wird ein Knöchel des einen Spielers mit dem des anderen zusammengebunden. Für Nachahmungen empfehlen sich Stoffstreifen.

Auf "Los!" müssen beide Spieler so schnell wie möglich zur zweiten Linie rennen, dann wieder zurück zur Startlinie. Bei der zweiten Linie drehen sich die Spieler nicht; der eine ist also beim Hinweg "vorne", ab Erreichen der zweiten Linie jedoch ist es der andere. Sein Partner muß nun rückwärts laufen.

Eine Variante: Beide Knöchel werden mit den beiden des Partners zusammengebunden. Hier ist allerdings Vorsicht geboten¹⁹⁵!

Nachspielen auf eigene Gefahr.

Beispielseite Indianer-Spiele - indianer-leben.de

