

Wo ist Susi?

Die Teilnehmer haben die Aufgabe, das Huhn (Susi) zu klauen. Starten können sie nach einer Besprechungszeit hinter der Grundlinie, die mit einem Seil gelegt wird. Gegenüber steht die Spielleitung in etwa 20 bis 30 Metern Entfernung mit dem Rücken zu den Teilnehmern. Einen Meter hinter ihr liegt Susi, das Huhn, welches die Spielleitung versucht zu bewachen. Die Spielleitung spricht einen Satz wie „Wo ist Susi?“ - und in dieser Zeit können die Teilnehmer sich auf den Schatz zu bewegen, ohne erappt zu werden. Ist der Satz der Spielleitung beendet, dreht sie sich um. Alle Teilnehmer, die sich dann noch bewegen, sind erappt und müssen zurück hinter die Startlinie. Nur die Teilnehmer, die ganz still dastehen, weder lachen, sich bewegen oder reden, bleiben auf ihrer Position. Daraufhin dreht sich die Spielleitung um und beginnt wieder ihren Satz zu sagen - und die Teilnehmer können sich wieder bewegen.

Das wird so lange wiederholt, bis jemand den Schatz aufnimmt. Sobald die Spielleitung bemerkt, dass „Susi“ nicht mehr bei ihr liegt, darf sie - je nach Gruppengröße - einmal bis dreimal raten, wer „Susi“ hat. Die Person, auf die sie tippt, muss dann ihre Hände zeigen. Hat diese Person Susi nicht, kann sie stehen bleiben. Hat sie jedoch das Huhn, muss sie es auf jeden Fall zugeben, die Spielleitung bekommt den Schatz zurück und alle Teilnehmer müssen ganz von vorn hinter der Grundlinie starten.

Wichtig: Susi darf nicht geworfen oder in Hosentaschen oder Ähnlichem versteckt werden



Alaska Rugby

Zum Spielbeginn werden zwei Mannschaften eingeteilt und das Spielfeld wird begrenzt. Eine Gruppe bekommt das Huhn und fängt an, das Huhn wegzuworfen, hier Gruppe A genannt. Beim Werfen wird ein Schlagwort wie „Chuck the chicken“ oder „Alaskaball“ gerufen. Sofort geht die Gruppe A ganz eng zusammen und eine Person der Mannschaft umrundet die Gruppe, wobei die Runden gezählt werden.

Mannschaft B holt sich in der Zwischenzeit das Huhn und stellt sich in einer Kette hintereinander auf. Das Huhn wird abwechselnd über den Kopf und dann unter den Beinen an die nächste Person weitergereicht.

Ist das Huhn bei der letzten Person vorne angekommen, so wirft diese das Huhn weg und ruft das vereinbarte Schlagwort, damit die andere Gruppe weiß, dass sie nun das Huhn holen muss.

Dann umrundet sich Mannschaft B in dieser Zeit und so weiter ...
Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes insgesamt 30 Umrundungen geschafft hat.



Das schnelle Hühnchen

Die Gruppe steht im Kreis, sie bekommt das Huhn und soll sich dieses zuwerfen. Als erstes wird eine Reihenfolge festgelegt (wer wirft zu wem) am Ende sollen alle einmal den Ball erhalten haben.

Die Aufgabe ist es, das Huhn schnellstmöglich in der bereits festgelegten Reihenfolge durch mindestens eine Hand aller Teilnehmer gehen zu lassen, ohne dass zwei Personen das Huhn gleichzeitig berühren oder es den Boden berührt. Die Teilnehmer dürfen sich hierzu anders aufstellen. Die beginnende Person ist auch die letzte, die das Huhn berührt. Sie sagt „Start“ und „Stopp“ bei einem zu wertenden Versuch, während die Spielleitung mit einer Stoppuhr die Zeit misst.

Die Spielleitung kann die Teilnehmer vorher befragen, in welcher Durchlaufzeit sie meinen, es zu schaffen, oder gleich eine Zielvorgabe formulieren. Realistisch ist es, bei acht Personen unter drei Sekunden zu kommen, bei 20 unter zehn Sekunden und bei 30 unter 15 Sekunden.



Ein Hühnchen geht auf Wanderschaft

Euer Huhn möchte auf eine Reise gehen. Dafür müsst ihr euch alle im Kreis aufstellen und nach außen blicken. Das Huhn soll nun einmal um den Teilnehmerkreis wandern. Es darf allerdings nicht einfach mit den Händen weitergegeben werden. Der Transport muss über Schultern, Armbeugen, etc. passieren. Sollte das Huhn abstürzen beginnt die Aktion erneut.

Wichtig:

Fragt vorher, wer wo nicht berührt werden möchte und wo Berührungen Ok sind!



Gummihuhngolf - Seite 1

Gummihuhngolf ist eine Aktivität für Gruppen, die wenig Material erfordert, aber großen Spaß macht. Dabei ist jedes Teammitglied beteiligt. Spielen kann man draußen nahezu überall.

Für den Anfang genügt es, zwei Gummihühner und 10 „Schläger“ zu haben. Es werden zwei Gruppen zu je 4-5 Personen gebildet. Jedes Teammitglied bekommt einen Schläger und jedes Team erhält ein Huhn. Gespielt wird abwechselnd. Die Teams legen intern eine Reihenfolge fest, in welcher gespielt wird. Nun geht es los. Ziel ist, das Huhn mit möglichst wenig Schlägen über eine bestimmte Strecke zu befördern. Ein „Schlag“ ist dabei quasi „ein Flug“. Der erste Spieler befördert das Huhn mit seinem Schläger in die Luft und in der festgelegten Reihenfolge schlagen die Teammitglieder das Huhn möglichst weit in Richtung Ziel. Berührt das Huhn den Boden, ist der Schlag zu Ende und das Huhn bleibt an dieser Stelle liegen und die andere Mannschaft ist dran. Solange das Gummihuhn in der Luft ist, darf es beliebig oft von jedem Teammitglied weitergespielt werden - allerdings immer nur in der festgelegten Reihenfolge der Spieler. Gewonnen hat das Team mit den wenigsten Schlägen.

Für Anfänger übt man zunächst einmal, das Gummihuhn reihum zu schlagen. Die ersten Spiele können einfach über eine festgelegte Distanz erfolgen. Als Ziel eignet sich ein Eimer oder ein zusammenfaltbarer Laubkorb.



Gummihühnergolf - Seite 2

Für geübtere Spieler baut man einen Parcours auf. Das kann mit Reifen, Bänken, angebrachten Schnüren usw. erfolgen oder man nutzt einfach vorhandene Hindernisse: unter/ über eine Bank, um einen Baum herum, über einen Ast usw. Wichtig ist, dass jeder Spieler den genauen Ablauf des Parcours verstanden hat. Wird das Hindernis nicht ordnungsgemäß bewältigt, muss wiederholt werden.

Material:

- 10 Schläger (Besenstiele, Holzstöcke 50-80 cm lang)
- 2 quietschende Gummihühner (Baumarkt, Tierbedarf)
- 2 Eimer oder faltbare Laubkörbe als Ziel

Teilnehmer:

Kinder ab 10 Jahre und Jugendliche

Sicherheitshinweise:

Je jünger die Teilnehmer, umso deutlicher die Belehrung vor dem Spiel. Neben den Spielregeln muss besonders auf die Gefahr beim Schlagen hingewiesen werden!

- Abstand zwischen den Spielern zu jeder Zeit eine Schlägerlänge
- Bei langen Schlägern werden diese unter Hüfthöhe geführt



Gummihuhngolf - Seite 3

Tipp:

Vor Spielbeginn das vorgesehene Gelände ablaufen und auf mögliche „Gummihuhnfallen“ prüfen. Die Tiere bleiben gern auf Flachdächern und in Dachrinnen liegen. Wie kann man sie dort herunterbekommen, ohne dass gefährliche Situationen entstehen? - schon vorher an Möglichkeiten denken.

Hat das ganze einen Sinn?

Es fördert Teambildung und Festigung der Gruppe, trainiert Koordinationsfähigkeit und Motorik, unterstützt Mitverantwortung der TN und Mitbestimmung z.B. bei Festlegen eines Parcours und der Reihenfolge der Spieler, ermöglicht das Erlernen von Frustrationstoleranz, Kooperationsfähigkeit und Sozialkompetenz und außerdem macht es einfach **Spaß**.

mehr unter www.gummihuhngolf.de

