

Wie bist du, Jesus? 2

Jesus, der Diener

Kreativ-Bausteine // Spiel



Waschlappen-Rugby

Material:

- > große Wiese, Turnhalle, großer Raum mit viel Platz o. Ä.
- > 1 Waschhandschuh
- > 1 Päckchen Reis
- > stabile Schnur
- > ggf. Zettel und Stift zum Punktenotieren
- > ALTERNATIV: Gummistiefel, Schuh o. Ä.

Spielerklärung:

Dieses Spiel sollte draußen gespielt werden, weil es viel Platz braucht. In der Vorbereitung wird ein Waschlappen (Waschhandschuh) mit Reis gefüllt und mit einer stabilen Schnur zugeknötet, sodass ein Wurfgegenstand entsteht. Die Schnur kann ein ganzes Stück überstehen, sodass die Kinder den Waschlappen auch an der Schnur nehmen und wegschleudern können. Alternativ kann man auch einen anderen Gegenstand werfen, wie zum Beispiel einen Gummistiefel oder einen Schuh.

Die Kinder werden in zwei gleich große Teams aufgeteilt. Team 1 fängt an und schleudert den Waschlappen möglichst weit weg. Team 2 rennt schnell zum Waschlappen. Das Kind, das als erstes dort ankommt, hebt den Waschlappen auf und stellt sich breitbeinig hin. Das restliche Team stellt sich ebenfalls breitbeinig in einer Reihe dahinter auf, sodass ein Tunnel entsteht. Der Waschlappen wird durch die Beine nach hinten durchgegeben. Fällt der Waschlappen dabei runter, muss das Team noch mal vorne anfangen. Das letzte Kind in der Reihe rennt schließlich

mit dem Waschlappen nach vorne, wo der Waschlappen gelandet war. Es macht einen „klassischen Touchdown“, indem es den Waschlappen auf den Boden drückt (er darf nicht geworfen werden!) und laut „Stopp“ ruft. Danach darf Team 2 seinerseits den Waschlappen möglichst weit weg werfen.

Team 1 hat sich in der Zwischenzeit nicht ausgeruht, sondern eifrig Punkte gesammelt: Sobald ein Kind den Waschlappen geworfen hat, stellt sich das Team so eng wie möglich zusammen. In der Zeit, in der das andere Team mit dem Waschlappen beschäftigt ist, rennt das Werfer-Kind um sein zusammenstehendes Team. Das Team zählt dabei laut die Runden (= Punkte), die das Kind schafft. Das geht so lange, bis das laute „Stopp“ vom anderen Team kommt. Dann drehen sich die Rollen um, und Team 1 muss schnell zum Waschlappen rennen, der inzwischen von Team 2 irgendwohin geworfen wurde. Ein/-e Mitarbeiter/-in sollte die Punkte jeweils notieren. Am Ende hat das Team mit den meisten Punkten gewonnen.

Hinweis // Die Spielrunden sollten auf etwa 10 Minuten begrenzt werden, da die Kinder sich innerhalb kürzester Zeit verausgaben. Wenn die Kinder gerne mehr Runden spielen wollen, bietet es sich an, eine Trinkpause einzulegen oder nach einem anderen Kreativ-Baustein eine weitere Runde zu spielen.