

# Flink wie die Erdmännchen: Spielen und bewegen

## Höhlenolympiade

Unterirdische Wasserfälle, Steinrutschen, tiefe Schächte und schmale Durchgänge. Eine Höhlenexpedition ist anstrengend. Hier kommen Tipps für eine gute Vorbereitung. Habt ihr in der Turnhalle alle Stationen der Höhlenolympiade durchlaufen, gibt es den Höhlenforscherausweis (S.23).

### Der Boden ist Lava:

Ihr seid im Innern einer Höhle, als es plötzlich zu brodeln beginnt. Der Vulkan ist kurz vorm Ausbruch, schon fließt Lava über den Boden. Wer schafft es am schnellsten zum Höhlenausgang? Baut aus Kästen, Matten, Schwebebalken und Seilen einen Parcours auf und bewältigt die Strecke, ohne einen Fuß auf den Boden zu setzen. Wenn ihr herunterfallt, müsst ihr von vorne beginnen. Die Zeit läuft!

**Tipp:** Wenn es noch schwieriger werden soll, könnt ihr jemanden bestimmen, der euch mit Vulkanbrocken (Softbällen) abwerfen muss. Wer getroffen wird, muss von vorn beginnen.

### Troll-Hammerwurf:

Trolle machen in ihrer Freizeit nichts lieber als Hammerweitwurf. Wenn ihr in einer Höhle auf sie trefft, ladet sie zu einem Wettkampf ein! Als Hammer verwendet ihr einen Tennisball, der in die Spitze einer Socke gelegt wird. Dreht euch für den Wurf mehrere Male um die eigene Achse und schleudert dann den Socken-Hammer so weit wie möglich. Wer schafft den weitesten Wurf?

**Tipp:** Ihr könnt auch mit Kreide in einiger Entfernung einen größeren Kreis zeichnen, in dem der Hammer gezielt landen muss.

### Im Dachs-Bau:

Baut mit Stühlen, Tischen oder Kriechtunneln ein Tunnelsystem. Das ist euer Dachs-Bau. Nun müssen alle die Gänge durchkriechen, ohne zwischendurch aufzustehen. Wer am schnellsten den Ausgang erreicht, ist der Oberdachs.

**Tipp:** Manche Gänge könnt ihr als Sackgasse bauen, dann muss man rückwärts kriechen.

### Kaninchen-Tunnel:

Auch das Kaninchen hat einen weit verzweigten unterirdischen Bau. Im Gegensatz zum Dachs kriecht es aber nicht, sondern hüpfert seinen Weg. Dafür eine lange Reihe aus Reifen auslegen, immer mit ein bisschen Platz dazwischen. Aber aufgepasst beim Wetthüpfen! Der Reifenrand darf nicht berührt werden! Wer an einen Reifen stößt, fängt von vorn an.

**Tipp:** Ihr könnt die Art des Hüpfens variieren: in der Hocke oder auf einem Bein, in einem bestimmten Rhythmus oder sogar rückwärts – einem sportlichen Kaninchen sind keine Grenzen gesetzt!



**Achtung, Scherzfrage!**  
Auf welchem Boden findet  
man die leckersten Früchte?

Auf dem Torfeboden



## Wurzelgemüse

Bildet einen Stuhlkreis (geht auch mit Sitzkissen), einer steht in der Mitte und hat keinen Platz. Jetzt wird aus jedem Kind ein Wurzelgemüse: Möhre, Radieschen, Sellerie oder Rettich. Verteilt die Gemüsesorten am besten gleichmäßig. Dann geht es los: Der Spieler in der Mitte ruft laut eine der Gemüsesorten. Sofort müssen die jeweils gemeinten Kinder aufstehen und sich schnell einen neuen Platz suchen, auch das Kind in der Mitte. Wer keinen Platz findet, der ist als Nächstes dran, eine Gemüsesorte zu nennen. Aber Achtung: Beim Wort „Wurzelgemüse!“ müssen alle Kinder neue Plätze finden!

## Möhren ziehen

Erntezeit bei den Möhren! Eigentlich ist das nicht so schwierig – man muss sie nur vorsichtig am Grün anfassen und dann aus dem Boden ziehen. Bei diesem Spiel seid aber ihr die Möhren und sollt es den Gärtnern nicht ganz so einfach machen! Legt euch mit dem Bauch nach unten auf den Boden und bildet einen Kreis, indem ihr eure Arme miteinander verhakt. Einer ist der Gärtner oder die Gärtnerin und bleibt außerhalb des Kreises. Er oder sie versucht nun, die Möhren, also die Kinder, an den Füßen aus dem Kreis zu ziehen. Die Möhren, die herausgezogen wurden, helfen dem Gärtner oder der Gärtnerin dann bei der weiteren Ernte. Die anderen Möhren schließen wieder den Kreis. Gewonnen haben die zwei, die am Ende übrigbleiben.

## Regenwurm-Rennen

Regenwürmer sind rege Tiere. Bastelt euren persönlichen Regenwurm (S. 24) und tretet gegeneinander an. Legt eine Start- und Ziellinie fest. Treibt eure Regenwürmer mit Strohhalmen voran. Wem geht zuerst die Puste aus?



## Forschergeist, sei wachsam!

Als Mitglieder einer Höhlenexpedition müsst ihr schnell handeln und immer auf euren Nebenmann achten. Stellt euch im Kreis auf. Derjenige, der die Expedition leitet, steht in der Mitte. Sie/Er gibt ein Kommando und deutet dabei auf ein Forscherkind, das dieses Kommando befolgen muss. Aber nicht allein. Auch die beiden Nachbarn links und rechts müssen schnell den Auftrag erfüllen. Wer schläft oder das Kommando falsch ausführt, kommt als nächstes in den Kreis.

Hier sind ein paar Ideen für Kommandos aus der Höhlenforschung. Denkt euch dazu noch eigene aus.

- Erdlochbohrer: sich um die eigene Achse drehen
- Kanarienvogel: pfeifen
- Graben: wie mit einer Schaufel Erde ausbuddeln
- Grubenspringen: in die Hocke gehen und hochspringen
- Kuddelmuddel: alle rennen zu einer anderen Stelle im Kreis

**Tipp:** Denkt euch ein Kommando aus, bei dem man nichts tun darf: Pause!

## Bohrturm bauen

Um tief in die Erde zu graben, braucht es einen hohen Bohrturm. Und den baut man am besten gemeinsam. Ihr benötigt dazu eine Packung Wäscheklammern und einen Becher.

Zunächst teilt ihr die Klammern unter allen Personen gleichmäßig auf. Der Becher wird in die Mitte vom Tisch gestellt. Wer an der Reihe ist, muss eine seiner Wäscheklammern an eine beliebige Stelle am Becher oder auf andere Klammern stecken. Dabei dürft ihr nur eine Hand benutzen und nichts festhalten. Wer als letztes eine Klammer steckt, ohne dass der Turm dabei umfällt, hat gewonnen. Und wer den Turm zum Einsturz bringt, darf die Klammern auseinandersortieren und beginnt die neue Runde.

**Tipp:** Wenn alle Klammern aufgebraucht sind und der Turm immer noch steht, könnt ihr einfach bereits gesteckte Klammern umstecken.

## Blinder Maulwurf

Dass der Maulwurf nicht die besten Augen hat, weiß jedes Kind. Ob er es trotzdem schafft, euch zu schnappen? Verbindet die Augen eines Mitspielers mit einem Tuch. Er ist jetzt der blinde Maulwurf. Räumt vorher Gegenstände weg, über die der Maulwurf stolpern könnte. Die anderen Mitspieler können nun umherlaufen und den blinden Maulwurf durch Antippen auf sich aufmerksam machen. Ziel ist es, dem blinden Maulwurf zu entkommen. Wird ein Mitspieler vom blinden Maulwurf gefangen, werden die Seiten gewechselt – der Gefangene übernimmt nun die Rolle des blinden Maulwurfs.



## Ausgrabungscamp

Unter der Erde versteckt sich ein wahres Paradies für Schatzgräber und Archäologinnen: vergessene Schatzkisten, Dinosaurierknochen, jahrtausendealte Fossilien oder Goldminen liegen verschüttet oder versteinert in der Tiefe und warten nur darauf, gefunden zu werden. Mit dem Ausgrabungscamp seid ihr für eure Forschungsabenteuer bestens gerüstet.

**Verschätzt euch nicht:** Wenn sich ein vermeintlicher Schatz nur als gewöhnlicher Gegenstand entpuppt, ist die Enttäuschung groß. Stärkt eure Fähigkeit, Schätze zu erkennen! Füllt einen großen Beutel mit verschiedenen Objekten (Trinkflasche, Schulbuch, Kartenspiel, Löffel, Spielzeug, Tüte Bonbons). Greift mit einer Hand hinein und ertastet einen Schatz. Überlegt, was es sein könnte. Legt vorher fest, was die wahren Schätze sind.

**Vorsichtig enthüllt:** Beim Freilegen von antiken Tontöpfen und filigranem Schmuck ist eine ruhige Hand gefragt. Versteckt in einer Schüssel, die ihr vorher mit Sand gefüllt habt, Gegenstände wie Tassen, Teller, glänzendes Bonbonpapier oder Fossilien (S. 25). Greift zu Pinsel, Löffel und Pinzette, um die wertvollen Schätze vorsichtig zu bergen.

**Magnetisch angezogen:** Viele kostbare Schätze bestehen aus Metall. Um nicht auf Verdacht irgendwo nach ihnen zu graben, kann man sie mit einem Metalldetektor aufspüren. Legt Gegenstände aus verschiedenen Materialien (Buch, Plastikflasche, Besteck, Kugelschreiber, Schraubenzieher) auf einen Tisch und deckt sie mit einem Tuch ab, um sie unsichtbar zu machen. Fahrt dann mit einem starken Magneten darüber. Sobald der Detektor anspringt, ertastet ihr den Gegenstand. Versucht zu erraten, um welchen Schatz es sich handelt.

## Katastrophenalarm!

Bei einer Naturkatastrophe muss man sich blitzschnell in Sicherheit bringen. Und das könnt ihr trainieren. Versammelt euch in der Turnhalle oder in einem großen Raum, indem ihr euch frei bewegen könnt. Achtet darauf, dass keine Gegenstände herumliegen, über die ihr stolpern könntet. Die Spielleitung fährt Musik ab, zu der ihr tanzt. Wenn sie stoppt, ist Gefahr im Verzug. Achtet auf das Kommando und handelt richtig:

- Erdbeben: Sucht ein anderes Kind, an dem ihr euch festhalten könnt.
- Lava: Legt euch blitzschnell auf den Boden.
- Magma: Bleibt wie eingefroren stehen.

Wer falsch oder zuletzt handelt, scheidet aus.