

9.5 Raufspiele

Geregelte Raufspiele bieten den Kindern Gelegenheit, physische und psychische Belastungsgrenzen zu erfahren und den hautnahen Kontakt mit den Mitspielenden zu spüren. Sie können Anlass sein, fächerübergreifend über Aggression und Gewalt nachzudenken.

Raufen und dabei die Regeln des fairen Kämpfens einhalten.

Sockenkampf: 2–5 S liegen oder sitzen auf einem Mattenviereck (bzw. in einem abgegrenzten Rasenfeld), wobei die Füße nur mit Socken bekleidet sind. Auf ein Signal versuchen alle, einander die Socken ausziehen und diese aus dem Spielfeld zu werfen. Gewonnen hat, wer als letzter noch eine Socke trägt. Jede Spielgruppe legt die Kampfregeln selber fest (z.B. Fussverdrehen und Treten sind nicht erlaubt und werden durch einen Spielbeobachter mit dem Entzug einer Socke bestraft).

- Als Zweier- oder Gruppenwettkampf.

☉ Alle Formen sind auch im Freien durchführbar.

🏆 Uhren, Brillen und Schmuck weglegen.



Trophäenjagd: Alle S nehmen fünf Wäscheklammern und befestigen diese sichtbar an beliebigen Orten ihrer Kleider. Auf ein Signal probieren alle, möglichst viele Trophäen zu erobern und anzuhängen. Wer hat nach 3 Minuten mehr als 5 Wäscheklammern?

- 1 gegen 1 auf einem Mattenfeld, wobei es gilt, die Wäscheklammer des Partners zu erobern.



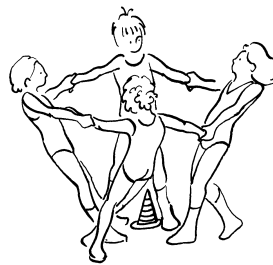
Englische Bulldogge: 2 S beginnen als «Bulldoggen» zu fangen. Mitspieler gelten als gefangen und werden zu Fängern, wenn sie vom Boden aufgehoben und durch den Ruf «Englische Bulldogge 1–2–3» verwandelt werden. Wer wird länger als 3 Minuten nicht gefangen?



🏆 Korrekt heben und tragen!

Ziehkampf im Kreis: Mehrere S fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. In der Mitte des Kreises steht ein Turm aus Objekten (Verkehrshüte o.Ä.). Die S gehen langsam in einer Richtung um den Turm herum und versuchen, die Gegenüberstehenden so an das Objekt zu ziehen, dass es umfällt oder einstürzt. Wer dafür verantwortlich ist, muss je nach Absprache eine Aufgabe lösen oder kassiert einen Strafpunkt.

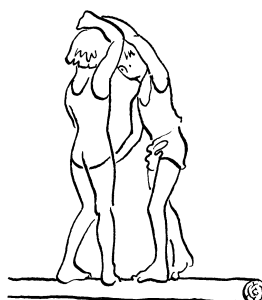
- 5–7 S stehen um eine Matte und geben sich die Hand. Wer muss als Erster die Matte berühren?



➡ Wurde in Serbien ursprünglich mit einem Turm aus Mützen gespielt.

Vom Podest holen: Je 2 S stehen sich auf der Schmalseite einer Langbankhälfte (Baumstamm) gegenüber. Sie geben sich eine oder beide Hände und probieren, den Partner vom Podest zu bringen. Wer zuerst 2-mal gewonnen hat, gewinnt. Die Verlierer dürfen einen Sieger zum nächsten Wettkampf herausfordern.

- Beide halten einen Medizinball in den Händen und probieren so, einander durch Stossen aus dem Gleichgewicht zu bringen.
- Beide halten ein Kissen in der Hand und versuchen, durch dosierte und gut platzierte Hiebe den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen.



➡ Kämpfen: Vgl. Bro 3/4, S. 22 ff.; Stoss-Duell: Vgl. Bro 4/4, S. 33