

Jenga-Rennen

An die vier Eckpunkte des Volleyball-Feldes werden jeweils ein Markierungshütchen gestellt und ein Würfel gelegt. In der Mitte des Spielfeldes wird das Jenga-Spiel aufgebaut. bzw. **Aufteilen der Jenga-Klötzchen an die Mannschaften.**

Die TN verteilen sich an die vier Markierungshütchen und sprechen sich über ihre Laufgeschwindigkeit ab, d.h. ob sie langsam laufen oder walken oder **individuell entscheiden.**

Jede Gruppe würfelt

- gerade gewürfelte Zahl = zwei Runden laufen/walken
- ungerade gewürfelte Zahl = drei Runden laufen/walken

und läuft/walkt dann die entsprechende Rundenzahl außen um die vier Markierungshütchen herum, indem sie sich an einem Springseil festhalten. (Lauf-/Walking-Richtung vorher gemeinsam festlegen.)

Nach Beendigung der Rundenzahl geht ein/e TN in die Mitte und versucht, ein Jenga-Steinchen aus dem Turm zu ziehen. Gelingt dies, ohne dass der Turm umfällt, wird wieder gewürfelt usw. Fällt der Turm um, muss die Gruppe die Hälfte ihrer schon ergatterten Jenga-Steinchen abgeben (diese werden dann wieder in den Turm in der Mitte eingebaut) und vier „Strafrunden“ absolvieren. In der Zwischenzeit wird der Turm schnell wieder von der LP aufgebaut.

Das Spiel wird auf Zeit gespielt. Spieldauer ca. 10 – 15 Minuten. Nach der Hälfte der Zeit sollte die Lauf-/Walking-Richtung gewechselt werden.

Am Ende des Spiels wird ermittelt, welche Gruppe die meisten Steinchen „ergattert“ hat, welche Gruppe die meisten Runden absolvieren musste und bei welcher Gruppe der Turm wie oft eingestürzt ist **oder kein Konkurrenzcharakter und nur Laufen des Spiels wegen.**

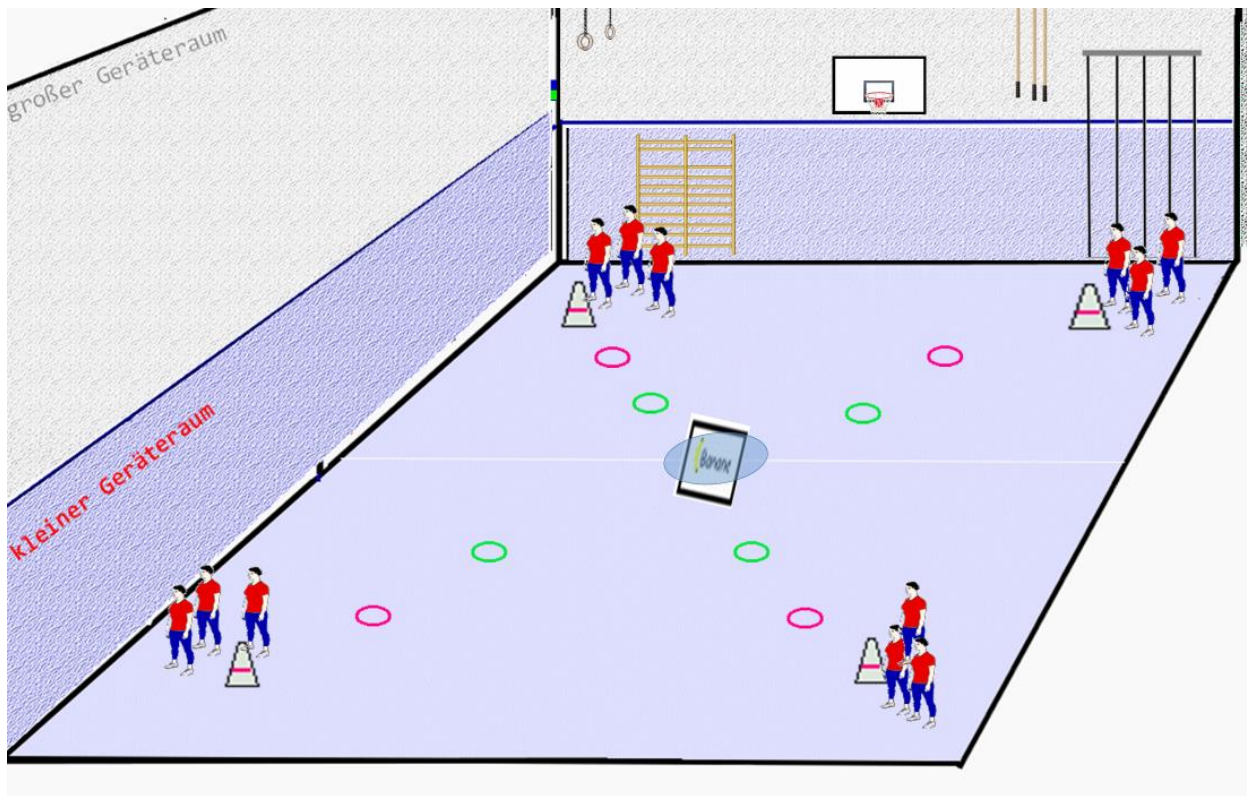
Materialbedarf

Jenga-Spiel, vier Würfel, vier Markierungshütchen; vier Springseile, evtl. Musikanlage und Musik

Adaption:

S	space	Raum kleiner oder größer
T	task	noch zusätzliche Aufgaben, für die, die nicht laufen (Puzzle, Wackelplatte)
E	equipment	
P	people	alleine laufen oder als Gruppe
S	speed	verschiedene Laufvariationen des Lauf-ABC

Variation: Bauklotz-Rennen



In der Hallenmitte steht eine Kiste mit Bauklötzen.

Jede Mannschaft bekommt einen Würfel:

Würfelzahlen 1, 2: alle der Mannschaft laufen (ggf gemeinsam, indem sie sich an einem Springseil festhalten) die große Hütchen-Runde ein oder zweimal.

Würfelzahlen 3, 4: alle laufen die Runde, die mit roten Reifen markiert ist 3x oder 4x.

Würfelzahlen 5, 6: alle laufen die Runde, die mit grünen Reifen markiert ist 5x oder 6x.

Nach dem jeweiligen Lauf, darf jedes Mannschaftsmitglied aus der Kiste einen Klotz nehmen und es wird in der Mannschaftsecke gemeinsam ein Turm gebaut.

Gespielt wird solange, bis die Kiste mit den Bauklötzen leer ist. Im Anschluss kann die Höhe der Türme verglichen werden...