

Fallschirmspiele



Spiele mit dem Fallschirm oder Schwungtuch

Meereswellen

Alle halten ringsherum den Rand fest. Kleine und große Wellen machen.

1. Luftblase

Alle knien sich hin und halten den Fallschirm am Boden. Auf Kommando alle aufstehen und den Fallschirm über den Kopf halten. Wenn der Fallschirm wieder zu Boden sinkt die Arme runter nehmen, damit er ganz zu Boden sinken kann.

Variante: beim Absinken 1-2 Schritte nach vorne gehen.

2. Kreissitzen unter dem Fallschirm

Den Fallschirm nach oben schwingen und anschließend die Arme hinter dem Körper zu Boden sinken lassen und sich hinsetzen. Der Fallschirm bildet nun ein Dach, die Gruppe befindet sich komplett unter dem Fallschirm.

Variante: beim Absinken mit dem Kopf in Richtung Pilzzinnere auf den Boden legen

4. Atompilz

Beim Bilden des Pilzes regelmäßig einen Schritt vor und beim Absinken einen Schritt zurückgehen, schön gleichmäßig. Dabei dürfen 2-4 Personen unter dem Schirm durchrennen und die Plätze tauschen.

5. Drehscheibe

Alle versuchen den Fallschirm in eine Richtung weiterzureichen ohne die Hände zu überkreuzen.

6. Mach mal Pause

Alle heben sich am Rand fest und lehnen sich nach hinten und ruhen sich aus.

7. Wechselspiel

Alle heben sich am Rand fest und sitzen dabei auf dem Boden. Die Spieler der einen Seite lehnen sich zurück und ziehen somit die Spieler gegenüber nach oben.

8. Karussell

Alle heben sich am Fallschirmrand fest und laufen, rennen hüpfen, auf einem Bein, rückwärts, Purzelbaum etc. im Kreis

9. Ebbe und Flut

Eine Welle von einer Seite auf die andere Seite schicken

10. Lift

Eine Person liegt in der Mitte des Schirms und wird vorsichtig hochgehoben und genauso vorsichtig wieder abgelassen. Die Spieler am Rand müssen den schirm gut eingerollt haben, sonst würde das Tuch reißen.

11. Fallschirmball

Ein Ball wird auf den Schirm gelegt und versucht auf der gegenüberliegenden Seite raus zu schießen.

12. Fallschirmgolf

Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht der Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu "putten"

13. Hase und Hund

Zwei unterschiedliche Bälle werden in den Schirm gelegt. Die eine Mannschaft versucht den Ball der anderen Mannschaft zu fangen.

14. Rollerball

Ein Ball wird versucht im Kreis rollen zu lassen.

15. Befreiungsball

Eine Person ist unter dem Schirm und muss versuchen einen Ball raus zu schießen. Dort wo er raus fällt muss der/diejenige unter den Schirm.

16. Platzwechsel

Der Schirm wird nach oben geschwungen, dann werden die Plätze getauscht – entweder alle, oder nur von einigen.

17. Richtungswechsel

Alle rennen mit dem Schirm im Kreis – auf Kommando wird die Richtung gewechselt

Fallschirm Spiele | ©: www.praxis-jugendarbeit.de

18. Der fliegende Fallschirm

Der Schirm wird nach oben geschwungen und losgelassen. Dabei wird versucht, dass der Fallschirm möglichst hoch und lange schwebt.

19. Das Katapult

Ein auf dem Fallschirm liegender Ball wird versucht so hoch wie möglich katapultieren zu lassen.

20. Flöhe

Mehrere kleine Bälle (Plastikbälle, Tennisbälle, Tischtennisbälle) werden auf den Fallschirm gelegt und es wird versucht diese Flöhe immer höher hüpfen zu lassen. Gegen Ende werden die Flöhe vertrieben und landen außerhalb des Fallschirms.

21. Katz & Maus

Eine Person kriecht unter den Schirm. Eine weitere Person befindet sich auf dem Schirm und muss versuchen die Person unter dem Schirm zu fangen. Die anderen versuchen durch Wellenbewegungen, Wedeln und Heben des Schirmes die Person unter dem Schirm unsichtbar werden zu lassen.

22. Wer ist das?

Alle bis auf 1-2 Personen setzen sich unter den Fallschirm. Durch Abtasten müssen die 1-2 Personen herausfinden, wer wer ist.

23. Was (wer) guckt da raus?

Alle legen bis auf 1-2 Personen legen sich unter den Fallschirm und strecken nur ihre Füße raus. Können die Freiwilligen die Füße den Personen zuordnen?

24. Das Krokodil schnappt zu

Alle sitzen am Boden und halten den Fallschirm am Rand. Die Füße sind gestreckt unter dem Fallschirm. Ein Teilnehmer spielt Krokodil und ist unter dem Schirm. Das Krokodil zieht nun an den Füßen einen Sitzenden zu sich hinein. Danach gehen die beiden als Krokodile weiter auf Jagd. (eine Beitrag aus der Schweiz)

Variante: Ein Bay-Watch-Team versucht die um Hilfe schreiende Person rechtzeitig zu retten, bevor der Kopf unter dem Schwungtuch verschwindet.

25. Schlaf gut, Wastl

Es wird eine Schachtel (das Bett vom Wastl) und ein kleines Stofftier (der Wastl) auf den Fallschirm gelegt. Durch wellenförmige Bewegungen wird versucht den Wastl in sein Bett zu befördern. (von roxy aus Österreich)

26. Bäumchenwechsell nach Farben

Falls der Fallschirm in viele bunte Dreiecke aufgeteilt ist, lässt sich ein Blatzwechsellspiel nach einer laut ausgerufenen Farbe organisieren. Jeder Spieler fasst den Fallschirmrand an einer bestimmten Farbe an. Der Fallschirm wird durch Zug nach Außen straff gespannt. Der Spielleiter ruft: rot! Alle Teilnehmer, die den Fallschirm an einer roten Randstelle angefasst haben, wechseln unter dem Fallschirm durch. Man kann auch mehrere Farben aufrufen. Besonders lustig wird es, wenn alle vorhandenen Farben aufgerufen werden, weil dann der Fallschirm seinen Halt verliert und unter den wuselnden Teilnehmer in sich zusammensinkt. (von Roman B. aus Luxemburg)

27. Fruchtsalat

Jeder Spieler bekommt einen Fruchtname zugeordnet (Apfel, Kirsche, Birne, Erdbeere). Wenn der Spielleiter den Namen einer Frucht ausruft, müssen alle die mit diesem Namen die Plätze tauschen indem sie unter dem Fallschirm hindurchrennen. Bei Fruchtsalat müssen alle die Plätze mit denjenigen auf der gegenüberliegenden Seite tauschen (ein Beitrag von Simon aus UK)

28. Meeresstürme

Einer legt sich in die Mitte des Schwungtuchs. Alle machen einen leichten Wind, der sich steigert bis zum Sturm, dann wieder langsam verebbt. Dann ist der Nächste dran. (von Michaela H.)

29. Flaute & Sturm

wie zuvor, jedoch niemand liegt auf dem Fallschirm, sondern alle halten den Schirm ganz ruhig, so dass sich dieser nicht bewegt und topfeben ist. Dann steigert sich langsam der Wind zum Sturm bis zum Orkan.

30. Kennenlernspiel

Alle schwingen das Tuch auf und ab. Der Gruppenleiter sagt nun, dass alle mit einem roten T-Shirt den Platz tauschen müssen. Alle Kinder mit rotem T-Shirt laufen nun unter dem Fallschirm durch und suchen sich einen neuen Platz. Anstatt T-Shirtfarbe geht auch: alle die im Monat August Geburtstag haben, oder zwischen 140 und 150cm groß sind, oder deren Vornamen mit A beginnt. Es können natürlich auch 2-4 Namen aufgerufen werden, die nun die Plätze wechseln müssen.

31. Im EM bzw. WM-Fieber – Die LaOla-Welle

Reihum geht die LaOlawelle indem die Hände samt Fallschirm angehoben und gesenkt werden.

32. Fallschirm zusammenlegen

Gegen Ende der Fallschirmspiele muss der Fallschirm zusammengelegt werden. Dabei startet die eine Hälfte der Gruppe und klappt den Fallschirm zur Hälfte um indem sie unter der anderen Fallschirmhälfte durchlaufen. Dabei wird das Fallschirmteil von den Wartenden übernommen und gehalten. Danach sind die nächsten an der Reihe bis der ganze Fallschirm klein zusammengelegt wurde. Die jeweiligen „Läufer“ scheiden nach jeden Lauf aus.

33. Fallschirm einrollen

Je kleiner der Durchmesser des Fallschirms ist, desto höher lässt sich ein Gegenstand in die Luft katapultieren, aber umso schwieriger wird es auch, diesen wieder aufzufangen. Daraus lässt sich ein Spiel spielen. Ein Ball wird in die Mitte gelegt und hoch katapultiert und natürlich wieder mit dem Fallschirm gefangen. Nach jeder Runde wird der Fallschirm von jedem Mitspieler etwas zusammengerollt (raffen). Wie weit kann der Fallschirm zusammengerafft werden, wie hoch kann dabei der Ball katapultiert werden und noch gefangen werden? Fragen über Fragen – einfach ausprobieren. Variante: noch etwas schwieriger wird es, wenn während dem Flug, der Fallschirm gerafft wird und es keine Pausen gibt.

34. Fallschirm wickeln

Die Personen werden in 2 Gruppen eingeteilt. Von beiden gegenüberliegenden Fallschirmseiten wird der Fallschirm aufgerollt. Welche Gruppe hat mehr aufgewickelt (aufgerollt)?

35. Komm mit, lauf weg mit dem Schwungtuch

Außer ein Kind halten alle anderen Kinder das Schwungtuch in der Hand. Auf dem Schwungtuch befindet sich ein oder mehrere Gegenstände (z.B. Ball). Die Kinder müssen das Tuch so schwingen, dass kein Gegenstand herunterfallen kann (z.B. von einem zum anderen Wandern lassen). Um die ganze Sache noch zu erschweren, spielt man dabei noch das bekannte Spiel "Komm mit, lauf weg. (Eine Zusendung von Andrea Stephan)

36. Eimerball

Ein leichter Plastikeimer und ein Ball werden in die Mitte des Tuchs geworfen, alle versuchen den Ball in den Eimer zu befördern. Variante: verschieden große/schwere Bälle wählen oder mal einen Tischtennisball in einen Joghurtbecher befördern. (Eine Zusendung von Axel B.)

37. Frisör

Die Kinder halten den Fallschirm, ein Kind sitzt darunter. Auf los ziehen nun die Kinder am Fallschirm hin und her. (Wir waschen die Haare.) Durch die Reibung werden die Haare des Kindes unter dem Fallschirm elektrisch geladen. Auf ein Zeichen lassen wir den Fallschirm hoch schwingen, die Haare des Kindes darunter fliegen in die Luft und bleiben durch die Ladung gerade nach oben stehen. Je öfter man die Haare "wäscht" umso schöner ist die Haarpracht. Zugesendet von Gabi Steidl, Salzburg

38. Schlangennest

Viele Springseile werden auf den Fallschirm als Schlangen gelegt. Durch das Schingen des Tuches springen und schlängeln sich nun die Schlangen. Passt auf, dass niemand gebissen wird! Vom Tuch gefallenen Schlangen müssen mutig wieder zurückgeworfen werden. Ein Beitrag von Margarete T.

39. Einwickeln

Eine Person wird von dem einen zum anderen Ende in das Schwungtuch eingewickelt. Bei der Mannschaft, bei der die Person am engsten eingewickelt ist, hat gewonnen.

40. Karussell

Ein Spieler sitzt in der Mitte des Tuches, die anderen halten das Tuch sehr tief und gehen damit im Kreis. Das Tuch wird dabei aufgewickelt. Wenn alle auf Kommando nach außen ziehen, dreht sich der Mittlmann einige Male um sich selbst. Ein Beitrag von Edith P.

41. Päckchen schnüren

Eine Person wird in das Schwungtuch eingewickelt und anschließend verschnürt.

42. Taubenhaus

Die Gruppe fängt an zu singen oder sprechen: „Wir öffnen jetzt das Taubenhaus, die Täubchen fliegen zum Tor hinaus. Sie fliegen über das weite Feld, weil es ihnen so gut gefällt. Und kehren sie heim zur guten Ruh, dann schließen wir wieder das Taubenhaus zu. ruku,ruku,ruku.....“ Dabei wird der Fallschirm noch oben geschwungen (öffnen des Taubenhauses), dann feste gewedelt (fliegen) und zum Schluss wird der Fallschirm wieder langsam nach unten fallen gelassen (schließen des Taubenhauses).
Eine Zusendung von Monika G.

43. Schwungtuch umdrehen

Die ganze Gruppe steht auf dem Schwungtuch. Sie müssen es nun schaffen, das Schwungtuch umzudrehen (Unterseite nach oben) ohne dass jemand dabei auf den Boden steigt.
Eine Zusendung von Regina aus Salzburg

44. Fragen

Alle Spieler halten das Tuch auf Bauchhöhe fest der Leiter des Spieles stellt eine Frage z.B. wer blonde Haare hat, wer gerne Fußball spielt usw. die Spieler die betroffen sind laufen unter den Fallschirm hindurch, und wechseln ihren Platz

45. Karussell 2

Der Fallschirm wird auf dem Boden ausgebreitet. Alle Kinder der Gruppe setzen sich darauf und die Erwachsenen halten den Schirm am Rand fest. Sie drehen das Karussell zunächst langsam im Kreis und werden immer schneller.

Liedtext dazu: Auf der grünen Wiese steht ein Karussell, es fängt an sich zu drehen, erst langsam und dann schnell. (Text wiederholen.)

Kurz stehen bleiben, Text geht weiter: Einsteigen, Festhalten, Losfahren. Das Karussell, das Karussell, das Karussell fährt schnell. Alle Erwachsenen laufen mit dem Schwungtuch in der Hand so schnell sie können im Kreis.

Schluss: Anhalten, Endstation, Aussteigen. Wenn die Kinder noch eine "Fahrkarte" haben, kann man das Karussell noch einmal in die andere Richtung fahren lassen.
Eine Zusendung von Iris E.

46. Popcorn

Es befinden sich viele kleine Bälle auf dem Tuch. Diese bewegen sich erst nur ein bisschen. Aber wenn das Popcorn dann heiß wird, springen die Körner wild durch die Gegend. Versuchen, möglichst lange noch Popcorn auf dem Tuch zu halten. Variante: es können auch 2 oder 3 Kinder abgestellt werden, die die herausspringenden Bälle wieder auf das Schwungtuch schmeißen.
Eine Zusendung von Chana Kalimi