



Spiele mit dem Seil

Auch für pädagogische Lernzwecke ist ein Seil ideal. Mit seiner Hilfe können Kinder zum Beispiel Knoten üben. Beim Lösen vorgegebener Knoten wird außerdem die Vorstellungskraft und das strategische Denken des Spielers gefordert und somit trainiert. Soll dagegen die körperliche Energie einmal so richtig nach außen geleitet werden, kann man zum Beispiel ein Tauziehen mit der ganzen Gruppe veranstalten.

Zu achten ist bei Seilspielen insbesondere darauf, dass das Seil ordnungsgemäß verwendet wird. Es gibt zwar auch Spiele, bei denen ein oder mehrere Spielteilnehmer gefesselt werden müssen, ohne entsprechende Beaufsichtigung sollten Kinder so etwas allerdings nicht machen. Auch als Peitsche oder Ähnliches sollte ein Seil nach Möglichkeit nicht benutzt werden.

1. Seilspinne

Mehrere Seile werden kreuzförmig übereinandergelegt und in der Mitte fest verknotet. Auf die Mitte versucht sich ein Mitspieler zu legen, welcher nun durch Anheben der einzelnen Seilenden vorsichtig hochgehoben wird.

2. Seil rennen

Aus mehreren Seilen werden sich berührende Kreise auf dem Boden ausgelegt. Ein Mitspieler wird zum Fänger benannt, welcher nun versucht die anderen Mitspieler zu fangen. Alle Mitspieler dürfen jedoch nur auf den Seilen laufen. Überholen oder aneinander vorbei drücken ist nicht erlaubt.

3. Hüpfen

2 Mitspieler schwingen ein ca. 4-5 Meter langes Seil. 1-2 weitere Mitspieler hüpfen nun in das Seil hinein und versuchen so lang wie möglich darin zu hüpfen.

4. Seil Kreisel

Ein etwa 3 Meter langes Seil wird im Kreis ca. 30-50cm über dem Boden geschwungen. Als Gewicht am Seilende empfiehlt sich ein kleines mit Sand gefülltes Säckchen. Die anderen Mitspieler versuchen jeweils über das Seil zu hüpfen. Wer das Seil berührt scheidet aus.

5. Blind auf dem Seil laufen

Einem Mitspieler werden die Augen verbunden. Dieser muss nun auf einem schlangenförmig ausgelegten Seil laufen. Ggf. kann ein Mitspieler Anweisungen erteilen.

6. Seilziehen (Tauziehen)

Bei einem Spielabend mit Seilen darf natürlich das Tauziehen nicht fehlen. Es muss darauf geachtet werden, dass ein für Tauziehen geeignetes Seil verwendet wird, welches den Belastungen standhält.

7. Figuren legen

Jedes Gruppenmitglied bekommt ein ca. 3 Meter langes Seil. Daraus sind nun Figuren zu legen. Entweder jeder für sich, oder die Gruppe zusammen.

8. Seilknoten entdecken

Dieses Spiel geht analog dem Kreisspiel „Ringlein Ringlein Du musst wandern“. Ein Seil wird zusammengeknotet. Jeder Mitspieler fasst nun das Seil an. Ein Freiwilliger muss nun heraus finden in welcher Hand gerade sich der Knoten befindet. Die anderen Mitspieler versuchen den Knoten jeweils dem benachbarten Spieler zuzuspielen.

9. Limbo

Ein Seil wird gespannt bzw. von 2 Spielern in einer bestimmten Höhe gehalten. Ein Kandidat muss nun versuchen darunter durchzukriechen ohne die Hände auf den Boden zu bringen. Das Seil wird bei jedem erfolgreichen Versuch tiefer gespannt.

10. Seil treten

Die eine Hälfte der Gruppenmitglieder bekommen jeweils ein Seil, welches sie am Boden schlängelnd entlang ziehen. Die anderen Gruppenmitglieder versuchen durch auf das Seil treten ein Seil zu ergattern. Es werden die Rollen getauscht.

11. Seil aus dem Hosenbund ziehen

Jedes Gruppenmitglied steckt sich hinten in den Hosenbund ein zusammengelegtes Seil. Mindestens 30cm müssen dabei heraus schauen. Jeder versucht nun dem jeweils anderen das Seil aus dem Hosenbund zu ziehen. Wer keines mehr hat scheidet aus. Gewonnen hat derjenige, der am Schluss übrig ist.

12. Am Führungsseil entlang

Ein Seil wird durch verschiedene Räume oder um verschiedene Bäume gespannt. Mit verbundenen Augen müssen nun die Teilnehmer am Seil entlang die gesamte Strecke hinter sich bringen. Unterwegs sind ggf. Aufgabenstationen eingebaut, die es zu fühlen, zu hören, oder zu riechen gibt. Die Aufgabenstationen sind jeweils durch ein in das Seil eingeknotetes 2tes Seil markiert.