












Sonne oder Mond (ab 5 Jahre)

	ja	Bewegungsspiel		20 min
	ja		nein	 1 Per.
	ja		ja	 Ab 5 Per.
	bemalte Scheibe (eine Seite gelb, andere Seite schwarz)			
	Bewegung, Schnelligkeit			
	Siehe Spielbeschreibung Spaß an der Sache			

Beschreibung des Spiels

Es wird ein 20 Meter langes Spielfeld abgesteckt; es kann beliebig breit sein.

In die vier Ecken steckt man je einen Stock als Freimal.

Nun werden die Spieler in zwei gleich starke Gruppen geteilt.

Sie stellen sich in der Mitte des Spielfeldes in zwei langen Reihen auf und zwar mit den Rücken zueinander.

Der Abstand zwischen den beiden Reihen muss etwa 8 Meter betragen.

Eine Gruppe ist die Sonnenpartei ihr gehört die gelbe Seite der Scheibe der Mondpartei gehört die schwarze Seite.

Nun wird die Scheibe in die Luft geworfen.

Fällt sie mit der gelben Seite nach oben auf den Boden müssen die Spieler der Sonnengruppe sofort loslaufen und die Mondkinder einfangen.

Die versuchen zu einem Freimal durchzukommen.

Rettung gibt es aber nur für sie auf der Seite der Sonnenpartei, also an den beiden Stäben in den Ecken des gegenüberliegenden Feldes.

Wer eingefangen wird, scheidet aus.

Das Haschen und jagen geht so lange, bis von einer Gruppe kein Spieler mehr übrig ist.

Man darf sich nicht ewig an den Freimalen festhalten sonst wäre das Spiel ja nie zu Ende.

Wenn jemand es trotzdem versucht, zählt die Fängerpartei bis zehn.

Dann muss wieder gelaufen werden.

Bei der nächsten Runde darf die Verliererpartei die Scheibe in die Luft werfen.

Quelle: www.bps-pfadfinder.de/fileadmin/bps/dokumente/Pfadfinderspiele-Sammlung-Breitscheid.pdf