












Klotz-Seil-Ziehen (Rike) (ab 7 Jahre)

	nein	Mannschaftsspiel			ca. 10 min.
	ja		nein		1-2 Schiris
	ja		ja		min 4 Per.
	1 Seil mit einem Knoten oder Markierung in der Mitte. 2 Holzklötze oder ähnliches.				
	Gleichgewichtssinn, Geschicklichkeit, Taktik				
	Jede Gruppe versucht, das Seil komplett in ihren „Besitz“ zu bringen.				

Beschreibung des Spiels

Die beiden Klötze werden in angemessenem Abstand aufgestellt.

Zwei Mitglieder der gegnerischen Teams stellen sich auf jeweils einen Klotz und nehmen jeweils ein Ende des Seils in die Hand, als wollten sie Tauziehen.

Beim „Los“ des oder der Schiris versucht jeder Spieler, mehr Seil auf seine Seite zu ziehen.

Fällt ein Spieler vom Klotz, ist der nächste Spieler aus seinem Team an der Reihe. Er muss das Seil genauso aufnehmen, wie es sein Teamkamerad zuvor gehalten hat – der Schiri oder die Schiris kontrollieren das.

Der Schiri oder die Schiris entscheiden, ob die Spieler vom Klotz gefallen sind oder nicht.

Die Spieler haben die Möglichkeit, das Seil nicht nur zu ziehen, sondern auch lose zu halten, um den anderen aus dem Gleichgewicht zu bringen.