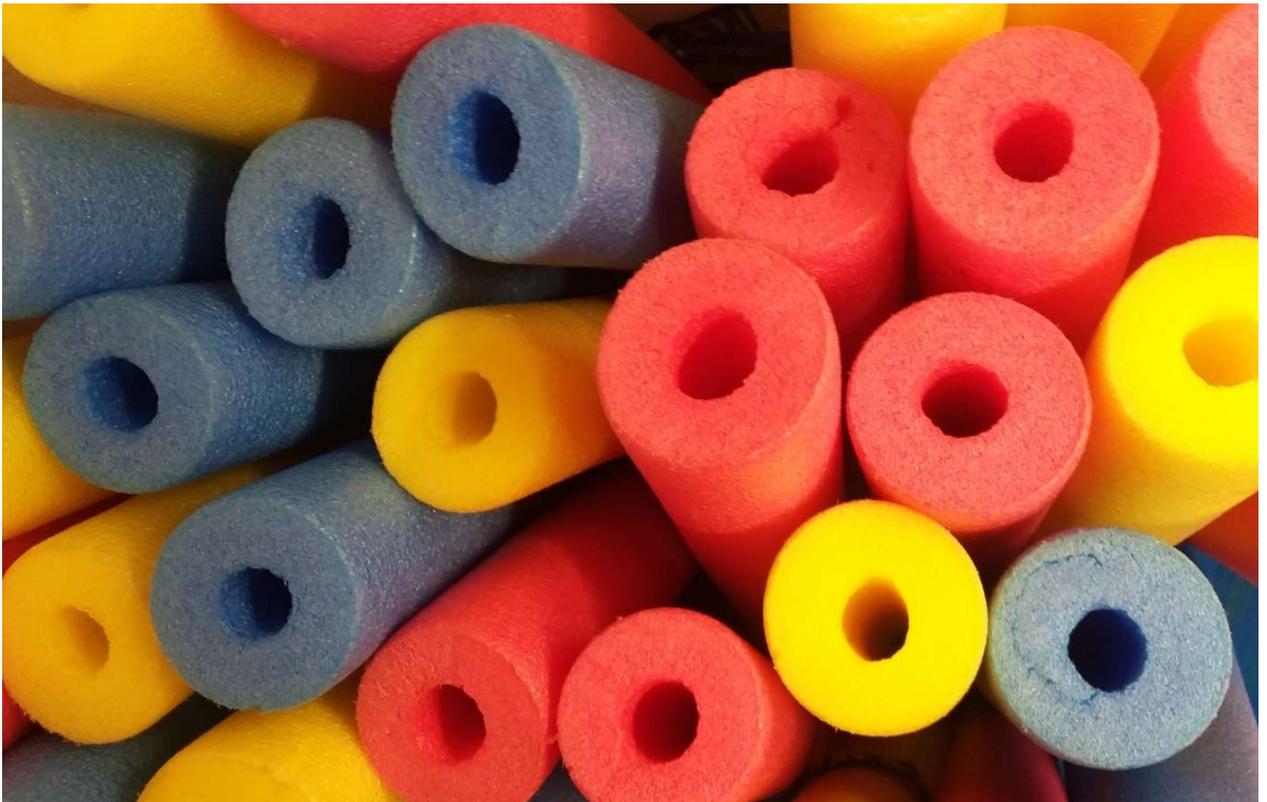




präsentiert:

POOLNUDELN



mehr als nur ein Wasserspielzeug

lebt glaubt mischt sich ein

Altenkirchen | Bonn | Euskirchen | Rhein-Sieg

Poolnudeln – Mehr als nur Wasserspielzeug

Poolnudeln sind die neue Geheimwaffe in euerm Spieleschrank:
ein einfaches Poolnudelset und unzählige Möglichkeiten erwarten euch!

Ein Set für ca. 30 Teilnehmer besteht aus:

Insgesamt 30 Poolnudeln (mit oder ohne Loch) die entsprechend geschnitten werden:
2 ganze Nudeln (**Maxi**), 30 Halbe Nudeln (**Midi**), ca. 120 Nudelpillen (Scheiben ca. 1,5 cm dick in
2 oder 3 Farben), 20 Bälle (Scheiben 5 cm dick) (**Mini**)

Bei den meisten Spielen wird mit den Midi Nudeln und den Poolnudelpillen gespielt. Andere
Materialien wie Seile, Klebeband, Heringe etc. können je nach Spiel gebraucht werden.

Regeln zum Umgang mit den Nudeln:

1. Die Teilnehmer dürfen andere nur an den Beinen oder Füßen treffen.
2. Die Nudeln sollen nicht übermäßig verbogen werden.
3. Die Finger gehören NICHT in das Loch der Nudeln.
4. Nudeln sollten NICHT auf den Boden geschlagen werden.
5. Beim Warten auf Anweisungen sollten die Nudeln festgehalten werden oder unter einen Arm gelegt werden

Spieleentwicklung:

Schwimmnudeln laden dazu ein alles Mögliche mit ihnen zu veranstalten. Vielleicht dienen sie
als Schwert, als Billard-Queue oder als Springseil, werden zum Balancieren oder Limbo einge-
setzt oder dienen einfach als Staffelstab bei einem Wettlauf. Um die vielen Möglichkeiten, die
uns das Spielgerät bietet, auch nutzen zu können, ist es wichtig den Mitspielern, egal ob Kind
oder Jugendlicher, den Freiraum zu geben, eigene Ideen auszuprobieren und mit den Nudeln
(und weiterem Material) zu experimentieren.

Wichtig: Haltet gute Spielideen fest, schreibt sie auf und gebt sie weiter. Schließlich kommen
darüber, dass andere dies tun, auch viele neue und interessante Dinge bei euch an.

1. Zielwerfen mit Nudeln durch Ringe

Teilnehmer: 1-20 Personen

Material: 3-4 Maxi- Nudeln, je Teilnehmer eine Midi- Nudel, Seile, Klebeband

Mit den Maxi- Nudeln werden Ringe geformt. Diese werden mit Klebeband oder ähnlichem fixiert. Die Ringe kann man z.B. an einem Baum oder ähnlichem in unterschiedlichen Höhen befestigt werden. Aufgabe ist es, mit gewissem Abstand eine Midi- Nudel durch den Ring zu werfen. Es gibt je nach Ring unterschiedliche Punkte.

2. Zielwerfen mit Nudelringen

Teilnehmer: 1-10 Personen

Material: Je Teilnehmer 1 Maxi- Nudeln, Klebeband, Heringe

Aus den Maxi- Nudeln werden Ringe geformt und entsprechend fixiert. Die Ringe werden zum Zielwerfen auf eine Mini- Nudel oder auf Midi- Nudeln (die im Boden fixiert werden) genutzt. Je weiter weg, desto mehr Punkte gibt es.

3. Nudelkrocket

Teilnehmer: 3-10 Personen

Material: ca. 10 Midi- Nudeln,

je Teilnehmenden 1 Midi- Nudel und eine Mini- Nudel

Mit Midi-Nudeln (mit Loch) und Zeltheringen werden Bögen gebaut, eine Midi-Nudel ist der Schläger, als „Ball“ dient eine Mini-Nudel. Es muss durch alle Tore in bestimmter Reihenfolge geschossen werden. Wer schafft es mit den wenigsten Schlägen?

4. Nudelbaseball

Teilnehmer: 2 Mannschaften a 5-8 Personen

Material: 1 Midi- Nudel, 1 Mini- Nudel, 2 Maxi- Nudeln, Klebeband

Wie beim Original Baseball. Als Schläger dient eine Midi- Nudel, als Ball eine Mini- Nudel. Als Base können Nudelringe dienen.

5. Nudelmatch

Teilnehmer: 2 Mannschaften a 10 -15 Personen

Material: je nach Gruppengröße 100 Nudelpillen, pro Person 1 Midi- Nudel

Zwei Mannschaften versuchen ihr Feld (beide gleichgroß) von Nudelpillen (so viele wie möglich, gerecht aufgeteilt in beide Felder zu Beginn legen) zu befreien und sie ins Feld der anderen Gruppe zu schlagen. Erlaubt ist nur, wie beim Baseball die Pille in die Luft zu werfen und mit einer Midi- Nudel zu schlagen. Es wird ca. 2-2, 5 Minuten gespielt. Dann wird gezählt: wer die meisten im Feld hatte verliert die Runde.

6. Wurfspiele: (Mit Midi Nudeln)

Teilnehmer: 2-30 Personen

Material: Je Teilnehmer 1 Midi- Nudel

- Speerwurf (wie ein Speer über Schulter nach vorne werfen, wer kommt am weitesten?)
- Kalbatoss (die Nudel in beide Hände nehmen und nach oben vorne werfen, wie beim Baumstammwerfen, wer kommt am weitesten?)
- Blind (mit Geschlossenen Augen werfen, die Wurftechnik ist dabei egal, wer kommt am weitesten?)
- Rückwärts (Die Wurftechnik ist egal, Es wird aber über den Rücken nach Hinten geworfen, wer kommt am weitesten?)
- Quer (die Nudel wird in Quer-Richtung geworfen, wer kommt am weitesten?)

7. Turmbau

Teilnehmer: je 5-7 Personen je Gruppe

Material: je Gruppe ca. 15 Midi- Nudeln, 4 Maxi- Nudeln,

Mit den Midi- Nudeln (gleich auf die Gruppen einteilen) ohne Hilfsmittel einen möglichst hohen Turm bauen, der am Ende 10 Sek stehen muss.

8. Bilder malen

Teilnehmer: je 5-7 Personen je Gruppe

Material: je Gruppe ca. 15 Midi- Nudeln, 4 Maxi- Nudeln

Ein 2D-Bild soll mit den Midi- und Maxi-Nudeln (gleich eingeteilt) gelegt werden. Wer baut es am besten? Wo kann man am meisten erkennen? Je nach Alter den Schwierigkeitsgrad anpassen. Ideen z.B. Kölner Dom, Auto, Haus, Blume etc.)

9. Tic tac toe

Teilnehmer: 2 Gruppen a ca. 10 Personen

Material: 16 Midi- Nudeln, 4 Maxi- Nudeln, Seile für die Start- und Wurflinie und

Ein Tic Tac toe Feld (3x x Felder) wird aus den Maxi- Nudeln und Midi- Nudeln gelegt. Mit 40 cm Abstand zu einer Wurflinie und einer Startlinie (ca. 5 Meter) werden die Seile gelegt. Von der Startlinie aus wird im Staffellauf gelaufen bis zur Wurflinie. Von dort aus wird eine Pille ins Feld geworfen, wer 3 in einer Reihe hat gewinnt. Umlegen ist nach Ablegen des Letzen Pille (von 5 Nudelpillen einer Farbe) erlaubt. Variante die Felder entsprechend mit Pillen füllen max. 4 Nudelpillen der eigenen Farbe in einem Feld, bei mehr oder weniger der eigenen Farbe gibt es keine Punkte.

10. Abschlagen im Dreieck

Teilnehmer: ca. 20 Personen (je nach Größe des Dreiecks und er Gruppe)

Material: Je Teilnehmenden 1 Midi- Nudeln, ein langes Seil um das Dreieck zu markieren, Kreide oder ähnliches um das Dreieck alternativ zu markieren.

Zwei Gruppen kämpfen in einem Dreieck gegeneinander. Das Dreieck wird mit Seilen auf Hüfthöhe gekennzeichnet, wahlweise auf den Boden gemalt. Wer 10-mal jemand vom anderen Team (insgesamt) an Beinen, Armen oder Rücken abgeschlagen hat geht aus dem Feld. Der Letzte im Feld verliert mit seiner Gruppe diese Spielrunde)

11. Darth Vader

Teilnehmer: mind. 8 Personen, am besten 10-40 Personen

Material: 2 Midi- Nudeln für die 2Darth Vaders, Evt. 1 Midi je Teilnehmer um Schläge abzufedern

2 Mitspieler werden zu Darth Vader. Sie haben ein Lichtschwert(Midi- Nudel) und werden wegen der dunklen Seite der Macht, blind.. In einem abgegrenzten Spielbereich dürfen sich alle Teilnehmer (Jediritter) bewegen. Die beiden Darth Vader haben insgesamt 7 Schläge pro Durchgang frei. Treffen sie einen Jediritter muss dieser stehenbleiben und ein „Heulbojengeräusch“ machen. Ruft einer der beiden Darth Vader „Darth“ rufen alle Jediritter „Vader“ und bleiben an ihrem Ort stehen. Die Darth Vader dürfen nun versuchen die Jediritter abzuschlagen. Jedoch können die Jedireitter sich mit max. 3 Ausfallschritten retten. Dann müssen sie an ihrem Ort bleiben. Wer abgeschlagen wurde macht sobald ein Darth in seine Nähe kommt das „Heulbojengeräusch“. Nach dem ersten Durchgang kann je nach Gruppengröße es noch zu einem zweiten und dritten Durchgang (jeweils 7 Schläge, 1 Mal „Darth“ „Vader“) kommen. Die Darth Vader bleiben so lange blind. Wie viel Jediritter schaffen sie?)

12. Zyklopfangen

Teilnehmer: ab 10 Personen gut geeignet, geht bis 50 Personen ohne Probleme

Material: Je Teilnehmer eine Midi- Nudel mit Loch

Es werden Paare gebildet. Es wird festgelegt, wer als erstes Fänger ist und wer gefangen werden muss. Alle werden zu Zyklopfen, das heißt ein Auge wird geschlossen, vor das andere Auge wird die Midi- Nudel mit Loch als kleines Guckloch gehalten. Dann verteilt man sich im Raum. Auf los geht's los der Fänger versucht einäugig sein einäugiges Opfer zu fangen. Oder mit einer zweiten Midi- Nudel abzuschlagen. Wer gefangen wird. Dreht sich dreimal im Kreis und ruft: „Ich hasse dieses Spiel!“, dann wird er selber zum Fänger und muss versuchen seinen Partner zu fangen. Sind keine Nudeln mit Loch vorhanden kann man auch nur die Faust nehmen und durch eine kleine Öffnung schauen mit einem Auge, das andere ist auch hier geschlossen.

13. Tip top Nudeltip

Teilnehmer: ab 8 Personen

Material: für 2-3 Fänger eine Midi- Nudel

Abschlagen und befreien mit Midi- Nudel- wie beim klassischen Fangen. Wer mit der Midi- Nudel an Beinen, Arm oder Rücken gefangen wurde, muss sich hinhocken. Ein anderer Mitspieler kann den Gefangenen befreien, indem er ihn antippt.

14. Nudel –Amazonasüberquerung (Kooperationsübung)

Teilnehmer: 10- 30 Personen

Material: Je Teilnehmer eine Midi- Nudel, Je Teilnehmer 1- 2 Nudelpillen auf dem Spielfeld

Die Gruppe muss eine Strecke nur auf Midi Nudeln überwinden. Der Boden darf nur von Nudeln berührt werden. Jeder hat eine Midi- Nudel. Auf der Fläche werden ein Paar Nudelpillen verteilt, die ebenfalls berührt werden dürfen. Am Ende soll die ganze Gruppe über die Strecke kommen, ohne den Boden zu berühren und dabei so viele Nudelpillen wie möglich einsammeln. Weitere Regeln je nach Gruppe und Bedarf.

15. Nudelduell

Teilnehmer: immer gerade Zahlen ist am besten, ab 2 Personen

Material: Je Teilnehmenden 1 Midi- Nudel und 1 Nudelpille.

Jeder hat eine Pille und eine Midi- Nudel. Die Pille wird auf den ausgestreckten Handrücken gelegt. Nach einer kurzen Verneigung muss man versuchen, beim Gegenüber die Pille von der Hand fallen zu lassen. Wer gewinnt am meisten Wettkämpfe mit immer anderen Gegnern?

16. Nudelritterkampf.

Teilnehmer: ab 2 Personen

Material: 4 Midi-Nudeln, und 2 Maxi- Nudeln

Auf zwei Midi- Nudeln stehend und mit einer Maxi- Nudel bewaffnet sollen sich die Kontrahenten gegenseitig von den Midi- Nudeln schubsen. Berührung nur mit Nudeln an Armen, Beinen, Bauch, Rücken erlaubt.

17. Nudel „Katz und Maus“

Teilnehmer: ab 12 Personen

Material: je Teilnehmenden 1 Midi-Nudel

Jeder Teilnehmende hat eine Midi Nudel. Man stellt sich in gleicher Anzahl in Reihen. Die Nudeln werden rechts und links bis zur Midi- Nudel des Nebenmanns ausgestreckt gehalten. Einer ist Katze, einer Maus. Die Katze fängt die Maus. Sie dürfen nur durch die „Wege“ der Menschen mit Nudeln laufen. Die Maus kann das Kommando „Drehen“ geben, dann drehen sich alle Nudelhalter zur Seite. Dadurch werden die Laufwege geändert. Schafft die Katze es die Maus zu fangen?

18. Kartenküssen mit Prävention

Teilnehmer: 5-30 Personen

Material: Je Teilnehmenden 1 Midi- Nudel mit Loch, mehrere Karten, Bierdeckel oder Papier

Ziel des Spieles ist, den Bierdeckel einmal durch die gesamte Gruppe wandern zu lassen. Dazu muss er mit der Midi- Nudel angesaugt werden und dann von Spieler zu Spieler weitergegeben werden, ohne dass der Bierdeckel herunterfällt oder mit den Händen berührt wird.

Variante: Es muss ein Parcours mit Hindernissen überwunden werden.

Achtung: Nach Durchführung des Spiels ist darauf zu achten, dass die Nudeln gründlich gereinigt werden.

19. Nudelwettlauf

Teilnehmer: 2 Team ab 5 Personen

Material: je 2 Midi Nudel je Team, je 1 Luftballon

Die Gruppe wird in zwei Teams unterteilt. Je zwei Teilnehmer pro Team stellen sich gegenüber und nehmen zwei Poolnudeln der Länge nach zwischen sich. Anschließend legen sie den Ballon drauf. Ziel ist es nun, den Ballon in dieser Position über eine gewisse Strecke zu transportieren.

20. Nudeltransport mit Murmeln

Teilnehmer: ab 3 Personen pro Team, ab 3 Personen als Einzelaktion

Material: je eine Midi-Nudel mit Loch pro Teilnehmenden, eine Murmel pro Team

Die Teams haben die Aufgabe die Murmel mit den Nudeln über eine vorher festgelegte Strecke zu transportieren. Dabei muss die Murmel immer weiterrollen und darf nicht rückwärts in der Nudel gerollt werden.

21. Schiffe versenken

Teilnehmer: ab 12 Personen gut, bis 35-40 Personen sehr gut geeignet

Material: je eine Midi Nudel pro TN, ein Ball

Schiffe versenken ist ein Fangspiel. Der Fänger muss mit dem Ball die Schiffe (Teilnehmer) versenken. Dies gelingt ihm, indem er den Ball durch einen Kreis wirft, den die Teilnehmer aus ihren Armen und der halben Nudel bilden. Wird ein Teilnehmer abgetroffen, so muss er sich auf den Boden hocken, ein Notsignal von sich geben und darf von einem anderen Teilnehmer befreit werden. Der Befreier und der Befreite müssen nun auf ihren Armen und beiden Midi-Nudeln einen Kreis bilden, durch den der Fänger werfen muss. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Schiff fährt. Dieses ist dann der neue Fänger.

22. Pipeline

Teilnehmer: ab 6 Personen

Material: 6 Midi- Nudeln (pro Team), je ein Tischtennisball

Pipeline funktioniert als Einzelaufgabe oder als Wettrennen zweier Teams gegeneinander. Je zwei Teilnehmer müssen ihre Nudeln der Länge nach gegeneinanderhalten und so eine Laufrinne für den TT-Ball bilden. Dieser muss in dieser Rinne transportiert werden, ohne jedoch zu stoppen oder herunterzufallen. Die nächsten zwei Teilnehmer übernehmen den Ball und führen ihn weiter usw., bis das Ziel erreicht ist.

23. Balltransport

Teilnehmer: ab 6 Personen

Material: je eine Midi- Nudel pro TN, 1 Tischtennisball, ggf. weitere größere Bälle

Ziel des Spieles ist es, dass der Ball einmal durch die gesamte Gruppe weitergegeben wird. Dies geschieht, indem er senkrecht auf der Spitze der Midi-Nudel postiert wird und dann zum nächsten Teilnehmer weitergegeben wird. Fällt er herunter, so muss die Gruppe erneut am Anfang starten. Auch möglich als Rallye zweier Teams gegeneinander.

24. Zombienudelball

Teilnehmer: ab 6 Personen

Material: je eine Midi- Nudel pro TN, ein leichter Ball

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmende hat am Anfang drei Leben. Nun wird der Ball in die Mitte geworfen und die Teilnehmer dürfen diesen mit den Midi- Nudeln wegschlagen. Treffen sie dabei die Beine oder Füße eines anderen Mitspielers, so verliert dieser einen Lebenspunkt.

25. Nudel-Duell:

Teilnehmer: ab 8 Personen

Material: Je eine Midi- Nudel pro Teilnehmenden

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner. Die Partner stellen sich gegenüber und halten ihre Nudeln mit der Spitze gegeneinander. Dann zählen beide Partner bis 3 und sagen "Go!". Die Gegner versuchen, sich mit der Midi- Nudel gegenseitig an den Schuhen zu treffen, um zu gewinnen. Wenn einmal ein Schuh berührt wird, ist die Runde vorbei und die Gegner nehmen die Ausgangsposition wieder auf und wiederholen das Duell. Gewonnen hat, wer zuerst drei Duelle für sich entscheiden konnte.

26. Nudelkreis

Teilnehmer: ab 8 Personen

Material: Je eine Midi- Nudel pro Teilnehmenden

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmer stellt seine Midi- Nudel senkrecht vor sich auf den Boden. Auf ein gemeinsames Kommando lassen die Teilnehmer ihre Midi-Nudel los und gehen zur Midi- Nudel des linken Nachbarn. Dabei darf keine Midi- Nudel umfallen oder den Boden berühren. Die Gruppe hat gewonnen, wenn sie eine ganze Runde schafft.

Varianten: die Richtung wechseln; nur jede 2. Midi- Nudel greifen; sich einmal drehen, bevor mal zugreifen darf etc.)

27. Bermudadreieck

Teilnehmer: 4 Personen pro Gruppe – Varianten möglich

Material: je 2 Maxi- Nudeln für die Verteidiger, eine Midi Nudel für den Angreifenden

Die Gruppe teilt folgende Rollen auf: Angreifer, 2 x Verteidiger, Zielperson. Der Angreifer versucht die Zielperson mit der Midi Nudel an den Beinen oder den Füßen zu treffen. Die Verteidiger versuchen dies zu verhindern. Hat der Angreifer die Zielperson 3x getroffen ist das Spiel vorbei.

Varianten: Die Gruppe kann auch anders zusammengestellt werden (2 Angreifer, 3 Verteidiger). Es können kleinere Trefferflächen ausgemacht werden (z.B. nur die Knie)

28. Knie-Schläger

Teilnehmer: ab 7 Personen

Material: je eine Midi Nudel pro Teilnehmenden

Bei diesem Spiel treten alle Teilnehmer gegeneinander an und versuchen einen Gegner unterhalb des Knies mit ihrer Nudel zu treffen. Getroffene Teilnehmer haben 2x die Chance durch das Ausführen einer Aufgabe (eine Runde laufen, Kniebeugen, Liegestützen etc.) wieder ins Spiel zu kommen. Beim 3. Treffer scheiden sie aus. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler auf dem Spielfeld ist.

29. Schatzinsel

Teilnehmer: ab 5 Personen

Material: je eine Nudelpille pro Teilnehmenden, je nach Teilnehmerzahl weitere, frei herumliegende Pillen). Bierdeckel

Jede Person hat eine Insel (Bierdeckel) und ein Stück Schatz (Nudelpille). Ziel des Spiels ist, die meisten Schätze zu sammeln. Die Teilnehmer können immer nur ein Stück Schatz abholen und dann müssen sie zurück zu ihrer Insel. Niemand kann seine Insel bewachen oder ihren Schatz während des Spiels vertuschen. Nach einer gewissen Zeit (5 Minuten) ist die Schatzsuche vorbei und der Teilnehmende mit den meisten Nudelpillen gewinnt.

30. Nudelspeer

Teilnehmer: ab 2 Personen/ auch als Teamspiel gegeneinander

Material: Je eine Midi- Nudel pro Teilnehmenden

Die Teilnehmenden stellen sich nebeneinander an einer Startlinie auf. Auf ein Kommando sollen alle die Midi- Nudel so weit werfen, wie sie können. Als Messpunkt dient der Ort, an dem die Midi- Nudel (auch mit Rollen) liegen bleibt.

Gewonnen hat der Teilnehmende, der drei Mal am weitesten ist.

31. Nudel in Balance

Teilnehmer: ab 2 Personen

Material: je eine Midi- Nudel pro Teilnehmenden

Alle Teilnehmer stellen die Midi- Nudel senkrecht auf ihre geöffnete Hand und müssen diese darauf balancieren. Gewonnen hat der Teilnehmende, der dies am längsten ohne Zuhilfenahme der anderen Hand schafft.

Varianten: Balancieren auf dem Handrücken, der Handkante, Balancieren der Midi- Nudel waagrecht auf dem Handrücken,
Wettkampfvariante: Die Teilnehmenden dürfen sich gegenseitig stören, jedoch nicht die Midi-Nudel des anderen berühren.

32. Happy Birthday to me

Teilnehmer: ab 8 Personen

Material: eine Nudelpille pro Teilnehmenden

Es wird Geburtstag gefeiert. Alle zusammen stehen auf dem Geburtstagskuchen und sind die Kerzen. Auf dem Kopf tragen sie die Flammen (Nudelpillen). Jetzt sollen alle durch den Raum laufen und versuchen, sich gegenseitig die Flamme auszupusten. Fällt die Flamme herunter, darf der Teilnehmende 3 x zum Spielleiter und sich wieder Feuer geben lassen. Dann darf er wieder mitspielen. Gewonnen hat der Teilnehmende, der als letztes noch eine Flamme auf dem Kopf hat.

Wichtig: Es darf nur gepustet werden – Körperkontakt ist verboten.

Varianten:

- Zwei Teams spielen gegeneinander und müssen versuchen die Kerzen der Gegner auszupusten. Ein Mitspieler jedes Teams ist das Feuerzeug.
- Statt Anzünden der Flamme können die Teilnehmenden auch sportliche Aufgaben bekommen, die sie vor Rückkehr auf das Spielfeld erledigen müssen.

34. Ballon-Jagd

Teilnehmer: ab 4 Personen

Material: 1x Midi- Nudel pro Teilnehmenden, 1 Luftballon beschwert

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Jedes Team muss, nur mit der Poolnudel versuchen den Luftballon in den gegnerischen Kreis, hinter die gegnerische Linie etc. zu schlagen. Das Spiel kann auch Zeit oder auf Punkte gespielt werden.

35. Wilder Stier

Teilnehmer: ab 14 Personen

Material: ein langes Seil, 3-4 Midi- Nudeln

Das Seil wird zu einem geschlossenen Kreis gebunden. Alle Teilnehmenden halten mit Beiden Händen das Seil fest. 3- 4 Personen stehen in der Mitte und versuche mit den Midi-Nudeln den anderen auf die Finger zu klopfen. Gelingt das muss die Getroffene Person in die Mitte. Schaffen die in der Mitte es, dass das Seil den Boden berührt (weil gleichzeitig zu viele Los lassen), so haben die Mittelspieler das Spiel gewonnen. Wer außen steht darf die Hand wegnehmen um nicht ab getroffen zu werden. Wer das Seil loslässt muss laut „Ole“ rufen.

36. Mikado

Teilnehmer: 2-10 Personen

Material: 8 Maxi-Nudeln, 30 Midi- Nudeln

Wie beim richtigen Mikado werden alle Nudeln in die Mitte geworfen. Jetzt muss versucht werden die unterschiedlichen Nudeln herauszuziehen ohne das die andren sich bewegen. Für die Unterschiedlichen Farben, kann es entsprechend unterschiedliche Punkte geben. Auch bei den Maxinudeln sollte es mehr Punkte geben.

37. Rhythmus ist es

Teilnehmer: 2- 40 Personen

Material: Je Teilnehmenden 1-2 Midi- Nudeln, 2 Nudelpillen etc.

Durch zusammenschlagen der Midi Nudeln bzw. der Nudelpillen entsteht ein Geräusch. Dieses Geräusch kann in einen Rhythmus gebracht werden. „We will rock you“ ist ein beliebter Einstiegsrythmus. Alles andere ist auch denkbar.

38. Nudelquader

Teilnehmer: 10- 20 Personen

Material: 24 Midi- Nudeln, 1 Stoppuhr

Die Gruppe bekommt den Auftrag so schnell wie möglich einen Quader mit den Nudeln zu bauen. Jeder muss mind. 1 Midi- Nudel festhalten. Wer schafft es am schnellsten. Was trägt dazu bei, das es schneller geht?

39: Einmal durch den Nudelquader

Teilnehmer: 10- 20 Personen

Material: 24 Midi- Nudeln

Jeder Aus der Gruppe muss einmal durch den Quader klettern, ohne diesen zu berühren. Der Quader darf zwischenzeitlich nicht geöffnet werden etc. Welche Gruppe kann die Aufgabe lösen?

40. Nudelsuppe

Teilnehmer: 10-30 Personen, Mehrere Gruppen zu je ca. 5-6 Personen

Material: 60-70 Nudelpillen mit Buchstaben drauf

Die Nudelpillen liegen in einem Bestimmten Bereich. Alle Gruppen starten von einer gemeinsamen Startlinie. Es darf immer eine Person laufen und 1 Pille (mit Buchstaben) holen. Es kann auch ein Buchstabe zurückgebracht und getauscht werden. Mehr als 13 Buchstaben pro Gruppe

sind nicht erlaubt. Wer baut das erste Wort mit 5-10 Buchstaben. (Dies Spiel kann auch im Wasser gespielt werden)

41. Ab in die Tonne

Teilnehmer: ab 2 Personen (in mehreren Gruppen spielbar)

Material: Pro Teilnehmenden 1 Mid Nudel, Pro Gruppe ein Eimer oder Laubsack.

Wer schafft es die Nudel in die Tonne zu befördern. Wurfabstand je nach Gruppe variieren.

42. Nudelfloß

Teilnehmer: 5-6 Personen pro Gruppe (mehrere Gruppen sind möglich)

Material: 4 Maxi- Nudeln und 18 Midi- Nudeln pro Gruppe, je 1 Kordel pro Gruppe.

Aufgabe ist es ein tragfähiges Floß für 1 Person zu bauen. Es wird nach der vereinbarten Bauzeit getestet welches Floß hält.

43. Pillenstapel

Teilnehmer: ab 2 Personen auch in Gruppen möglich

Material: je Person oder Gruppe ca. 15-20 Nudelpillen,

Aufgabe ist es so viele wie möglich Nudelpillen über einander zu stapeln. Ohne den Turm festzuhalten. Dies kann auch gut im Wasser gespielt werden. Wer schafft den höchsten Turm?

44. Walreiten

Teilnehmer: ab 1 Person

Material: 15 zusammengebunden Midi- oder Maxi- Nudeln, Ein Pool...

Aufgabe ist es sich so lange wie möglich auf dem Wal (aus den Midi- bzw. Maxi- Nudeln) der im Wasser schwimmt (Schwimmbad etc.) zu halten.

45. Nudelsammeln

Teilnehmer: ab 3 Personen

Material: 8 Maxi- Nudeln, 38 Midi-Nudeln, Pool

Die Aufgabe ist es im Pool (Schwimmbad) so viele wie möglich von den Midi- oder Maxi- Nudeln zu sammeln. Gesammelt werden die Nudeln unter den Kniekehlen. Wer schafft die meisten?

46. Nudelpillenstabe waagrecht

Teilnehmer: mind. 2 pro Gruppe

Material: pro Gruppe ca. 30 Nudelpillen

Die Nudelpillen werden waagrecht zwischen zwei Händen (im Besten Fall von 2 unterschiedlichen Personen) gestapelt. Wer schafft die meisten, ohne dass sie runterfallen?

47. Nudelvertrauenslauf

Teilnehmer: ab 11 Personen

Material: Je 1 Midi- Nudel pro Teilnehmenden

Je 2 Teilnehmende stellen sich gegenüber. Alle Teilnehmenden bilden eine Gasse, durch die einer der Teilnehmenden (nacheinander) mit Anlauf durchlaufen muss. Die Midi- Nudeln werden wie eine Schranke in die Gasse gehalten. Nur wenn die Schranken geöffnet werden, kann man durchlaufen. Die Teilnehmenden sollen erst kurz bevor der Läufer kommt die Schranke öffnen. Das heißt Mut für den der durchläuft. Nicht stehen bleiben, sondern laufen und darauf vertrauen können, dass sich die Schranken rechtzeitig öffnen.

48. Pillenschnippen

Teilnehmer: 4-5 Personen pro Spiel, es wird in mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt

Material: 5-10 Nudelpillen pro Spielgruppe

Die Nudelpillen werden übereinandergestapelt. Mittels Fingerschuppen sollen die Nudelpillen einzeln vom oder aus dem Turm geschnippt werden, ohne dass dieser umkippt oder mehr als eine Pille den Turm verlässt.

49. Capture the Nudel

Spielanleitung wie Capture the Flag, wobei hier Midi-Nudeln genutzt werden um abzuschlagen. Als Schätze werden Mini-Nudeln genutzt. Als Fahne eine Maxi- Nudel.

50. Nudelfließband

Teilnehmer: Ab 3 Personen

Material: Alle Verfügbaren Maxi- und Midi-Nudeln

Aus allen Midi- und Maxi- Nudeln wird ein Fließband gelegt eine Person soll über das Fließband gerollt werden. An den Füßen wird die Person bewegt.

Die Spielideen wurden zusammengestellt vom:
Fachbereich
Territoriale und Verbandliche Jugendarbeit

Herausgeber:

Katholische Jugendagentur Bonn gGmbH
Kaiser-Karl-Ring 2
53111 Bonn

Verantwortlich:

Rainer Braun-Paffhausen
Geschäftsführer
0228 / 926 527 0
info@kja-bonn.de
www.kja-bonn.de
www.facebook.com/KJABonn

Bildnachweis

© Katholische Jugendagentur Bonn gGmbH

