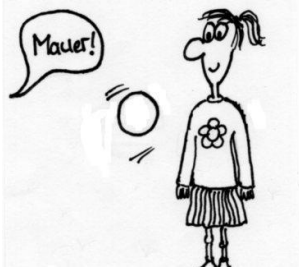


## Hallihallo



Ein actionreiches Spiel, bei dem man nichts weiter als einen Ball und bewegungsfreudige Spieler braucht.

## Material

- einen Ball

## Durchführung

- Alle Spieler befinden sich in einem bestimmten Spielfeld (nicht zu klein).
- Jeder Spieler hat zu Beginn eine bestimmte Anzahl von Punkten (z.B. 5).
- Einer wirft den Ball in die Höhe und ruft dabei: "**Hallihallo für .... (Namen eines Mitspielers)!**".
- Während die anderen weglaufen, versucht der Aufgerufene den Ball so schnell wie möglich zu fangen.
- Hat er den Ball in der Hand, darf er noch drei Schritte vorgehen.
- Er sucht sich einen Mitspieler heraus. Diesem gibt er eine Anweisung (*siehe unten*).
- Ziel des Werfers ist es, den Mitspieler bei der Ausführung der Anweisung abzuwerfen bzw. bei der Anweisung "*Korb*", in diesen hineinzutreffen. Gelingt dem Werfer dies, bekommt der jeweilige Mitspieler einen Minuspunkt und darf das nächste "*Hallihallo*" ausführen, um den nächsten Werfer zu bestimmen. Schafft der Werfer es nicht, bekommt er selbst den Minuspunkt und muss das nächste "*Hallihallo*" rufen.
- Derjenige, der keine Punkte mehr hat, scheidet aus.
- Derjenige, der am Schluss noch übrig bleibt, hat gewonnen.

## Mögliche Anweisungen

### Korb

Der Mitspieler bildet mit den Händen vor seinem Körper einen Korb. Der Werfer versucht mit dem Ball hineinzutreffen.

### Pudding

Der Aufgerufene darf sich frei am Platz bewegen, d.h. er darf sich z.B. ducken und den Körper seitlich wegbeugen, die Stelle, an der er sich befindet, aber nicht verlassen. Der Werfer versucht den Mitspieler abzuwerfen.

## **Mauer**

Der Aufgerufene darf sich nicht bewegen und muss kerzengerade dastehen. Der Werfer versucht den Mitspieler mit dem Ball zu treffen.

## **Vogelfrei**

Der Aufgerufene darf sich frei im Spielfeld bewegen. Der Werfer versucht den flüchtenden Mitspieler abzuwerfen.

## **Quellennachweis**

- Titelbild: MariES