

Ninja

In einem Satz

Auflockerndes Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Spielenden in die Rollen von Ninjas schlüpfen.

Schlagworte

Zwischendurch, mit der Gruppe, in der Gruppe, Gruppendynamik, Bewegung, Geschicklichkeit, Aufmerksamkeit, klein- und großgruppeneeignet

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Gruppengröße

von 6 Personen bis Großgruppe

Zeitlicher Rahmen

von 10 bis 20 Minuten

Material- und Technikbedarf

-

Beschreibung

Alle Teilnehmenden stehen im Kreis und schlüpfen gedanklich in die Rolle von Ninjas – werden zu Spionen und Kämpferinnen aus dem alten Japan.

Zu Beginn des Spiels hält jeder und jede zunächst ihre an den Handflächen zusammengelegten Hände in die Mitte des Gruppenkreises, bis die „Ninja“ ruft: dann nehmen alle einen Schritt bzw. Sprung aus dem Kreis zurück und nehmen ihre individuellen „Kampfpositionen“ ein. Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt, mit welcher Körperhaltung, welcher Mimik und mit welchem Ausruf jeder und jede Einzelne als Ninja in den „Kampf zieht“. Die Spielenden versuchen nun nacheinander im Uhrzeigersinn Mitspielende ihrer Wahl am Unterarm (wenn man es schwieriger machen will: an der Hand) zu berühren und ihn/sie so auszuschalten. Dabei dürfen die Spielenden allerdings nur einen Schritt und eine fließende Bewegung – eben wie ein Ninja – vollziehen. Der bzw. die angegriffene Ninja darf ihre Beine/Füße nicht aus ihrer Position bewegen, ansonsten allerdings jede Bewegung vollziehen, um dem Angriff zu entgehen (z.B. Ausweichen mit dem Oberkörper etc.). Bei erfolgreicher Berührung ist der/die Ninja ausgeschaltet.

Nach dem Angriff verbleiben dementsprechend entweder ein/e oder beide Ninjas in ihren Positionen, bis sie wieder an der Reihe sind bzw. ausweichen müssen.

Das Spiel endet, wenn alle Ninjas bis auf einen bzw. eine erledigt sind.

Tipps und Tricks

Eine Variante kann sein, andere Ninjas durch einen Blick „auszuschalten“: Nach dem für alle geltenden „Ninja“-Ausruf, wenn alle ihre Kampfpositionen (Schritt/Sprung in irgendeine Richtung im Raum, Ausruf/Schrei und diesmal: Aufnahme von Blickkontakt mit einem/r gegnerischen Ninja) eingenommen haben, kommt es dabei diesmal nicht darauf an, einen Gegner bzw. eine Gegnerin rasch zu berühren, sondern entscheidend ist, welche Blicke sich in der Kampfhaltung im Raum treffen bzw. ob überhaupt. Haben zwei Ninjas in ihrer Kampfhaltung miteinander Blickkontakt, haben sie sich gegenseitig ausgeschaltet. Nach jeder Blick-Ausschalt-Runde begeben sich die Spielenden, deren Blicke sich nicht getroffen haben, erneut in die Ausgangshaltung und nehmen nach einem weiteren „Ninja“-Ruf der Spielleitung erneut die Kampfhaltung ein – solange, bis bei dieser Spielvariante entsprechend ein oder zwei siegende Ninjas übrigbleiben.