

# DER KAMPF DER HÄUPTLINGE

## Material:

Schmierseife, Plane, Römerwagen, Styroporblöcke, viel Wasser, Bretter (zum Tragen), Streckenmarkierungen, Bierträger, Kissen und je nach Idee noch mehr...

### **1. Wagenrennen**

Zwei "Römerwagen" fahren entweder gegeneinander oder die Zeit wird gestoppt und so der Sieger ermittelt. Wie viele Runden oder welche Strecke gefahren werden muß, entscheidet der Veranstalter.

### **2. Häuptlingsringen**

Auf der "Jungscharrutsche" oder sonst einer Folie (Hauptsache glatte Unterlage) wird Schmierseife verteilt. Zwei Mann oder Mannschaften stehen sich nun auf der Plane gegenüber und versuchen den Gegner entweder zu Fall zu bringen oder von der Plane zu befördern. Spieler, die die Plane verlassen oder stürzen, scheiden aus.

### **3. Häuptlingsrutschen**

Findet ebenfalls auf der Schmierseifenplane statt, nur das Ziel ist jetzt entweder mit einem Schwung die ganze Plane durchzurutschen, oder die ganze Mannschaft muß so schnell wie möglich durchrutschen. Kann auch als Pausenfüller verwendet werden.

### **4. Stichkampf**

Zwei Spieler ("Häuptlinge") stehen sich auf Podesten (Biertragerl o.ä.) gegenüber und versuchen sich gegenseitig mit Kissen herunter zu schlagen.

### **5. Häuptlingstragen**

Die Häuptlinge werden von Trägern auf "Schilden" (Brettern o.ä.) getragen. Die Strecke bestimmt wiederum der Veranstalter.

### **6. Hinkelsteinweitwurf**

Als Hinkelsteine fungieren hier Styroporblöcke oder andere Ersatz"steine", die von den Spielern so weit wie möglich geworfen werden.

## Bewertung:

Zur Bewertung gibt's noch zu sagen, daß die Art wohl jedem Veranstalter selbst überlassen bleibt.

Ich habe eine Anzeigetafel mit römischen Ziffern verwendet, um den Kindern den Spielstand - auch während der Spiele - zu zeigen.