



Methode: Ninja

<i>Kurzbeschreibung</i>	Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Spielenden in die Rolle von Ninjas schlüpfen.
<i>Schlagworte</i>	Koordination, Geschicklichkeit, Nach-Pausen-Spiel, Auflockerung, Rollenspiel
<i>Anwendungsbeispiel</i>	Zur Auflockerung, zum Konzentrationsaufbau nach einer Pause o.Ä.
<i>Alter der Zielgruppe</i>	Ab 6 Jahren
<i>Gruppengröße</i>	Ab 4 Personen
<i>Zeitlicher Rahmen</i>	Ab 15 Minuten
<i>Beschreibung</i>	Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle von Ninjas. Die Gruppe hält zunächst ihre an den Handflächen zusammengelegten Hände in die Mitte, bis einer der Spieler „Ninja“ ruft und die Spielenden einen Schritt zurück nehmen und ihre Kampfpositionen einnehmen. Die Spielenden versuchen nun nacheinander im Uhrzeigersinn MitspielerInnen ihrer Wahl am Unterarm (wenn man es schwieriger machen will an der Hand) zu berühren und ihn so auszuschalten. Dabei dürfen die Spielenden allerdings nur einen Schritt und eine fließende Bewegung – eben wie ein Ninja – vollziehen. Die angegriffene Person darf sich nicht von seiner Position bewegen, ansonsten allerdings jede Bewegung vollziehen, um dem Angriff zu entgehen. Nach dem Angriff verbleiben die beiden Ninjas in ihren Positionen, bis sie wieder an der Reihe sind bzw. ausweichen müssen. Das Spiel endet, wenn alle Ninjas bis auf einen ausgeschaltet sind.
<i>Material- und Technikbedarf</i>	Kein Bedarf
<i>Variationsmöglichkeiten</i>	Es gibt zahlreiche Abwandlungen des Ninja-Spiels, z.B. mit einer Münze auf der Hand oder – in der Form von <i>Invisible Playground</i> – mit kleinen Schildkröten: http://ludocity.org/wiki/Turtle_Wushu