

**Name** Eismaschine  
**Art des Spiels** Bewegung/ Ball/ Laufen

## Angaben zum Spiel

Dauer Variabel, zwischen 5 und 20 Minuten  
Zielgruppe (Alter, Gruppengröße) ab 5 Jahren, mindestens 10 Leute  
Material eventuell Leibchen oder ähnliches (nicht zwingend notwendig)

## Ziel

Alle Teilnehmer sind „eingefroren“ und die Fänger\*innen sind übrig.

## Beschreibung

Am Anfang wird ein\*e Fänger\*in ausgesucht (je nach Gruppengröße kann die Anzahl steigen). Die Aufgabe ist, es alle Kinder zu fangen und diese „einzufrieren“. Nur der\*die Fänger\*in (also die Eismaschine) darf die Kinder „einfrieren“.

Wieder „auftauen“ dürfen alle Kinder. Die „eingefrorenen“ Kinder stellen sich breitbeinig auf, als Zeichen, das sie gefangen sind. Die anderen Kinder dürfen diese „auftauen“ in dem sie unter den Beinen durchkrabbeln.

Sollte zum Beispiel der Untergrund nass oder feucht sein oder die Kinder fühlen sich unwohl, wenn man ihnen durch die Beine krabbelt oder möchten nicht untendrunter her krabbeln, kann man das auch verändern und zum Beispiel durch Antippen oder einmal drum herum laufen ersetzen.

## Tipps und Tricks

Hat man viele Kinder, die mitspielen und steigt somit die Anzahl der Fänger\*innen, so kann man es verändern in dem nicht mehr alle Kinder die „eingefrorenen“ Kinder „auftauen“ dürfen, sondern nur die „Sonnen“. Hierzu werden beliebig viele Kinder ausgewählt, die dann die einzigen sind, die die Kinder wieder „auftauen“ dürfen. Diese können auch von den Fänger\*innen nicht gefangen werden.