

# Flip Flop Spiele



**Badeschuhe, bei uns oft Flip Flops genannt, werden in den Philippinen das ganze Jahr über getragen. Sie eignen sich gut für das tropische Klima und haben den Vorteil, sehr billig zu sein. Da auch die Kinder in ihrer Freizeit meist Flip Flops tragen, benutzen sie sie für verschiedene Spiele, dank derer sie sich ohne zusätzliches Material in der Strasse vergnügen können.**

## **Tumbang Preso**

«Gefallener Gefangener»

---

**Anzahl Teilnehmende:** mehr als 5

**Material:** eine Büchse und pro Kind ein Paar Flip Flops (oder andere nicht zu schwere Schuhe)

---

**Gruppen:** keine

Ein Kind ist der «Gefangene» und bewacht eine Büchse, auf der einer seiner Flip Flops liegt. Die anderen Kinder versuchen, diese Büchse umzuwerfen, ohne sich jedoch vom Gefangenen berühren zu lassen. Dazu werfen sie entweder ihre Flip Flops gegen die Büchse oder sie kickten sie um. Diejenige Person, die dabei dem Gefangenen zu nahe kommt und von ihm berührt wird, muss die Rolle wechseln und wird zum neuen Gefangenen.

### **Regeln:**

- Jedes Kind darf nur seine eigenen zwei Flip Flops werfen.
- Wenn die Büchse getroffen wird und der Flip Flop des Gefangenen zu Boden fällt, muss der Gefangene die Büchse sofort wieder aufstellen. Bis er die Büchse und seinen Flip Flop wieder in die Ausgangsstellung gebracht hat, kann er keine Mitspieler fangen – dies ist also der ideale Moment für sie, ihre eigenen Flip Flops wieder einzusammeln.

## King King

(Hüpfspiel)

**Anzahl Teilnehmende:** mehr als 4

**Material:** pro Spieler ein Paar Flip Flops (oder andere Schuhe)

**Gruppen:** keine

Alle Teilnehmenden legen ihre Flip Flops in einer langen Reihe auf den Boden. Danach hüpfen sie nacheinander auf nur einem Bein durch diese Reihe. Ziel ist es, dabei weder hinzufallen noch einen der Flip Flops zu berühren. Wer ohne Fehler durch die ganze Reihe hüpfte, darf sich einen Flip Flop aussuchen, den er dann möglichst weit wegschleudern darf.



### Variante:

Anstatt zwischen zwei Flip Flops zu hüpfen, müssen die Teilnehmenden auf die Flip Flops hüpfen und dürfen dabei den Boden nicht berühren.

## Slipper

(Geschicklichkeitsspiel)

**Anzahl Teilnehmende:** 2 oder mehr

**Material:** zwei Paar Flip Flops, eventuell ein Plakat mit der Liste der Aufgaben

**Gruppen:** 2

Beide Gruppen bilden je eine Reihe und stehen sich im Abstand von ungefähr 3 Metern gegenüber. 15cm vor dem ersten Spieler jeder Gruppe liegt ein Flip Flop.

Vor Spielbeginn werden den Teilnehmenden verschiedene Aufgaben erklärt, die nacheinander fehlerfrei mit einem Flip Flop ausgeführt werden müssen. Ziel jeder Aufgabe ist es, am Schluss den Flip Flop des Gegners zu treffen. (Die Aufträge können stichwortartig auf einem Plakat notiert werden, damit niemand die Reihenfolge vergisst.)

Bei Spielstart machen sich die beiden ersten Spieler gleichzeitig daran, die erste Geschicklichkeitsprobe zu erfüllen. Lösen sie ihre Aufgabe fehlerfrei, übernimmt der zweite Spieler die zweite Aufgabe, anschliessend der dritte Spieler die dritte Aufgabe, usw. Sollte einem Spieler jedoch ein Fehler unterlaufen, muss sich der nächste Spieler seiner Gruppe nochmals an derselben Aufgabe versuchen. Die Gruppe, die zuerst alle Aufgaben fehlerfrei gelöst hat, gewinnt das Spiel.

### Mögliche Aufgaben:

- Auf dem rechten Bein zur Gegnermannschaft hüpfen und dabei den Flip Flop auf dem linken Fuss balancieren, bis er auf den gegnerischen Flip Flop gelegt werden kann.
- Den Flip Flop auf dem Kopf balancieren und ihn, ohne ihn dabei mit den Händen zu berühren, durch Kopfnicken auf den gegnerischen Flip Flop fallen lassen.
- Den Flip Flop von der Ausgangsposition her in die Nähe des gegnerischen Flip Flops werfen. Anschliessend mit dem Rücken zum Gegnerteam auf die Stelle stehen, wo der Flip Flop gelandet ist. Den eigenen Flip Flop in die Hand nehmen und sich im Hohlkreuz nach hinten beugen (Brücke), um damit den gegnerischen Flip Flop zu berühren.
- Den Flip Flop auf der Innenseite des Ellenbogens balancieren, dabei auf einem Bein zum Gegnerteam hüpfen und ihn schliesslich auf den gegnerischen Flip Flop fallen lassen.

