

## Mit Asterix und Obelix im Römertrainingslager

### Anspiel

- Automatix: „Röööömer, Rööömer kommen!“  
Obelix: (reibt sich Hände) Toll, Römer!  
Asterix: Automatix, woher weißt du das?  
Automatix: Ich bin eben heimlich am Lager der Römer vorbei gelaufen. Und da habe ich zufällig mit bekommen, dass Taubenus, der römische Zenturio, einen Plan schmiedet. Noch heute Nacht wollen sie unser Dorf überfallen.  
Asterix: Heute Nacht? Da haben wir keine Zeit zu verlieren. Wir müssen uns rüsten!  
Obelix: Ich fühl mich schon gerüstet!  
Asterix: Du schon, aber wir müssen noch trainieren... Also Freunde, lasst uns anfangen.  
Obelix: Römer, das wird ein Spaß...

(Asterix und Obelix bereiten sich als Moderatoren der künftigen Trainingsspiele vor, Automatix redet weiter).

Automatix: Wir befinden uns im Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, denn die Galier haben einen Zaubertrank und bleiben stets im Training....

### Trainingsspiele:

Spiele werden anmoderiert und nacheinander gespielt. Gespielt wird in 4 Gruppen (Dorfbewohner/Gruppenamen: Majestix, Miraculix, Gutemine, Verleihnix).

#### Hinkelsteinwettrennen

Material: 2 Fußbälle, Slalommarkierungen, zwei Stoppuhren

Es spielt je ein Kind pro Gruppe. Zwei treten gegeneinander an, dann die anderen zwei gegeneinander, Zeit wird jeweils für jede Person gestoppt. Auf „Los“ muss jeder Teilnehmer einen Slalomparcours mit dem Fußball umspielen.

Wertung: 4/3/2/1 Punkte vergeben (4 für die beste Zeit, 1 für die schlechteste)

#### Wildschweine jagen

Material: Luftballons, Pumpe, Wolle/Schnur

Jedes Kind bekommt einen Luftballon und bindet ihn ans Bein. Auf Kommando:

Anderer jagen – Luftballons kaputt treten.

Wertung: Wer übrig bleibt, bekommt 3 Punkte (evtl. der Vorletzte 2, der Drittletzte 1).

#### Hau den Römer

Material: Kreppband

Nur einer pro Gruppe tritt an: Im Raum ist ein Kreis mit Kreppband markiert. Zwei Leute treten gegeneinander an, dann die übrigen Zwei. Die beiden Sieger kämpfen um den ersten Platz, die Verlierer um den dritten. Spiel: Im Kreis wird „Hahnenkampf“ gespielt. Jeder hüpf auf einem Bein, verschränkt die Arme vor der Brust und versucht den anderen aus dem Kreis zu stoßen. Es darf dabei keines der angehobenen Beine auf dem Boden aufkommen und man muss im Kreis bleiben. Ist dies nicht der Fall, hat man verloren.

Wertung: 4 Punkte für den Besten, dann 3/2/1

### **Der wahre Troubadix**

Material: 4 Troubadix-Bilder als Vorlage für die Gruppen, 4x blauer Müllsack/weißes A3-Papier/Pappe/Schere/Schnur/gelber Müllsack

Die Gruppen bekommen 30 Minuten Zeit, einen aus der Gruppe als Troubadix zu verkleiden.

Wertung: 4/3/2/1

### **Gehirntraining**

Material: Quiz, Buzzer

Aus jeder Gruppe tritt einer gegen einen anderen an, der Schnellere kommt in die nächste Runde. Dann treten die beiden noch nicht Befragten gegeneinander an. Der Schnellere kommt in die nächste Runde. Die beiden Sieger erhalten eine Entscheidungsfrage. Die beiden Verlierer erhalten eine Entscheidungsfrage.

Wertung: 4 Punkte für den Besten, dann 3/2/1

Fragen:

- Welche Farbe entsteht, wenn man rot und blau mischt? (Violett)
- Wie heißt die deutsche Bundeskanzlerin/ der deutsche Bundeskanzler? (aktuell?)
- In welchem Land findet die nächste Winterolympiade statt? (aktuell?)
- Wie heißt der Hund von Obelix (Idefix)
- Wie viele Saiten hat eine Gitarre? (6)
- Buchstabiere „Jungscharanker“
- Was ergibt  $3 + 5 + 8 + 3$  (= 19!)

### **Kräuter sammeln für Zaubertrank**

Material: 100 Knöpfe, 4 Trinkhalme, 4 Plastikbecher, Stoppuhr

Im Raum liegen 100 Knöpfe auf dem Boden. Jede Gruppe bestimmt einen Spieler. Auf Kommando versuchen alle 4 Gruppenspieler mit dem Trinkhalm Knöpfe aufzusaugen und in ihren Plastikbecher zu befördern. Wer hat die meisten Knöpfe in einer Minute aufgesaugt?

Automatix erklärt am Ende ganz theatralisch, dass er sich verhöhrt hat. Nicht „die Römer kommen“, sondern „Verwöhner kommen“, daher gibt es von Asterix und Obelix:

**Belohnung für alle:** Zaubertrank (Früchte-Bowle!)