

## Allgemeine Infos:

- 5-10 Teilnehmer pro Mannschaft
- An jeder Station können höchstens 10 Punkte erreicht werden
- Alle Stationen werden zentral an- und abgepfiffen
- Die Zeit pro Station beträgt 2 Minuten, das Stationswechseln 3 Minuten, sodass alle 5 Minuten ein Startschuss erfolgt

## **TEEBEUTELWEITWURF**

<u>Material</u>	ein Teebeutel pro Kind, ggf. 3 Seile + 1 Hütchen
<u>Beschreibung</u>	Teebeutel werden mit den Zähnen möglichst weit schleudern. Jedes Kind holt seinen eigenen Teebeutel wieder und stellt sich hinten an.
<u>Variante</u>	auf Ziel schleudern
<u>Wertung</u>	Weite (1. Markierung = 1 Punkt, 2. Markierung = 2 Punkte, 3. Markierung = 3 Punkte) Genauigkeit

## **SERVIETTENLAUF**

<u>Material</u>	Servietten / Teppichfließen / Zeitung
<u>Beschreibung</u>	Eine vorgegebene Strecke muss zurückgelegt werden, dabei darf jedoch nur auf "Servietten" gestanden werden
<u>Variante</u>	Zwei Kinder müssen mithilfe von zwei "Servietten" auf dem Boden möglichst schnell eine Strecke zurücklegen. Nach Erreichen des Hütchens werden die "Servietten" an die nächsten beiden übergeben. Falls der Boden berührt wird, muss die Bahn nochmal neu gestartet werden.
<u>Wertung</u>	Anzahl der Überquerungen innerhalb einer vorgegebenen Zeit

## **MAKKARONI-STAFFEL**

<u>Material</u>	Spaghetti und Makkaroni
<u>Beschreibung</u>	Jedes Kind hat eine Spaghetti im Mund, auf diese muss eine Makkaroni ohne Hände aufgenommen und weitergegeben werden. Beim Runterfallen der Makkaroni wird diese mit der Hand an dieser Stelle wieder auf Spaghetti gesetzt.
<u>Wertung</u>	Anzahl der erfolgreichen Übergaben innerhalb einer vorgegebenen Zeit

## **GUMMIBÄRCHEN ESSEN**

<u>Material</u>	Gummibärchen
<u>Beschreibung</u>	Kinder werfen sich gegenseitig Gummibärchen zu und müssen diese mit dem Mund fangen. Jeder Werfende hat einen Versuch. Wird das Gummibärchen gefangen, wird der Werfende zum Fangenden. Kann das Gummibärchen nicht gefangen werden, so stellt sich der Werfende hinten an und der nächste ist an der Reihe. Wird sehr oft (mind. jeder einmal) nicht gefangen kann der Fänger ausgetauscht werden.
<u>Wertung</u>	Anzahl der gefangenen Gummibärchen

## **KUGELSCHREIBER ABSEILEN**

<u>Material</u>	Schnur, Kugelschreiber, Flasche
<u>Beschreibung</u>	Der Kugelschreiber wird mit einer Schnur um die Hüfte gebunden. Der Kugelschreiber befindet sich an der Körperrückseite. Ohne Nutzung der Hände müssen nun die Kinder versuchen, den Kugelschreiber in der Flasche zu versenken.
<u>Wertung</u>	Anzahl der versenkten Versuche

# SPIELESAMMLUNG FÜR GRUPPEN

## **MONTAGSMALER**

- Material** Zeichenblock A3, Zollstock, Stift, zu malende Begriffe
- Beschreibung** Der Stift wird am Ende eines ausgeklappten Zollstocks befestigt (Gummi, oder Klebestreifen). Ein Kind bekommt einen Begriff, den es malen muss, während die anderen Kinder versuchen, diesen zu erraten. Zum Malen darf jedoch nur der Zollstock angefasst werden.
- Wertung** Anzahl der erratenden Begriffe

## **FLIEßBANDBALL**

- Material** Tennisball, je 2 Kinder ein Geschirrhandtuch
- Beschreibung** Je zwei Kinder spannen ein Handtuch zwischen sich. Der Tennisball muss von Handtuch zu Handtuch weitergegeben werden. Fällt der Ball auf den Boden, so darf dieser per Hand an dieser Stelle aufgenommen werden und es wird in Handtuch vor Runterfallen gestartet.
- Wertung** Übergaben / zurückgelegte Strecke

## **BOCKSPRINGEN**

- Material** 2 Pylone / Hütchen
- Beschreibung** Mit den Hütchen wird eine Wegstrecke abgesteckt. Die Gruppe stellt sich hinter dem ersten Hütchen in einer Reihe auf. Das hinterste Kind startet und springt über das Mannschaftsmitglied vor. Dem zweiten Teammitglied krabbelt es zwischen den Füßen hindurch und so weiter. Ist das Kind vorne angekommen, stellt es sich vorne in die Reihe. Das nun wiederum letzte Kind beginnt abwechselnd zu Springen zu und krabbeln. Dies wird so lange wiederholt bis das erste Kind das zweite Hütchen erreicht.
- Wertung** jeder Sprung = 1 Punkt

## **WANDERREIFEN**

- Material** 1 Gymnastikreifen
- Beschreibung** Alle Kinder der Mannschaft bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kinder fasst durch den Reifen die Hand seines Mitspielers. Der Reifen muss weitergegeben werden, ohne dass der Kreis geöffnet wird. Falls der Kreis geöffnet wird, zählt diese Runde nicht und die neue Runde startet bei dem Spieler, bei dem der Kreis geöffnet wurde.
- Wertung** 1 Tor = 1 Punkt

## **BALLA BALLA PENDELSTAFFEL**

- Material** 2 Hütchen, 5 unterschiedliche Bälle
- Beschreibung** Ein Kind transportiert 5 Bälle, läuft auf die andere Seite und übergibt die Bälle an ein Teammitglied. Die Mannschaftsmitglieder dürfen an der Seite sichern, die Bälle jedoch nicht berühren. Fällt ein Ball herunter, bleibt das Kind, das die Bälle transportiert, stehen und die übrigen Teammitglieder legen den Ball wieder obendrauf. Erst dann wird weitergelaufen. Nach jeder gelaufenen Bahn werden die Bälle an einen anderen Kind weitergegeben.
- Wertung** 2 Balltransporte = 1 Punkt

# SPIELESAMMLUNG FÜR GRUPPEN

## LUFTBALLON PARCOURS

<u>Material</u>	1 Bank, 1 Reifen, 2 Hütchen, Luftballons
<u>Beschreibung</u>	Je zwei Kinder transportieren einen Luftballon zwischen sich durch einen Parcours. (1x um ein Hütchen, über eine Bank, durch einen Reifen und zurück)
<u>Wertung</u>	fehlerfreie Bahn= 1 Punkt

## KORKENKETTE / WATTEBAUSCHKETTE

<u>Material</u>	Flaschenkorken / Wattebäusche
<u>Beschreibung</u>	Die Kinder müssen mit ihren Zehen einen Korken weitergeben. Fällt der Korken runter, darf er mit den Händen wieder bei der Person eingeklemmt werden, bei dem der Korken heruntergefallen ist.
<u>Wertung</u>	2 Punkte pro kompletten Durchlauf

## TISCHTENNISBALL PARCOURS

<u>Material</u>	Tischtennisschläger, Tischtennisball, unters. Gegenstände für einen Parcours
<u>Beschreibung</u>	Der Tischtennisball wird auf dem Schläger transportiert. Dabei wird der festgelegte Parcours durchlaufen. Fällt der Ball hinunter, wird dieser neu aufgenommen.
<u>Wertung</u>	fehlerfreie Bahn= 1 Punkt

## HOCHSTAPLER

<u>Material</u>	Sprungseile, Getränkekasten
<u>Beschreibung</u>	<p>Vor Beginn werden zwei Spieler festgelegt, welche die Kästen heben (am besten die zwei Größten, sollten aber auch ca. gleich groß sein). Die anderen Gruppenmitglieder binden sich paarweise zusammen, immer die "inneren" Füße. Zwei Spieler stehen "vorne" und heben die Kästen hoch, damit die ankommenden Läufer die Kästen drunter stellen können. Die Läufer sind immer zu zweit mit den "inneren" Füßen zusammengebunden und müssen mit den "äußeren" Händen den Kasten tragen und drunter schieben.</p> <p>Bei ungeraden Gruppengrößen gibt es eine Dreiergruppe. Hier hat der mittlere Spieler keine Funktion (außer die Behinderung). Paare dürfen loslaufen, wenn das vorhergehende Paar sie abgeklatscht hat. Fällt der Stapel um, darf Stapel wieder hintangestellt werden und weitergebaut werden.</p>
<u>Wertung</u>	Pro angefangener Kasten = 1 Punkt.

## BALL DURCHREICHEN

<u>Material</u>	Ball, 2 Hütchen
<u>Beschreibung</u>	Die Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Das Vorderste fängt an den Ball zwischen den Beinen nach hinten durchzureichen. Das zweite Kind nimmt den Ball entgegen und gibt ihn so schnell wie möglich über seinem Kopf an das dritte Kind weiter. Dieses nimmt den Ball über dem Kopf entgegen und gibt ihn nach hinten zwischen den Beinen durch. Die bereits gespielten Kinder stellen sich so lange wieder hinten an, bis der Zielpunkt erreicht ist.
<u>Wertung</u>	zurückgelegte Bahn = 1 Punkt

## ZOLLSTOCK BALANCIEREN

- Material Meterstab / Zollstock, Materialien für Parcours/Slalom
- Beschreibung Die Kinder stellen sich nebeneinander immer versetzt in zwei gegenüberliegenden Reihen auf. Die Kinder legen sich einen ausgefalteten Meterstab auf die Finger. Jedes Kind darf den Meterstab nur mit jeweils seinen 2 Zeigefingern berühren. Gemeinsam müssen sie den Meterstab balancieren (z.B. Runter- und Hoch, Parcours).
- Wertung erfüllte Parcoursaufgabe / erfülltes Hoch- und Runterbalancieren = 1 Punkt

## HINDERNIS-TWISTER

- Material Twister-Spiel, einfach Quizfragen für Kinder
- Beschreibung Die Gruppe muss Fragen beantworten und gleichzeitig "Twister" spielen. Einer der Gruppe dreht den Pfeil, alle anderen müssen auf die Matte (jedoch max. 6 Personen bzw. so viel wie grad noch geht). Für jede Farbe wird eine Frage gestellt. Nach der Antwort geht's weiter, auch nach einer Falschen.
- Wertung richtig beantwortete Frage = 1 Punkt

## PUZZLE

- Material 20-teiliges Puzzle, Karton
- Beschreibung Ein Kind rennt zu einer circa zehn Meter entfernten Kiste, in welcher 20 Puzzleteile durcheinander liegen, nimmt sich eins und läuft zurück zur Gruppe. Der nächste Kind läuft los, holt ein weiteres Puzzleteil, usw. Die Gruppe versucht inzwischen die Teile zu einem Puzzle zusammenzusetzen.
- Wertung 1 Punkt pro zwei zusammenhängenden Puzzleteilen

## PISTOLENSCHUSS

- Material Wasserspritzpistole, leere Glasflaschen, Tischtennis-Bälle
- Beschreibung Ein Kind rennt zu einer ca. 5 m entfernt liegenden Wasserspritzpistole und zielt so lange auf Flaschen liegende TT-Bälle, bis ein TT-Ball runterfällt. Anschließend rennt er zurück und der nächste Kind rennt los.
- Wertung runtergefallener Punkt = 1 Punkt

## VOLLTREFFER

- Material Bananenkiste, 2 Hütchen, 2 Ringtennisringe, kindgerechte Quiz-/Wissensfragen
- Beschreibung Ein Kind läuft los und wirft aus einer bestimmten Entfernung den Ring in eine Bananenkiste. Bei einem Treffer bekommt die Gruppe eine Frage gestellt. Danach läuft das nächste Kind.
- Wertung richtig beantwortete Frage = 1 Punkt

## ABC

- Material Ohne Material
- Beschreibung Der Spielleiter sagt der Gruppe einen Buchstaben (T, E, A, O, G, H, N, P, S, X). Die Gruppe muss diesen Buchstaben mit ihren Körpern darstellen (z.B. auf dem Boden liegend/ sitzend). Alle Kinder sollen mit einbezogen sein
- Wertung korrekt dargestellter Buchstabe = 1 Punkt

# SPIELESAMMLUNG FÜR GRUPPEN

## STROHHALM-STAFFEL

- Material Schuhkarton, Reifen, Hütchen, Strohalm pro Kind, Papier zum Zerreißen
- Beschreibung Die Mannschaft sitzt hintereinander in einer Reihe. Jedes Kind hat einen Strohalm. In ein paar Metern Entfernung steht ein Schuhkasten mit kleinen Papierschnipseln. Der erste läuft los (der Rest rückt nach vorne auf) mit dem Strohalm im Mund, saugt ein Stück Papier auf, transportiert es zu einem in ein paar Metern entfernt liegenden Reifen, rennt zurück und setzt sich hinten in die Reihe.
- Wertung jeder Papierschnipsel, der ohne Herunterzufallen transportiert worden ist = 1 Punkt

## WASSER-PARCOURS

- Material Kasten / Bank, Hütchen, Turnreifen, Eimer bzw. Messbecher, leerer kleiner Joghurtbecher, kleine Wanne mit Wasser, bereitstehender Eimer (um Wasser nachzuholen)
- Beschreibung Parcours mit einem mit Wasser gefüllten Joghurtbecher in der Hand: 1x um ein Hütchen rum, über einen Kasten / Bank steigen, durch einen Reifen steigen (der Reifen liegt auf dem Boden) und das Wasser in einen Messbecher/ markierten Eimer füllen
- Wertung Punkte nach Wasserstand. Der Eimer muss vorher mit 10 Strichen für die jeweilige Punktzahl markiert werden; 1 Strich = 1 Punkt

## PANTOMIME

- Material Begriffe, zum Darstellen (Elefant, Vogel, Flamingo, turnen...)
- Beschreibung Ein Kind bekommt ein Begriff gezeigt, den er nachstellen muss. Die anderen müssen erraten, was er darstellt. Der Darsteller kann weitersagen und bekommt dann den nächsten Begriff gezeigt.
- Variante mehrere TN bekommen den Begriff gezeigt, die anderen müssen raten
- Wertung erratener Begriff = 1 Punkt

## BALL-TRANSPORT

- Material Eimer, Bälle, Ring an dem (längere) Schnüre befestigt sind
- Beschreibung Bälle von einem Eimer in einen anderen transportieren, mithilfe von Schnüren, die an einem Ring festgemacht sind, auf dem der Tennisball transportiert wird. |
- Variante mehrere TN bekommen den Begriff gezeigt, die anderen müssen raten
- Wertung erfolgreich transportierter Tennisball = 1 Punkt

## GEGENSTÄNDE MERKEN

- Material 20 unterschiedliche Gegenstände, Kastenteil
- Beschreibung 20 Gegenstände werden auf einem Kasten o.ä. gelegt. Die Kinder laufen einzeln zum Kastenteil und müssen sich Gegenstände merken. (1 Minute). Nach Ablauf der Minute müssen die Kinder gemeinsam so viele Gegenstände wie möglich aufzählen.
- Wertung 1 Punkt pro richtig aufgesagtem Gegenstand

## KROKODILSEE

- Material stabile Stühle, Seile/Absperrband
- Beschreibung In einem See tummeln sich viele Krokodile. Der See ist mit Absperrband markiert bzw. abgeklebt oder mit Seilen gelegt. Die Gruppe hat 3 Stühle zur Hilfe, um den See zu überqueren, sie überquert den See immer in Dreiergruppen.
- Wertung überquerte Person = 1 Punkt

## **MEMORY**

- Material** 10 Memorypaare, 1 Hütchen
- Beschreibung** Das Kind läuft eine gewisse Strecke, an deren Ende Memorykarten verdeckt auf der Bank liegen. Das Kind deckt zwei Karten auf. Sind diese ein Paar, darf es die Karten mitnehmen. Sind sie kein Paar, muss es die Karten wieder umdrehen. Die Kinder laufen abwechselnd nacheinander.
- Wertung** 1 Punkt pro richtigem Paar

## **BALL IM KREIS**

- Material** Ball
- Beschreibung** Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte mit einem Ball in der Hand. Er wirft den Ball der Reihe nach jedem aus dem Kreis zu und bekommt ihn jeweils wieder zurückgespielt. Nachdem das Kind alle Mitspieler durchhat, wechselt der Kinder in der Mitte mit einem anderen.
- Variante** Immer ein Kind überspringen; den Namen dazusagen; mehrere Bälle
- Wertung** 2 erfolgreich zugeworfenem und gefangenen Bällen = 1 Punkt

## **DOSENLAUFEN / STELZENLAUFEN**

- Material** leere Blechdosen mit befestigter Schnur, alternativ Stelzen, 2 Hütchen
- Beschreibung** Das Team wird in zwei Gruppen geteilt, die sich jeweils bei den Hürchen einfinden. Kind 1 läuft auf den Dosen/Stelzen vom einen zum anderen Hütchen und übergibt dort an Kind 2, welches die Strecke zurückläuft.
- Wertung** abgeworfene Dose = 1 Punkt

## **GEGENSTÄNDE RATEN**

- Hinweis** Im Stationsbetrieb als zwei Stationen einplanen.
- Material** 5 unterschiedliche Gegenstände in dreifacher Ausführung
- Beschreibung** Für jeden Gegenstand muss sich das Team ein Klopfsymbol ausdenken und merken. Dafür hat das Team zwei Minuten Zeit. Zum Stationswechsel setzen sich alle in eine Reihe und schauen nach vorne. Das letzte Kind der Reihe bekommt einen Gegenstand gezeigt. Dann muss so schnell wie möglich das entsprechende Klopfsymbol, durch Antippen der Schulter des Vordermannes, nach vorne weitergegeben werden. Der vorderste Kinder hebt den Gegenstand hoch.
- Wertung** richtig gezeigter Gegenstand = 2 Punkte

# SPIELESAMMLUNG FÜR GRUPPEN

## DOSENWERFEN

- Material 10 leere Konservendosen / Joghurtbecher, Tennisball, Hütchen, Kasten
- Beschreibung Die 10 Dosen werden pyramidenartig auf einem Kasten aufgebaut. Die Kinder versuchen nacheinander mit einem Tennisball alle Dosen abzuräumen. Wechsel des Kinder nach 1x werfen
- Wertung abgeworfene Dose = 1 Punkt

## CHEEEEEEESE

- Material Sofortbild-Kamera, Fotohandy + Drucker
- Beschreibung kreatives, schönes Gesamtbild, welches alle Kinder beinhaltet. Es wird fotografiert und kommt auf Urkunde.
- Wertung ohne