

SPIELE IN DER HALLE / IM FREIEN

Die folgende Aufstellung von Fang- und Ballspielen kann nur einen sehr begrenzten Einblick in die Möglichkeiten geben, Spiele - auch für große Gruppen - mit freizeitgemäßen Spielgeräten aller Art durchzuführen.

Auf die umfassende Literatur zu diesem Thema sei deshalb verwiesen.

FANGSPIELE:

VERSTEINERN (ein bis drei Fänger)

Sobald ein Fänger einen Spieler abgeschlagen hat, muss dieser - „versteinert“ - stehen bleiben und mit den Beinen eine leichte Grätsche bilden. Er kann von einem anderen Mitspieler erlöst werden, indem dieser ihm durch die Beine hindurchkrabbelt. Während einer Befreiungsaktion dürfen die Beteiligten nicht abgeschlagen werden. Schaffen es die Fänger, alle Mitspieler auf einmal zu versteinern ?

FUCHS UND HASE

Alle Mitspieler legen/setzen sich paarweise nebeneinander über das gesamte Spielfeld verteilt auf den Boden. Ein Fänger und ein Läufer werden bestimmt. Schafft es der Fänger („Fuchs“), den Läufer („Hasen“) zu fangen, werden die Rollen getauscht. Der Läufer kann sich jedoch retten, indem er sich neben ein Pärchen auf den Boden legt/setzt. Der Äußere des Pärchens wird daraufhin zum Fuchs, der bisherige Fuchs ist jetzt der Hase und läuft davon.

Je häufiger die Füchse und Hasen wechseln, desto besser.

REISSVERSCHLUSSFANGEN

Alle Mitspieler stehen Schulter an Schulter, jedoch abwechselnd mit entgegengesetzter Blickrichtung in einer Reihe. Ein Fänger jagt einen Läufer um diese Reihe herum, Richtungswechsel sind erlaubt. Schafft es der Fänger, den Läufer zu fangen, werden die Rollen getauscht. Der Fänger kann sich ablösen lassen, indem er einem Mitspieler, der mit dem Rücken zu ihm steht, einen leichten Klaps auf die Schultern gibt. Dieser startet nach vorne weg und wird zum Fänger, sein Vorgänger nimmt dagegen von hinten seinen Platz in der Reihe ein. Durch geschicktes ins-Spiel-Bringen der Fänger kann dem Läufer der Weg abgeschnitten werden.

Auch hier gilt: Je häufiger die Fänger und Läufer wechseln, desto besser.

KROKODILSPIEL

Alle Spieler halten sich innerhalb des recht engen Spielfeldes auf (z.B. ein Viertel eines Volleyballfeldes, je nach TN-Zahl). Ein Spieler liegt als Fänger („Krokodil“) auf dem Bauch und versucht einen Mitspieler zu berühren. Alle gefangenen Spieler werden sofort zum Krokodil und helfen mit. Auch wer aus dem Spielfeld tritt, muss sich in die Bauchlage begeben.

DO DO DO

2 Mannschaften

Spielfeld: Volleyballfeld

Immer abwechselnd schicken die Mannschaften einen Spieler ins gegnerische Feld. Dieser muss versuchen, mit nur einem Atemzug (hörbar durch ein ununterbrochenes lautes „Dododododo...“) möglichst viele Spieler aus der gegnerischen Mannschaft abzuschlagen und ins eigene Feld zurückzukehren, die Abgeschlagenen müssen in die Mannschaft des Fängers wechseln. Solange dieser „dododo...“ ruft, ist er unantastbar, sobald ihm jedoch die Luft ausgeht oder er seinen Redefluss unterbricht, kann er von den Gegnern in deren Feld gehalten werden und muss nun seinerseits die Mannschaft wechseln.

BATTERIESPIEL

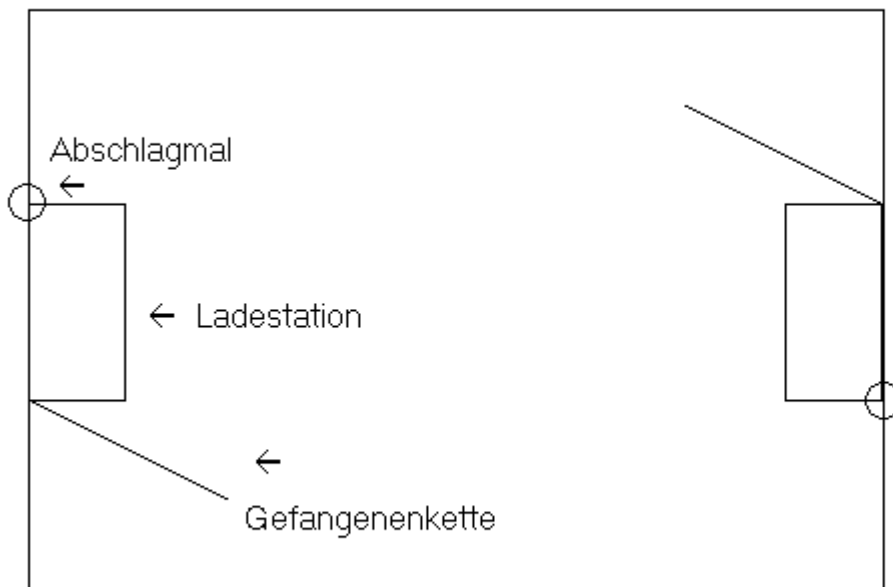
(ab 10 Spieler)

Die Spieler zweier Mannschaften stehen sich als Batterien (eigentlich Akkus) gegenüber. Jede Mannschaft hat eine Ladestation (ca. in Form einer Matte oder einfach nur als abgegrenzter Bereich (z.B. mit Seilen oder Gürteln) – am gegenüberliegenden Spielfeldrand. Zusätzlich wird noch ein großer Gegenstand als Abschlagmal benötigt (z.B. Torpfosten). Schließlich braucht man jeweils ein (weiteres) Seil, welches von der Ladestation 2-3 Meter in das Spielfeld hineinreichen soll – es muss auf der einen Seite festgemacht sein.

Alle Batterien (Spieler) stehen zunächst auf ihrer Ladestation (Matte). Sobald es einem Spieler gelungen ist, das Abschlagmal zu berühren, hat seine Mannschaft gewonnen.

Immer wenn ein Spieler die Matte verlassen hat, verliert er Energie. Jeder gegnerische Spieler mit mehr Energie – d.h. er hat die Matte später verlassen als sein Gegenspieler – kann diesen abschlagen. Ein getroffener Spieler muss sich an der gegnerischen Seite an das Seil bzw. an den nächsten Mitspieler anhängen – per Handgeben. Diese Kette abgeschlagener Spieler kann von einem eigenen Mitspieler komplett wieder befreit werden, indem er sie an irgendeiner Stelle berührt – natürlich ohne vorher selber abgeschlagen worden zu sein.

Durch den Rückzug auf die eigene Ladestation wird die Batterie wieder voll aufgeladen. Auf der Station kann somit niemand abgeschlagen werden.



HUNDEHÜTTE

Die eine Hälfte der Teilnehmer bildet einen Kreis aus „Hundehütten“ (stehen mit Blickrichtung in die Mitte, Beine leicht gegrätscht). Die anderen (mindestens ein Spieler mehr als in der Hundehüttenmannschaft) laufen als „Hunde“ solange um den Kreis herum, bis der Spielleiter ein Signal gibt bzw. Musik unterbrochen wird. Sofort müssen sie sich eine Hütte suchen und diese besetzen, indem sie sich zwischen die gegrätschten Beine kauern. Wer keine Hütte findet, muss in der nächsten Runde als Hund weiterlaufen, wer eine Hütte gefunden hat tauscht dagegen in der nächsten Runde die Rolle, d. h. aus Hund wird Hütte und umgekehrt.

KETTENFANGEN

Sobald der Fänger einen Spieler abgeschlagen hat, fassen sich beide an den Händen und fangen zusammen. Alle weiteren abgeschlagenen Spieler reihen sich ein. Jetzt haben nur noch die äußeren Spieler Schlagrecht, und der Abschlag gilt auch nur, wenn die Kette nicht reißt. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler in der Kette vereinigt sind.

Der letzte freie Läufer hat gewonnen.

Variante: sobald vier Fänger in einer Kette vereinigt sind, spaltet sich die Kette in zwei Pärchen.

LEIBCHENFANGEN

Alle Spieler haben lose auf dem Rücken (im Bund der Turnhose) ein Leibchen (o.ä.) stecken (wichtig: Hände weg). Jedes Kind ist nun bestrebt, den anderen Spielern das Leibchen wegzunehmen, das eigene aber zu behüten.

Alle Spieler sind also Läufer und Fänger zugleich.

Zwei Sieger werden ermittelt: Wer konnte bis zum Schluss sein Leibchen verteidigen?

Wer hat die meisten Leibchen erobert?

Wichtiger Hinweis: Wer sein Leibchen frühzeitig verloren hat, scheidet nicht aus, sondern bleibt weiter im (2.) Wettbewerb!

LINIENFANGEN (nur in Hallen möglich)

Die Regeln sind wie bei allen herkömmlichen Fangspielen. Ein Fänger versucht einen anderen abzuschlagen, dieser wird zum Fänger.

Zur Intensitätssteigerung dürfen aber in diesem Spiel alle Spieler nur auf Linien laufen. Die Laufrichtung kann bei jeder Linienkreuzung geändert werden. Ein Stehenbleiben und ein Zurücklaufen auf einer Linie ist nicht erlaubt. Auch darf nicht von Linie zu Linie gesprungen werden.

ATOMSPIEL (bei kleineren Kindern sehr beliebt, beliebige Spielerzahl):

Die Spieler laufen frei in der Halle herum. Ruft der Spielleiter eine Zahl (z. B. 7), müssen alle versuchen, möglichst schnell Gruppen mit der geforderten Anzahl an Spielern zu bilden. Wer es schafft, bekommt einen Pluspunkt (auch als Ausscheidungswettkampf möglich).

Auch mit den Kommandos des Spiels „Feuer – Wasser – Sturm“ kombinier- und beliebig erweiterbar.

(Feuer: Alle Spieler müssen in eine Ecke laufen)

Wasser: Alle müssen auf eine Bank / Sprossenwand klettern

Sturm: flach auf dem Bauch liegen)

Variante **KOMMANDOSPIEL**: gleiche Regeln, die Anweisungen dürfen jedoch nur ausgeführt werden, wenn vorher durch den Spielleiter der Ruf „Kommando“ erfolgt ist. Ausnahme: „Stopp!“ gilt aus Sicherheitsgründen immer.

BALLSPIELE

JÄGERBALL NACH HANDBALLREGELN:

Spielerzahl: 10 – 30

Spielgerät: Volleyball oder Gymnastikball

Aus der Gruppe werden 2, bei größeren Gruppen 2 x 2 Spieler zu „Jägern“ erklärt und mit Leibchen kenntlich gemacht, alle anderen sind die „Hasen“. Die „Jäger“ versuchen, die frei im Spielfeld herumlaufenden Hasen „abzuschießen“.

Die Jäger dürfen dabei aber nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball laufen, sie müssen sich den Ball zuspielen und dabei die Hasen einkesseln.

Wichtig, vor allem bei größeren Kindern und Jugendlichen: Der Abwurf eines Hasen darf nur nach dem Fangen des Balles erfolgen, also nicht, nachdem er vom Boden aufgehoben wurde.

Wichtiger Hinweis: Abwurfflächen sind nur der Rücken und die Beine!

TREFFERSAMMELN (Wer trifft am meisten? Jeder gegen jeden):

Alle Spieler verteilen sich im Spielfeld. Jeder kann jeden abwerfen. Das Spiel wird eröffnet, indem der Spielleiter die Bälle in das Feld wirft (Anhaltspunkt: pro ca. 5 Spieler 1 Ball), wo ihn die nächststehenden Spieler ergreifen und mit dem Abwerfen beginnen. Wer die Bälle bekommt, setzt das Abwerfen fort, usw.

Tippen oder Dribbling mit dem Ball ist erlaubt. Das Fangen des Balles ist nicht erlaubt. Jeder Spieler zählt selbst seine Treffer (pädagogisch empfehlenswert).

Mehrere Spielpausen einlegen, da sehr intensiv, diese Zeit für Zwischenstände nützen.

Wichtiger Hinweis: Abwurfflächen sind nur der Rücken und die Beine!

Wer nach einer festgelegten Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat, ist Sieger.

Abwandlung: Die Spieler dürfen den Ball fangen. Gelingt ihnen das, zählt der Wurf nicht als Treffer.

SAALAUSTRÄUMEN

Auch bei diesem Spiel verteilen sich alle Spieler im Spielfeld, jeder kann jeden abwerfen. Das Spiel wird eröffnet, indem der Spielleiter einen Ball in das Feld rollt, wo ihn der nächststehende Spieler ergreift und mit dem Abwerfen beginnt. Wer getroffen wird, muss vom Spielfeld und darf erst dann wieder hinein, sobald derjenige, der ihn abgeworfen hat, selbst getroffen wurde. Wer den Ball fängt oder vom Boden aufhebt, setzt das Abwerfen fort.

BALLTREIBEN

Spielgerät: Viele Gymnastikbälle, bei Kindern: 1 Basketball, bei Jugendlichen und Erwachsenen: 1 kleiner Medizinball als Spielball.

2 Mannschaften (mit Leibchen unterschieden) stehen sich auf 2 Linien mit reichlich Abstand zum Spielball gegenüber. Beide Parteien erhalten gleich viele Bälle.

Der Spielball soll durch gut gezielte Würfe (nicht Stöße) über die gegnerische Torlinie getrieben werden. Ein freies Bewegen im Feld ist erlaubt, die herumfliegenden Bälle müssen möglichst rasch geholt werden.

Strengstens verboten: Das Stoppen des Balles mit Hand oder Fuß, bei Zuwiderhandlung erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.

Wird der Spielball an die Hallenwand bzw. über die Seitenlinie getrieben, rollt ihn der Spielleiter wieder ins Feld zurück.

Gelingt es einer Mannschaft, den Spielball über die gegnerische Torlinie zu treiben, erhält sie einen Punkt und das Spiel beginnt von vorn.

PARTEIBALL MIT PUNKTEWERTUNG:

Spielerzahl: 5 – 15 in einer Partei

Spielgerät: 1 Handball oder Volleyball

Zwei zahlenmäßig gleich starke Mannschaften versuchen, sich möglichst lange den Ball zuzuwerfen.

Die Gegenpartei will dies verhindern. Jeder gefangene Ball zählt einen Punkt.

1 – 2 Spielleiter zählen die erreichten Punkte laut mit.

Gespielt wird nach Handballregeln. Bei Fouls gibt es Freiwurf und einen Gutpunkt für die ballbesitzende Mannschaft. Hat eine Mannschaft zwölf Ballkontakte erreicht, ohne dass die gegnerische Partei den Ball berührt (dann geht das Zählen wieder bei 0 an) oder gar zurückerkämpft hat, erhält sie einen Gewinnpunkt und das Spiel beginnt von vorn.

ROLLBALL:

Spielball: jeder Ball ist verwendbar, für Jugendliche und Erwachsene ist ein kleiner Medizinball empfehlenswert.

Spielerzahl: 8 – 12 pro Mannschaft

Zwei sich gegenüberstehende Parteien müssen versuchen, so viele „Tore“ wie möglich zu schießen, doch darf der Ball nur gerollt werden. Im Torraum (ca. 15m breit) selbst können nur zwei Spieler die Verteidigung übernehmen. Der Ballbesitzer darf von niemanden berührt werden, auch kann der Ball nur während des Rollens abgefangen werden. Für alle Bälle über Kniehöhe gibt es einen „Freiroller“. Nach jedem Tor beginnt die Verlierermannschaft das Spiel in der Mitte mit einem „Anrollen“. Noch interessanter wird es, mit zwei Bällen gleichzeitig zu spielen.

ROLLBALL (kampfbetont)

Spielgerät: 1 Medizinball

Spielerzahl: bis zu 10 – 12 pro Mannschaft

In diesem „handfesten“ Kampfspiel versuchen zwei Mannschaften, einen Medizinball über der gegnerischen Grenzlinie abzulegen. Der Ball darf nur gerollt werden (Vorsicht, sonst Verletzungsgefahr) und der Ballbesitzer darf nicht mit dem Ball laufen. Ein hartes, aber faires Ringen um den Ball ist erlaubt.

Regelverletzungen werden mit „Freiroller“ bestraft. Dabei haben sich alle Spieler 3 m vom Ball zu entfernen, ebenso beim Schiedsrichterball (Einrollen bei unübersichtlichen Spielsituationen und nach Überschreiten der Seitenlinien).

Ein Mitglied einer Mannschaft muss so angepasst werden, dass er von seiner Position aus ohne zu laufen den Medizinball über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft auf den Boden ablegen kann. Dann hat die Mannschaft einen Punktgewinn erzielt und das Spiel beginnt von vorne.

SCHUHHOCKEY (GÜRTELHOCKEY)

Spielgerät: 1 Tennisball, ein Turnschuh (oder mehrfach zusammengelegter Judogürtel) für jeden Spieler
Spielerzahl: bis zu 10 – 12 pro Mannschaft

Bei diesem Spiel dient jedem Spieler einer seiner Turnschuhe als „Hockeyschläger“. Beide Mannschaften versuchen, durch Dribbling, Pässe und Schüsse den Tennisball ins gegnerische Tor zu schießen. Breite des Tores: ca. 6 – 7 m.

Der Ball darf nur mit dem „Spielschuh“ gestoppt und geschlagen werden, hochfliegende Bälle dürfen kurz mit der Hand gefangen und auf den Boden zurückgelegt werden.

Kein Schlagen auf hohe Bälle!

Regelverletzungen werden mit Freistoß geahndet.

Bei Torerfolg: Anstoß am Mittelkreis.

CHUCKBALL

Regeln wie Basketball, zusätzlich kann man jedoch Punkte erzielen, wenn man mit dem Ball das Brett trifft und er danach direkt auf den Boden fällt, ohne dass der Gegner ihn abfangen kann.

Vorteil: auch weniger geübte und zielsichere Kinder können punkten.

VÖLKERBALLVARIANTEN:

VÖLKERBALL MIT FREILAUFEN

Spielerzahl: 10 – 30

Spielfeld: Volleyballfeld

Spielgerät: Volleyball

Anstatt durch Freierwerfen können abgeworfene Spieler wieder vom Hinterfeld in ihr Spielfeld gelangen, indem sie an einer Seitenlinie entlang das gegnerische Feld einmal komplett von hinten nach vorn durchlaufen, ohne von Spielern der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen worden zu sein. Gelingt es ihnen nicht, müssen sie außerhalb des Spielfeldes bleiben und können es erneut versuchen, sobald sich eine Gelegenheit bietet.

VÖLKERBALL MIT KASTEN

In beide Spielhälften wird ein Kasten in die Mitte gestellt, hinter dem die Spieler in Deckung gehen können.

Evtl. mit 2 Bällen spielen.

VÖLKERBALL MIT WEICHBODENMATTE

Jede Mannschaft muss in ihrer Spielhälfte eine Weichbodenmatte, die auf der Längsseite steht, festhalten. Verloren hat die Seite, auf der die Weichbodenmatte zuerst umfällt.

VÖLKERBALL VERKEHRT:

Spielerzahl: 10 – 30

Spielfeld: Volleyballfeld

Spielgerät: Volleyball

Die Regeln sind die gleichen wie beim allseits bekannten „normalen“ Völkerball, nur genau umgekehrt. Beim „Völkerball verkehrt“ verteilt sich jede Mannschaft um das gegnerische Feld.

Nur 1 Spieler, der jedoch kein Abwurfrecht hat, steht im eigenen Feld.

Die Mannschaften versuchen, durch Abwerfen ihrer Gegner ihr Feld zu füllen. Der getroffene Spieler bleibt also im Spielfeld, während der erfolgreiche Außenspieler sein Feld betreten darf.

Die Innenspieler müssen also versuchen, ihre Außenspieler so ins Spiel zu bringen, dass diesen ein Abwurf gelingt. Ein Abwurf von den Innenspielern ist völlig sinnlos, im Gegenteil, der Ball ist in der Regel verloren. Die Intensität wird gesteigert, wenn jeder Ball scharf ist, d.h., wenn jeder Ballbesitz zum Abwurf berechtigt.

Langsam füllen sich die Felder immer mehr, es wird immer leichter hineinzukommen, da es immer mehr „Ziele“ gibt.

Sieger ist die Mannschaft, die am schnellsten niemanden mehr außerhalb stehen hat.

Anmerkung: Diese Art des Völkerballs ist gruppenpädagogisch dem herkömmlichen Völkerball vorzuziehen, da schwächere Spieler besser ins Spiel integriert werden müssen.

SONSTIGE SPORTSPIELE...

...ZUM KENNENLERNEN:

NAMENSZUG (insbesondere für jüngere Kinder geeignet)

Kreisaufstellung, der Spielleiter spielt die Lok und läuft, mit den Armen Zugräder imitierend zu einem Kind, stellt sich mit Namen vor und das Kind antwortet entsprechend mit seiner eigenen Vorstellung. Jubel bei der Lok, die jetzt einen Wagon anhängen kann (an die Schultern fassen). Signal, der Zug setzt sich in Bewegung und wiederholt nach ein paar Metern den Namen des Kindes. Beide drehen sich um und das Kind wird Lokomotive. Auf diese Weise werden nacheinander alle Kinder abgeholt und vorgestellt.

...MIT DER WEICHBODENMATTE:

WEICHBODEN-SUMO

Material: Weichbodenmatte, eingerahmt von Turn- oder Judomatten (Schutzbereich)

Auf jeder Weichbodenmatte sitzen 6 – 8 Mitspieler.

Auf Kommando versucht jeder, seine Mitspieler von der Matte zu schieben oder zu ziehen. Sobald ein Körperteil den Schutzbereich berührt ist der Spieler ausgeschieden.

Sieger ist, wer als letzter auf der Matte bleibt.

Hinweis: Alle befinden sich während der Aktion im Vierfüßlerstand, in Bauch- oder Rückenlage. Wer aufsteht, scheidet aus (Sicherheit).

KUGELLAGER

Material: Weichbodenmatte, eingerahmt von Turn- oder Judomatten (Schutzbereich), unter der Weichbodenmatte werden 12 – 20 große Medizinbälle (Basketbälle) verteilt.

Im Schutzbereich um die Matte knien 10 – 20 Teilnehmer und halten die Matte an den Seiten. Ein bis zwei Mitspieler steigen auf die Matte und versuchen, während die anderen die Matte wie auf einem Kugellager hin- und herbewegen, das Gleichgewicht zu halten. Dabei stehen sie im Kniestand und weder Hände noch Gesäß dürfen die Matte berühren.

Für Fortgeschrittene: Der Mitspieler steht auf der Matte, Achtung wenn er fällt!

CRASHTEST / SANDWICH

Material: 2 Weichbodenmatten übereinander, glatte Seiten innen, eingerahmt von Turn- oder Judomatten (Schutzbereich)

Bis auf zwei TN stellen sich alle anderen um die Weichböden herum auf. Auf ein Kommando heben sie die obere Weichbodenmatte hoch.

Nun legen sich die beiden mit dem Rücken auf die untere Matte. Die Fußspitzen werden nach außen(!) und der Kopf zur Seite gedreht. Beide geben sich die Hand. Mit ihren freien Händen fassen sie jeweils ein Bein eines Außenstehenden. Wird es Ihnen später zwischen den Weichbodenmatten „komisch“, drücken Sie das Bein als Signal, damit die obere Matte hochgehoben wird.

Nun lassen die TN auf ein Kommando die obere Matte fallen. **Aber Vorsicht:** die obere Matte darf nur nach unten fallengelassen und nicht geworfen werden, da sie sonst schräg aufkommt!

Variante: ein TN legt sich mit dem Rücken auf die obere Matte, wird hochgehoben, ein anderer legt sich auf die untere Matte und – los geht's!

MATTENMASSAGE

Material: 2 Weichbodenmatten übereinander, glatte Seiten innen, eingerahmt von Turn- oder Judomatten (Schutzbereich)

Bis zu 10 TN legen sich auf dem Bauch zwischen die beiden Weichböden. Dabei schauen nur die Köpfe an den Längsseiten heraus, Arme und Füße liegen seitlich. Die anderen TN krabbeln nun im Vierfüßlerstand über die Matten hinweg und „kneten“ dabei ihre Mitspieler zwischen den Matten kräftig durch.

Hinweis: zur Massage dürfen die TN ausschließlich über die kurzen Seiten, also nur dort, wo keine Köpfe hervorschauen, die Matte besteigen oder verlassen (Unfallverhütung!).

KNALLBONBON

2 - 6 TN stehen direkt vor einer aufgestellten Weichbodenmatte und stützen diese. Auf Kommando werfen sie sich nach vorne und fallen zusammen mit der Matte, die herrlich auf dem Hallenboden aufklatscht, um.

MATTENRUTSCHEN WETTSCHIEBEN (Vorsicht: alle gemeinsam!!!)

2 –3 Mannschaften mit bis zu 5 Spielern.

Pro Mannschaft wird eine Weichbodenmatte mit der glatten Oberfläche nach unten auf einer Seite der Turnhalle aufgelegt. Die Mannschaften versuchen nun, ihre Matte möglichst schnell auf die andere Hallenseite zu befördern, indem sie sich gemeinsam bäuchlings auf die Matte werfen und dadurch möglichst weit rutschen. Wenn die Matte wieder zur Ruhe gekommen ist, nehmen sie erneut Anlauf und treiben die Matte auf die gleiche Weise voran. Welche Mannschaft hat zuerst die Halle durchquert? Hinweis: unbedingt darauf achten, dass die TN einer Mannschaft gemeinsam los springen (sich schon beim Anlauf an den Händen halten), sonst landet ein Mitspieler unsanft auf dem harten Hallenboden (Unfallverhütung!).

... IM FREIEN:

HUNNEN-/GERMANENWETTKAMPF

Material: Alles, was die Natur zu bieten hat, evtl. Stoppuhren, Metermaß, Papier und Stifte, Kreide, Wolle

2 – 10 Mannschaften mit je 5 -6 TN (möglichst ausgeglichene Spielstärke)

Die Mannschaften durchlaufen nacheinander verschiedene Stationen, die vorwiegend aus Naturmaterialien gebildet werden und sammeln dabei Punkte. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Einzelergebnisse werden zu einem Mannschaftsergebnis addiert. Auch ein direkter Vergleich an den Stationen ist möglich.

Hinweis: möglichst viele verschiedene Anforderungen in die Stationen „packen“, damit nicht nur die „Sportskanonen“ punkten können.

Beispiele:

Weit- / Zielwurf mit Tannenzapfen

Speerwurf mit Ästen

Kugelstoßen mit großem Stein

Hindernisparcour (über Baumstämme, Hügel, Pfützen, unter Äste, Baumslalom etc.)

Huckepacklauf (die Kleinen werden von den Großen auf dem Rücken getragen)

Limbotanz (wer schafft es, unter einer immer tiefer hängenden Stange (Ast) durchzukommen, ohne sie zu streifen? Nur die Füße dürfen den Boden berühren. Hier sind die Kleinen natürlich im Vorteil!)

Dreisprung

Weitsprung aus dem Stand

Kirschkernelweitspucken

...