

# Ein praktisches Abenteuer

## Vorbemerkung:

Die im folgenden dargestellte Vereinsaktion wurde als Auftaktveranstaltung der Breitensport-Projektarbeit einer Badminton-Abteilung für Kinder und Eltern geplant und durchgeführt. Die Zielsetzung der Veranstaltung bestand darin, breitensportliche Inhalte kennenzulernen und zu erleben. Als Thema der praktischen Aktion wurde gewählt:

„Eine abenteuerliche Expedition, zu dem letzten noch unerforschten Gebiet auf unserer Erde!“ Ferner kamen einige kleinere Geschwisterkinder hinzu. Mit Eltern waren wir 30 Personen. Dazu wurde ein Erlebnisparcours aufgebaut, der in eine Geschichte eingebunden wurde.

## Zeit:

ca. 2 1/2 Stunden

## Ort:

Doppelturnhalle

## Teilnehmer/innen:

Kinder im Alter von 6–9 Jahren

4/93

Auftakt-  
veranstaltung

## Stundenverlauf/Inhalte

**O** = Organisation

**H** = Hinweis

### Zur Geschichte:

Sie fängt etwa so an:

Wir stellen uns vor, wir befinden uns in einem der letzten unerforschten Gebiete auf unserer Erde. Auf uns lauern viele Gefahren, die wir zu meistern haben. Doch dazu brauchen wir einige Sachen, wie z.B. Rucksack mit Proviant, Fernglas, Landkarte (vorher malen und zerknüdeln wegen der Echtheit), eine Lampe u.a. Ferner braucht jeder eine Sauerstoffflasche. Diese ist ein Luftballon. Darauf wird der Name geschrieben und er wird mit Luft gefüllt-pustet, aber noch nicht zugeknötet. Auf „LOS“ lassen alle ihre Luftballons los, so daß sie wie wild durch die Gegend fliegen. Jeder sollte versuchen, seinen Luftballon zu fangen, bevor er zu Boden fällt. Wenn man den falschen erwisch hat, kann man ihn tauschen, bis man seinen eigenen wieder hat. Dann wird er wiederum mit Luft aufgeblasen und zugeknötet. Die Flaschen werden vorerst am Wegrand in ein Kastenoberteil gelegt.

### Hauptteil:

**O Hindernis 1:** Dazu benötigen wir: Markierungshütchen, Rollbretter, 2 dicke Matten und was zum Abstützen der Matten, darüber ein Tuch, z.B. Fallschirm, legen, Geräuschkassette mit Radiorecorder (Geister-Gespenstergeräusch)

● Die Reise geht los auf den Rollbrettern = Rollwoods  
Markierungshütchen sind in der Geschichte die fleischfressenden Schlingpflanzen, Matten mit großem Tuch = eine Schlucht, die sich nur auf ein bestimmtes Klopfsymbol hin öffnet. Mit den Rollwoods darf die Schlucht nicht berührt werden, da sonst der Geist kommt.

**O Hindernis 2:** Dazu benötigen wir: 2 Bänke, in gewissem Abstand auseinandergestellt, mit Matten oben abgedeckt! Kassettengerät mit Löwengebrüll, einen Löwenstempel.

● Dieses Hindernis ist ursprünglich eine alte Löwenhöhle, die unbewohnt sein soll, doch dem ist nicht so, auf einmal Löwengebrüll. Nach erfolgreicher Überwindung des Hindernisses bekommt jeder einen Löwenstempel auf die Hand!

**H** Die Rollbretter = Rollwoods müssen nun dagelassen werden, da die Wege für uns unbefahrbar werden, nämlich sumpfig, schlammig usw.

**O Hindernis 3:** Dazu benötigen wir: Mattenwagen mit 2 Matten drauf, Markierungshütchen zum Abmessen! Man bildet kleine Gruppen.

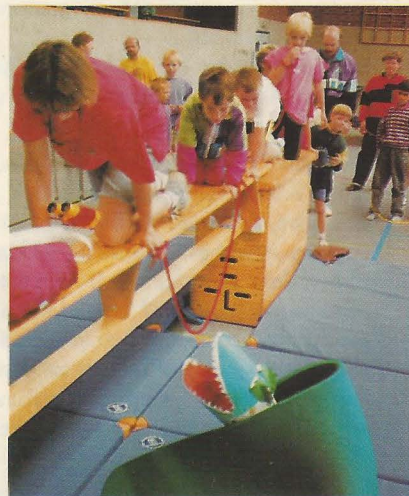
● Der Mattenwagen wird als altes Steinzeitmobil deklariert. Wer kann mit den Mattenwagen am weitesten vorwärtskommen?

**H** Zur Abmessung sind die Markierungshütchen gedacht.

## Absichten/Gedanken

● = Absicht/Gedanken

● Einstimmung



● Erleben der Situation durch Vorstellungskraft

● Kennenlernen der Geräte (Rollbretter).  
Erfahren des Umgangs mit ihnen

● Förderung der Phantasie

● Umgang mit plötzlicher Veränderung erproben

● Erfahren des Fahr- und Rollverhaltens des Mattenwagens. Wettstreit wird geweckt.





## Stundenverlauf/Inhalte

### ○ = Organisation

○ **Hindernis 4:** Dazu benötigen wir: 2 Kästen, verbunden mit einer Bank, Stufenbarren als Hindernis = Holmen evtl. schräg abgestuft! Matten zur Absicherung, kl. Kästen vor den Barren stellen, ein Gebirgsflußalligator (evtl. Basteln)

- Die Matten sind der Fluß, in denen es nur von Gebirgsflußalligatoren wimmelt. Sie warten auf Beute, daher nehmen wir die Seilchen und Knoten uns familienmäßig zusammen. Nur so können wir sicher den Fluß überqueren. Ebenfalls wird der Stufenbarren überklettert!

**Pause:** Im Rucksack sind kleine Leckereien für alle!

○ **Hindernis 5:** Wir benötigen dazu: Kassette mit Gewittergeräusch, großes Sprungtuch

- Auf einmal kommt ein Wind auf. Alle Teilnehmer umfassen das vor ihnen liegende Sprungtuch und spielen einen fürchterlich kalten Wind, durch entsprechende Bewegungen des Tuches. Dann fängt es zu blitzen und zu donnern an (Gewittergeräuschkassette). Alle können sich in eine Höhle retten. Unter dem hochgewölbten Sprungtuch finden alle Platz, indem sie sich das Sprungtuch hinter den Rücken ziehen und sich daraufsetzen.

○ **Hindernis 6:** Dazu benötigen wir: Sprossenwand, dicke Matten

- Die Sprossenwand ist ein hoher, fast unüberwindbarer Berg, die Schwierigkeit ist jedoch der Abhang, den kann man nur mit einem Supersprung ins weiche Moos machen. Doch oh Schreck, ein Teilnehmer stürzt ab!

Pantomimisch wird der Verletzte an einem langen Seil hochgezogen. Alle helfen mit und freuen sich über die geglückte Rettung!

○ **Hindernis 7:** Dazu benötigen wir: Taue, Bänke, kleine Kästen mit Früchten = Softbälle, Badmintonbälle, kl. Gummibälle, evtl. einen Plüsch-Affen, der an einem Seil befestigt wird u.a.

- Unterwegs macht ein Teilnehmer schlapp, die Sauerstoffflasche muß her. Dann sieht man die Bäume mit herrlichen Früchten. Die Früchte liegen in einem kl. umgedrehten Kasten. Doch man muß diese Früchte über einen Fluß transportieren. Die Taue sind die Lianen, mit ihnen muß man sich mit den Früchten über den Fluß schwingen. Jeder nimmt soviel er kann und versucht, die Früchte in einen auf der anderen Seite umgedrehten kleinen Kasten zu treffen.

○ **Hindernis 8:** Dazu benötigen wir: Augenbinden-Tücher, aufgebautes Badmintonfeld mit Netz, auf diesem Feld sind viele Dinge verteilt, wie Badmintonschläger + Bälle, Speckbretter, Luftballons, Softbälle, kl. Bälle und vieles andere, ferner eine Kassette mit ruhiger Musik!

- Die Kinder bekommen die Augen verbunden oder schließen sie, denn es ist langsam Nacht geworden. Die Eltern führen ihre Kinder jetzt. Die Leiterin geht vor, also braucht man keine Angst zu haben. Es spielt eine Musikkassette. Es geht über holprige Wege, durch enge Höhlen usw., schließlich endet alles auf dem Badmintonfeld. Die Kinder dürfen die Spielgeräte ertasten und sagen, worum es sich dabei handelt. Dann nehmen sie die Augenbinden ab und es wird bekannt gegeben, daß man nun am Ziel der Reise angelangt ist. Das Badmintonfeld mit vielen Schlaggeräten.

### Abschluß

○ **Haltet mein Feld frei!** Eltern gegen Kinder! Die Kinder stellen sich in das Badmintonfeld, die Eltern stehen ihnen gegenüber.

- Da ja im Feld viele Sachen verstreut liegen, muß man nun irgendwie versuchen, sein Feld davon frei zu bekommen, durch überwerfen mit der Hand oder mit dem Schläger. Auf los geht's los!

## Absichten/Gedanken

### ● = Absicht/Gedanken

- *Vielseitige motorische Beanspruchung*
- *Sicherheitsgefühl durch Zusammengehörigkeit*

- *Einsatz der Phantasie wird gefördert. Vorstellungskraft soll verbessert werden.*

- *Mut und Bereitschaft zum Sprung sollen entwickelt und gefördert werden.*

- *Förderung von Zusammenarbeit*

- *Veränderte motorische Beanspruchung: Koordination und Kraft*



- *Sinneswahrnehmung verändert sich. Sensibilisierung des Hörens und Tastens.*
- *Zusammenarbeit wird gefördert. Vertrauen verbessert.*

- *Abschlußspiel mit leichtem Wettkampfcharakter schafft Verbindung zur Sportart.*