

Eine Reise um die Erde

Vorbemerkung / Ziele:

Die im folgenden dargestellte Aktion wurde für verschiedene Kinderfreizeiten und Spielfeste als eine Art "Spiel ohne Grenzen" geplant und durchgeführt.

"Eine Reise um die Erde" soll anregen, verschiedene Staffelspiele unter ein gemeinsames Motto oder als Thema einer Freizeit/eines Spielfestes zu stellen und somit ihren Charakter zu verändern und die Phantasie der Kinder anzuregen. Bekannte Sportgeräte und Alltagsgegenstände werden hierbei einmal anders eingesetzt oder kombiniert. Auch andere Themen wie z.B. Dschungelbuch, Indianer oder Wikinger können das Motto für die verschiedenen Stationen sein.

Bei den Aufgaben, die an den einzelnen Stationen zu lösen sind, kommt es weniger auf die Einzelleistung der Kinder an, eher zählt das Gesamtergebnis, das aus den Leistungen aller Kinder resultiert. Gegenseitige Hilfestellung und eine enge Zusammenarbeit und Absprache innerhalb der Gruppe sind gefordert.

Zeit:

60 - 90 Minuten
(und ca. 1 Std. für Auf- und Abbau)

Ort:

Sportplatz, Wiese

Teilnehmer/innen:

50 - 150 Kinder im Alter von 8-12 Jahren



Vereins-
aktionen

10/96

Verlauf der Aktion/Inhalte

● = Inhalte

○ = Organisation

Vorbereitung

- - Materialien zusammensuchen/herstellen
- Anfertigung der Laufzettel
- Stationen aufbauen

"Eine Reise um die Erde" besteht aus 6-8 Stationen, an denen jeweils zwei Gruppen gegeneinander antreten. Pro Station sollte ein/e Betreuer/in stehen, der/die den Kindern die Aufgabe an der Station vormacht bzw. erklärt und den Gruppen die Anzahl der Punkte für den Laufzettel angibt.



Absichten/Gedanken

● = Absichten/Gedanken

➤ = Hinweis

- Auflistung der benötigten Materialien bei den Beschreibungen der Stationen

Durchführung

- Begrüßung aller Kinder und Erzählen einer Geschichte von einer Reise um die Erde, bei der verschiedene Kontinente und Länder besucht werden.

- Einteilung der Gruppen (mindestens 4 Kinder pro Gruppe, gleich starke Gruppen). Aushändigen der Laufzettel und Stifte. Jede Gruppe muß sich einen Gruppennamen überlegen und eintragen. Verteilung der Gruppen an die Stationen.

- Einstimmung, Phantasie wird angeregt.

- Ist dies nicht der Fall, muß ein Kind doppelt eingesetzt werden.

- Identifikation mit der Gruppe wird erhöht.



PRAKTISCH für die PRAKTIK

Stundenverlauf/Inhalte

Absichten/Gedanken

- **“Bei den Eskimos”** (Station 1): Der/Die Stationsbetreuer/in erzählt eine kurze Geschichte von den Eskimos, die mit ihren Skiern unterwegs sind, und erklärt die Station.

Die ersten Kinder jeder Gruppe stellen sich auf die Rasenskier. Auf das Startsignal muß ein Parcours (mit ein paar Hindernissen) absolviert und die Wendemarke passiert werden. Das Team kehrt auf dem gleichen Weg wieder zur Startlinie zurück. Bei mehr als 4 Kindern übernimmt nun der zweite Teil der Gruppe die Skier.

- 2 Paar Rasenskier, Markierungskegel, Fahnenstangen; das Siegerteam erhält 40, das andere Team 20 Punkte.

- **“Kokosnußwurf”** (Station 2): Der/Die Betreuer/in erzählt eine kurze Geschichte von tropischen Inseln mit Palmen und Kokosnüssen und fragt: Wie kommt die Nuß auf die Palme? Die Gruppen stellen sich außerhalb des Markierungskreises um ihre “Palme” auf. Jedes Kind erhält eine Kokosnuß, die (möglichst behutsam) in den Eimer geworfen werden soll. Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe alle ihre Nüsse “auf dem Baum” hat.

- 8-16 kleine Kokosnüsse (Alternative: Tennisbälle), 2 Basketballkörbe oder Pfähle/Bäume o.ä., 2 Eimer (eventuell grüne Pappstücke/Krepppapier in Palmwedelform zum Dekorieren der Pfähle), Abwurfmarkierungen; Wertung: pro Treffer 5 Punkte.

- **“Krokodile in Sicht”** (Station 3): Der/Die Betreuer/in erzählt, daß wir uns in Südamerika mitten im Urwald am Ufer des Amazonas befinden. Im Fluß schwimmen viele Krokodile, aber wir müssen trotzdem auf die andere Seite. Beide Teams müssen sich in zwei Gruppen aufteilen und sich an der Start- bzw. Endlinie aufstellen. An der Startlinie steht die erste Hälfte des Teams auf einer Matte. Vor ihnen liegt eine zweite Matte. Auf das Kommando des Spielleiters müssen die Kinder auf die vordere Matte springen, die hintere Matte wird dann nach vorne gelegt und wieder springen alle drauf, bis die gegenüberliegende Seite erreicht ist. Hier übernimmt die zweite Hälfte des Teams den Rückweg. Kein Kind darf die Matte verlassen, da im Wasser die Krokodile lauern!

- 4 Bodenmatten (Decken), Start- und Wendemarkierungen; das Siegerteam erhält 40, das andere Team 20 Punkte, Punktabzug erfolgt, wenn ein Kind die Matte verläßt.

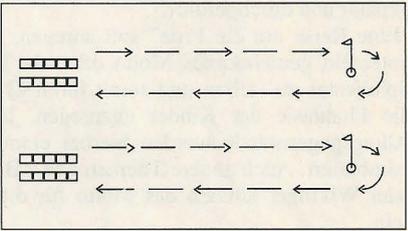
- **“Känguruhs in Australien”** (Station 4): Der/Die Stationsleiter/in erzählt eine Geschichte vom Känguruh (oder fragt, welche australischen Tiere die Kinder kennen, und was wohl Känguruhs in ihren Säcken vor dem Bauch so alles transportieren können).

Die ersten zwei Kinder aus jedem Team hüpfen im Doppelsack zu einem Riesenberg von Schaumstoffwürfeln, Bällen u.ä. Hier darf jedes Kind einen Gegenstand in den Sack stopfen. An der Startlinie wird ausgeladen und die beiden nächsten Kinder steigen in den Hüpf sack. Das Spiel ist beendet, wenn alle Gegenstände abgeholt worden sind.

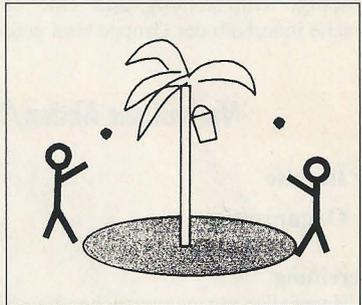
Pro Ball o.ä. erhält jede Gruppe 2 Punkte; Material: 2 Doppelhüpf säcke, einen Haufen Bälle, Schaumstoffwürfel, Stofftiere o.ä., Startmarkierungen.

Weitere Stationen, wie “Indianerland” (Schminken und Staffel), “Wasser für die Sahara” (Wasser u. Staffel), “Europa-Puzzle” etc. können die Spielaktionen abrunden.

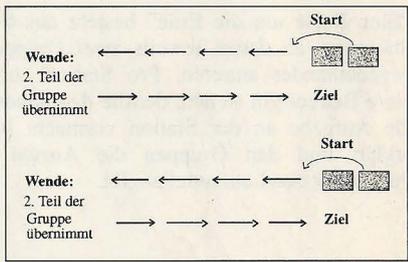
- *Einstimmung; Zusammenarbeit und Abstimmung innerhalb der Gruppe sollen gefördert werden.*



- *Zielgenaues Werfen*



- *Zusammenarbeit/Abstimmung wird gefördert.*



- *Zusammenarbeit/Abstimmung mit dem Partner wird gefördert.*



- *Gemeinsamen Abschluß nicht vergessen (z.B. Auswertung, Volkstanz)!*

Autorin:
Silke Riedel