

Stationskarte: Klettern



(Bitte vorlesen!)

- Dies ist die Station „**Klettern**“.
- Deine Aufgabe ist es, das Hindernis hinaufzuklettern und die Glocke zu läuten.
- Danach kletterst du wieder herunter, umläufst deine Gruppe auf der Bank und klatschst den nächsten Spieler ab.
- Läutest du die hochhängende Glocke, dann gewinnst du 2 Punkte, läutest du die niedrighängende Glocke, gewinnst du 1 Punkt.

Tipps für die Schiedsrichter:

Dieses Spiel ist leichter zu verstehen, wenn ihr es einmal vormacht!

Bewertung durch den Schiedsrichter:

- Wird die hochhängende Glocke geläutet, dann erhält die Mannschaft 2 Punkte. Wird niedrighängende Glocke geläutet, gewinnt die Mannschaft 1 Punkt.
- Am Ende der Bewegungszeit werden die Punkte beider Gruppen zusammengerechnet und auf dem Laufzettel eingetragen.

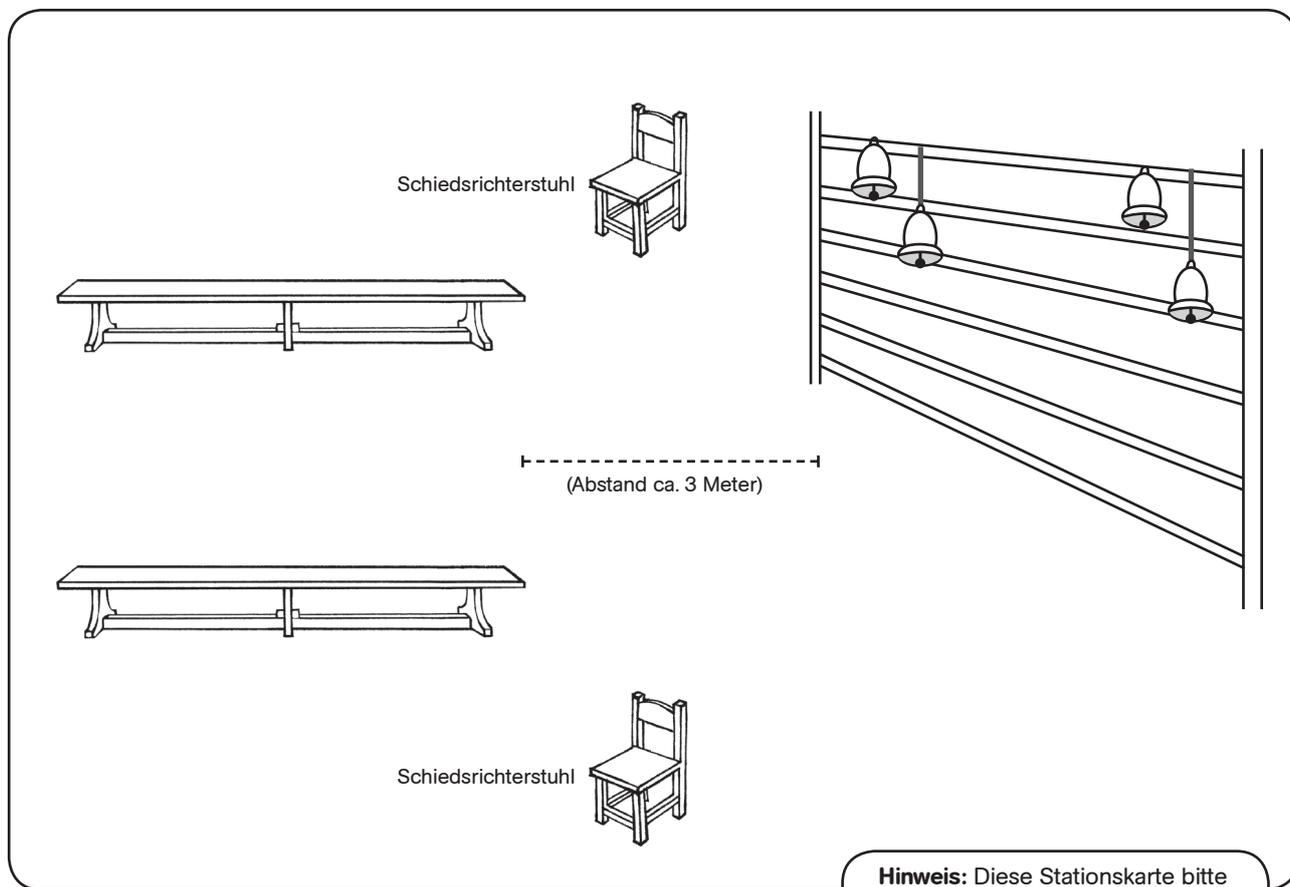
Schiedsrichterhinweis:

- Achte darauf, dass die Läufer 1 x um ihre sitzende Gruppe herumlaufen, bevor sie den nächsten Läufer abklatschen.

Hinweis zum Aufbau:

Die hochhängende Glocke sollte in der Höhe angebracht werden, die für die Kinder als eine Herausforderung gesehen werden kann. Wenn nötig, einen Fallschutz (z. B. Niedersprungmatten) unter das Hindernis legen. Die niedrighängende Glocke sollte in einer Höhe hängen, die alle Kinder bewältigen können.

Materialliste: 2 Bänke, 2 Stühle für die Schiedsrichter, 1 Kletterhindernis (2 Personen müssen gleichzeitig daran klettern können), 4 Glocken bzw. andere Dinge, die Geräusche machen (z. B. Schellenkranz), 4 Parteibänder oder Klebeband zum Aufhängen



Hinweis: Diese Stationskarte bitte an der Station hinterlegen.

Stationskarte: Schubkarrenrennen



(Bitte vorlesen!)

- Dies ist die Station „**Schubkarrenrennen**“.
- Eure Aufgabe ist es, die Schubkarre durch den Parcours zu lenken, ohne dass ein Ball aus der Schubkarre fällt.
- Eine Schubkarre wird von zwei Kindern gelenkt.
- Die ersten beiden Schüler auf der Bank lenken die Schubkarre, jedes Kind an einem Griff.
- Im Slalom läuft ihr um die Hütchen herum, umkreist dann eure Bank mit eurer Gruppe und übergibt die Schubkarre an die nächsten beiden Kinder. Fällt ein Ball herunter, musst du anhalten und ihn wieder einladen.
- Bei der Übergabe der Schubkarre an das nächste Paar müssen alle Bälle in der Schubkarre sein. Vorher darf das Paar nicht losfahren!
- Für jede Schubkarre, die das dritte Hütchen erreicht, gewinnt deine Gruppe einen Punkt.
- Auf der Bank dürfen die Plätze nicht getauscht werden. Es stellen sich immer die ersten beiden Kinder, die auf der Bank sitzen, an die Schubkarre.

Tipps für die Schiedsrichter:

Dieses Spiel ist leichter zu verstehen, wenn ihr es einmal vormacht!

Bewertung durch den Schiedsrichter:

- Immer wenn eine volle Schubkarre den Wendepunkt erreicht hat, notierst du einen Punkt für die Gruppe.
- Am Ende der Bewegungszeit werden die Punkte beider Teams zusammengerechnet und auf dem Laufzettel eingetragen.

Schiedsrichterinweis:

- Achte darauf, dass die Fahrer mit der Schubkarre einmal um ihre sitzende Gruppe herumgefahren sind, bevor sie die Schubkarre übergeben.
- Achte darauf, dass die Reihenfolge auf den Bänken eingehalten wird.
- Achte darauf, dass die Schubkarre nur dann übergeben werden darf, wenn alle Bälle in der Schubkarre sind.

Materialliste: 2 Bänke, 2 Stühle für die Schiedsrichter, 6 Hütchen, 2 Schubkarren mit einem Berg von kleinen und großen Bällen (In beiden Schubkarren sollte die gleiche Anzahl an Bällen liegen.)

