



## Gruppenname und -maskottchen

Jede Gruppe überlegt sich einen Gruppennamen und bastelt aus einfachen Naturmaterialien ein Gruppenmaskottchen. Das Maskottchen muss immer mitgeführt und bei jeder Station vorgezeigt werden.

## Froschhüpfen



für jedes Kind eigene Knöpfe

Zu Beginn werden eine Start- und eine Ziellinie fixiert. Die Kinder haben nun die Aufgabe einen Knopf mithilfe eines weiteren Knopfes in Richtung Ziellinie springen zu lassen. Dabei wird ein Knopf so auf einen anderen Knopf gedrückt, dass dieser wegspringt.

Um diese Disziplin schwieriger zu gestalten, können natürlich auch vorher Hindernisse oder Engstellen eingebaut werden, um die die „Frösche“ herum hüpfen müssen.

**Wertung: Gesamtzeit der Gruppe**

## Wassertransport



Hindernisse, pro Kind einen Pappbecher, Kübel, Wasser, Schöpflöffel, ein Paar Einweghandschuhe pro Gruppe

Nachdem ein Parcours, bei dem sich die Kinder sowohl bücken als auch über niedrige Hindernisse steigen müssen, aufgebaut worden ist, stellt man am Beginn des Parcours einen mit Wasser gefüllten Kübel, ans Ende einen leeren Kübel.

Zu Beginn wird ein Kind der Gruppe ausgewählt, das die Becher der „Läufer“ mit dem Schöpflöffel füllt. Dieses Kind trägt Einweghandschuhe. So kann vermieden werden, dass die Kinder beim Befüllen der Becher in das Wasser greifen.

Das erste Kind der Gruppe beginnt, indem es mit seinem gefüllten Becher so schnell wie möglich durch den Parcours läuft und dabei so wenig Wasser wie möglich verschüttet. Wenn es am Ende des Parcours ankommt, wird das Wasser, das im Becher geblieben ist, in den leeren Kübel geschüttet. Danach kommt das nächste Kind an die Reihe.

Bei dieser Station empfiehlt es sich eine fixe Zeit vorzugeben, in der die Gruppe versucht soviel Wasser wie möglich an das andere Ende des Parcours zu transportieren. Vorsicht: hier wird man leicht nass.

**Wertung: Wassermenge der Gruppe**

## Was tickt denn da?



verpackte Süßigkeiten, Eieruhren

Bevor die Gruppe zu dieser Station kommt, werden verpackte Süßigkeiten gemeinsam mit aufgezo-

genen Eieruhren im Gelände verteilt. Achtet darauf, dass die Verstecke weit auseinander liegen und sich die Kinder beim Suchen nicht zu nahe kommen. Dann werden die Kinder gerufen und los geht's: bevor die Eieruhren zu läuten beginnen, sollen die Kinder versuchen, alle Verstecke zu finden. Danach dürfen die süßen Schätze natürlich verpeist werden.

**Wertung: keine, als durchgeführt markieren**

## Förderband



Kübel, Bälle, Kastanien oder Ähnliches, Einweghandschuhe pro Kind, Kreppband zum Markieren der Start- und Ziellinie

Ein Kübel wird mit Bällen gefüllt und an die Startlinie des Spielfeldes gestellt, der leere Kübel kommt an die Ziellinie.

Die Kinder stellen sich nebeneinander - mit genügend Abstand auf und jedes Kind erhält ein Paar Einweghandschuhe. (Da diese den Kindern wahrscheinlich zu groß sein werden, ist es gar nicht so einfach, die Bälle zu greifen.) Die Kinder sollen nun die Bälle von einem Kübel zum leeren Kübel bringen. Pro Lauf darf immer nur ein Ball mitgenommen werden. Die Kinder laufen immer nacheinander. Bitte vergesst nicht, für die nächste Gruppe wieder neue Einweghandschuhe bereit zu legen. Wie viele Bälle schafft die Gruppe in einer gewissen Zeit?

**Wertung: Anzahl der Bälle**

## Ein luftiger Lauf



1 Pappteller und 1 Luftballon pro Kind, Stoppuhr

Alle Kinder der Gruppe bekommen je einen Pappteller und einen Luftballon. Sobald das Startzeichen ertönt, läuft das erste Kind der Gruppe so schnell es der Ballon zulässt zu einem vorher festgelegten Punkt (Baum, Laterne ...), umrundet ihn und kehrt eiligen Schrittes zum Start zurück. Sobald es dort angelangt ist, startet das nächste Kind.

Natürlich darf der Ballon weder mit den Händen noch mit dem Kopf festgehalten werden!

Also: Eile mit Weile! Denn wenn der Ballon vom Teller schwebt, muss von der Grundlinie aus neu gestartet werden!

**Wertung: Gesamtzeit der Gruppe**

## Zweikampf



1 Eimer, Kreppband, 1 Augenbinde pro Kind, 1 Murren, Kastanie oder Ähnliches pro Kind

Diese außergewöhnliche Disziplin heißt Zwei-

kampf, weil zwei „olympische“ Bewerbe verknüpft sind: das Gehen und das Werfen.

**Vorbereitung des Spielfeldes:** Mit Kreppband die Start- und Ziellinie festlegen und einen Eimer zur Ziellinie stellen. Jedes Kind bekommt seine eigene Murmel und seine eigene Augenbinde.

Die Gruppe stellt sich - mit genügend Abstand zueinander - an der **Ziellinie** auf. Die Kinder haben nun die Aufgabe innerhalb einer vorgegebenen Zeit (ist jeweils abhängig von der Anzahl der Gruppenmitglieder und der Beschaffenheit des Geländes) so viele Murmeln wie möglich von der Startlinie zur Ziellinie zu transportieren.

Das erste Kind der Gruppe läuft (noch sehend) zur Startlinie. Dann werden die Augen verbunden und das Kind soll nun seine Murmel, zum an der Ziellinie aufgestellten Eimer transportieren. Die „sehenden“ Gruppenmitglieder dirigieren ihren „blinden“ Kollegen dabei, und helfen ihm so die Strecke schnell zu überwinden.

Steht der „Blinde“ schließlich vor dem Eimer, so ist ihm die Gruppe auch jetzt durch Zurufe behilflich die Murmel so fallen zu lassen, dass sie auch tatsächlich im Eimer landet.

Dann startet das nächste Kind der Gruppe, dieses läuft wieder zur Startlinie und so weiter ...

**Wertung: Anzahl der Murmeln in Eimer**

## Zeigt her eure Hände



Waschbecken oder Wasserschlauch, Seife, Papierhandtücher

Vielleicht gibt es auf eurem Gelände die Möglichkeit, dass sich die Kinder bei einem Waschbecken oder Gartenschlauch die Hände waschen können. Das könnt ihr dann gleich mit einer Rallye-Station verbinden.

Das erste Kind der Gruppe beginnt und hat die Aufgabe, sich 30 Sekunden lang die Hände gründlich zu waschen. Wenn es glaubt, dass die Zeit um ist, nimmt es ein Papierhandtuch und schon ist das nächste Kind an der Reihe.

Kleiner Tipp an die Kinder: Wenn sie beim Händewaschen das „Vater unser“ beten, sind ca. 30 Sekunden um.

Welche Gruppe kommt am nächsten an die vorgebene Zeit?

**Wertung: Differenz zur vorgebenen Zeit**

## Luftikus



1 Müllsack pro Gruppe, pro Kind zwei kleine Luftballons, Kreppband für die Spielfeld- und Grundlinienmarkierung

Ein Kind der Gruppe stellt sich in das abgegrenzte Spielfeld und hält einen leeren, großen Müllsack

in den Händen. Die restlichen Kinder der Gruppe stehen etwa drei Meter entfernt mit genügend Abstand zueinander nebeneinander an der Grundlinie.

Sie haben die Aufgabe, ihre Luftballons aufzublasen und nacheinander die Ballons so zu werfen, dass sie mit dem Sack aufgefangen werden können.

Sind alle Luftballons abgeschickt worden, wird gezählt wie viele Luftballons den Weg in den Sack gefunden haben.

**Wertung: Anzahl der Luftballons im Sack**

## Weitsprung



Maßband, Straßenkreide oder Späne

Das erste Kind der Gruppe läuft los und springt von einer Absprunglinie aus so weit es kann. Die Gruppenleitung markiert den „Landeplatz“. Das zweite Kind läuft bis zum Landeplatz des ersten Kindes und springt von hier aus weiter.

So wird weitergesprungen, bis das letzte Kind der Gruppe an der Reihe war.

**Wertung: Gesamtstrecke der Gruppe**

## Schneckenrennen



Stoppuhr, Stäbe mit 1 Meter Länge

Die Rennschnecken einer Gruppe stehen mit einem Meter Abstand nebeneinander an der Startlinie. Anstatt sich die Hände zu geben, nehmen die Kinder die „Abstandsstäbe“ in die Hand. Sie haben nun die Aufgabe - ohne die Stäbe loszulassen - zum zehn Meter entfernten „Schneckenhaus“ zu gelangen. Dafür sollten sie möglichst genau eine Minute brauchen.

Die Zeit startet, sobald das erste Kind die Startlinie überschritten hat. Gestoppt wird die Zeit erst, wenn das letzte Kind die Ziellinie überquert hat. Die Gruppe muss sich also einigen, wie schnell das Feld durchquert wird.

Wenn ihr nicht genügend Stäbe habt, bitte nach jedem Einsatz desinfizieren.

**Wertung: die Differenz-Sekunden zur Minute**

## Hinunter-Wurf



Plastikflasche mit möglichst weiter Öffnung, 3 kleine Steinchen pro Gruppenmitglied, Podest z.B. einen Baumstumpf, auf den man sich gefahrlos stellen kann.

Der erste „Hinunterwerfer“ der Gruppe steigt auf das Podest, die Flasche steht vor ihm auf dem Boden. Nun soll er seine Steinchen so fallen lassen, dass sie haargenau in der Flasche landen. Nachdem das erste Kind seine Steinchen verbraucht hat, ist

das Nächste an der Reihe und probiert sein Glück ... Das ist gar nicht so einfach, aber nach einer Probe-  
runde wird die Trefferquote besser.

**Wertung: Gesamtzahl der Steine in der Flasche**

## Gewichtheben



ein schwereres Holzstück pro teilnehmendem Kind, Stoppuhr

Gewichtheben ist wohl eine der kraftraubendsten olympischen Sportarten. Alle Kinder einer Gruppe stellen sich - mit genügend Abstand zueinander - an einer Linie auf. Jedes Kind erhält nun ein Holzstück, legt es auf die flache Hand und streckt den Arm aus, sobald das Startkommando gegeben wird. Schon nach kurzer Zeit merkt man, wie der Arm müde wird und das Holzstück immer schwerer zu sein scheint. Es darf nicht die zweite Hand zu Hilfe genommen werden.

**Wertung: Mittlere Zeit der Gruppe**

(Gesamtzeit dividiert durch die Anzahl der Gruppenmitglieder)

## Frisbee



9 Papprollen z.B. von Küchenrollen, ein Pappteller pro Kind

Neun Papprollen werden wie Kegel in drei Dreierreihen auf den Boden gestellt.

Nacheinander erhält jedes Kind einer Gruppe einen runden Pappteller, den es dann wie eine Frisbeescheibe so geschickt wirft, dass möglichst viele Kegel umfallen.

**Wertung: Anzahl der umgefallenen Kegel**

## Bogenschießen



große Kartonschachtel, drei kleine Wasserbomben pro Kind, Kreppband für Start- und Begrenzungslinie

Die Kinder stehen an der Startlinie. Ein Kind hat nun die Aufgabe, eine Schachtel möglichst so zu werfen, dass seine Gruppenmitglieder sie mit den Wasserbomben treffen können.

Die „Bogenschützen“ versuchen, mit ihren kleinen Wasserbomben den Karton im Flug zu treffen. Es gibt einen Punkt für jeden Treffer.

Die Trefferquote liegt weitaus höher, wenn man einen großen Karton benutzt, dessen Klappen man mit Klebeband gründlich verschlossen hat.

**Wertung: Anzahl Gruppentreffer**

## Das verflixte Labyrinth

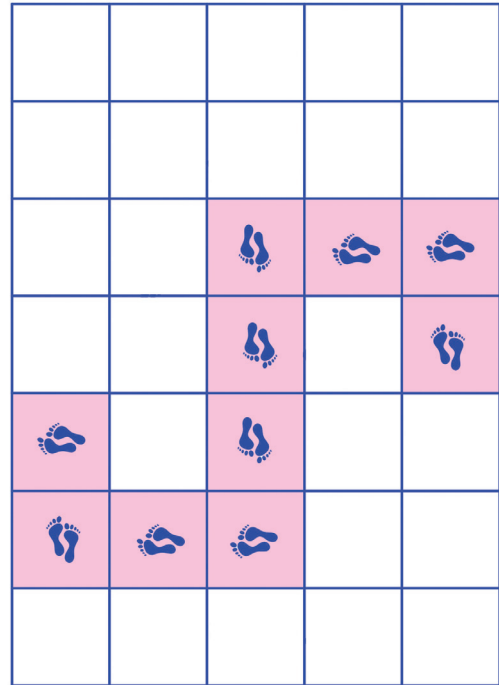


Klebeband um das Spielfeld zu markieren

Das Spielfeld, ein Gitternetz mit beliebig vielen

Feldern, wird auf den Boden geklebt. Je kleiner die Kinder sind, desto weniger Felder.

Dann überlegt sich die Gruppenleitung einen Weg durch das Spielfeld, wobei immer nur die direkt angrenzenden Felder rechts, links und gerade nach vorne erlaubt sind. Die ganze Gruppe soll den richtigen Weg durch das Spielfeld finden.



**Einige Regeln sind zu beachten:** Das erste Kind beginnt und probiert ein Feld aus. Wenn das richtige Feld gefunden wurde, darf gleich das nächste probiert werden. Falls man auf einem falschen Feld zum Stehen kommt, muss das Spielfeld auf dem Weg verlassen werden, den man gekommen ist (sonst wird ein Fehler gezählt). Wenn jemand zum zweiten Mal auf ein falsches Feld steigt, wird ebenfalls ein Fehler registriert.

Die Reihenfolge, in der die Kinder den richtigen Weg suchen, soll immer gleich bleiben. Wird die Reihenfolge verändert muss leider ein Fehler gerechnet werden.

Ziel ist es, dass alle Kinder der Gruppe nacheinander den richtigen Weg finden und auf das andere Ende des Spielfeldes kommen. Natürlich dürfen alle Kinder der Gruppe Tipps geben.

**Variante:** Schwieriger wird diese Station, wenn die Kinder nach einer kurzen Vorbereitungszeit während des Spieles nicht reden dürfen.

**Wertung: Anzahl der Gruppenfehler**

## Stirnen



ein Pappbecher, ein Tischtennisball und ein Stoffband pro Kind, Mauer

Jedes Kind der Gruppe bekommt einen Becher der mit Hilfe eines Stoffbandes vorne an die Stirn gebunden wird.

Nacheinander versuchen die Kinder einen Tischtennisball so auf den Boden zu werfen, dass er gegen die Wand springt und wieder zu ihm zurück. Der Ball muss mit dem Becher gefangen werden. Die Hände dürfen dabei nicht zu Hilfe genommen werden. Als vereinfachte Variante wird der Tischtennisball nur auf den Boden geworfen und mit dem Becher gefangen.

**Wertung: Gesamtzeit der Gruppe**

## 7 Zwerge



7 Pappröhren (z.B. von Küchenrollen), ein Pappteller pro Kind

Die Pappröhren werden wie beim Kegeln auf dem Boden aufgestellt.

Nun erhält jedes Kind einen runden Pappteller, den es dann wie eine Frisbeescheibe so geschickt wirft, dass möglichst viele „Zwerge“ umfallen. Wie viele Zwerge schafft die ganze Gruppe?

**Wertung: Gesamtzahl der umgefallenen Rollen**

## 7 Fehler



nachfolgende Geschichte

Die Betreuerin oder der Betreuer dieser Station liest langsam die nachfolgende Geschichte vor. Dabei ist wichtig, nach jedem Satz eine „Denkpause“ einzubauen, damit die Kinder Zeit haben die Fehler zu finden.

**Wertung: Gesamtzahl der gefundenen Fehler**

## **Beim Märchen „Hänsel und Gretel“ ist ganz schön was durcheinander geraten. Könnt ihr die 7 Fehler finden?**

Am Rande eines großen Waldes lebte einst ein Holzhacker mit seiner Frau und seinen Kindern, die hießen Hänsel und Gretel.

Weil sie aber so arm waren, dass sie ihre Kinder nicht ernähren konnten, führten sie sie tief in den Wald hinein und ließen sie allein. Dort trafen sie eine Geiß, die ihre Kinder zu Hause gelassen und ihnen gesagt hatte: „Öffnet dem Wolf nicht die Tür!“ (**Die Geiß gehört zum Märchen „Der Wolf und die sieben Geißlein“**). Hänsel und Gretel gingen weiter, um aus dem Wald herauszukommen, da begegnete ihnen der Wolf und sagte: „Guten Tag Hänsel und Gretel, bringt ihr eurer Großmutter Kuchen und Wein?“ (**Das ist aus dem Märchen „Rotkäppchen“**).

Aber Hänsel und Gretel liefen fort, und weil sie lange nichts gegessen hatten, wurden sie immer hungriger und durstiger. Als sie endlich an ein Brunnlein kamen und daraus trinken wollten, hörten sie, wie es im Rauschen sprach: „Wer aus mir trinkt, wird ein Reh!“ (**Brüderchen und Schwesterchen**).

Da tranken sie nicht, sondern liefen weiter. Plötzlich sahen sie ein kleines Männchen, das hüpfte auf einem Bein um einen Baum und schrie: „Heute back' ich, morgen brau' ich, übermorgen hol' ich der Königin ihr Kind!“ (**Da hat sich Rumpelstilzchen eingeschlichen**).

Hänsel und Gretel machten schnell, dass sie fortkamen, und suchten weiter nach dem rechten Weg. Da trafen sie einen kleinen Mann mit einem Schild auf dem zu lesen war: „Sieben auf einen Streich“. Er konnte ihnen auch nicht weiterhelfen. (**Da hat sich das tapfere Schneiderlein hineingemogelt**).

Aber nun wurde es wieder Abend und sie konnten nichts mehr sehen.

Am anderen Morgen kamen Hänsel und Gretel zu einem kleinen Häuschen, das war ganz aus Brot gebacken und mit Kuchen gedeckt. Als sie gerade daran knabberten, rief eine Stimme aus der Stube: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ (**Hier geht es um Schneewittchen**).

Dann ging die Tür auf und eine alte Frau kam herausgeschlichen. Sie lud die Kinder zu sich ein, und als sie am Tisch saßen, rief die Alte: „Tischlein deck dich.“ Da standen plötzlich die köstlichsten Speisen auf dem Tisch, die sich Hänsel und Gretel wohl schmecken ließen! (**Das findet man im Märchen „Tischlein deck dich“**).

Die alte Frau aber war eine Hexe und wollte die Kinder braten und essen. Am nächsten Morgen sperrte sie Hänsel in einen Stall, wo er fettgefüttert werden sollte, und Gretel musste im Haus arbeiten. Sie schleppte Wasser, fegte und kochte. Doch sie konnten der alten Hexe entkommen und fanden auch den Weg nach Hause. Die Eltern nahmen Hänsel und Gretel in die Arme und freuten sich, dass sie wieder da waren.