

# Ballon- Sandwich

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es hält 2 Federballschläger in der Hand, zwischen welchen ein Luftballon eingeklemmt ist. Auf Kommando transportiert es Schläger und Luftballon um den Markierungskegel, wendet dort und läuft zur Startlinie zurück. Dort übergibt es dem nächsten Kind Schläger und Luftballon, welches nun starten kann. Falls der Luftballon zwischendurch herunterfällt, hebt das Kind den Ballon selbstständig auf und führt die Übung an dieser Stelle fort.

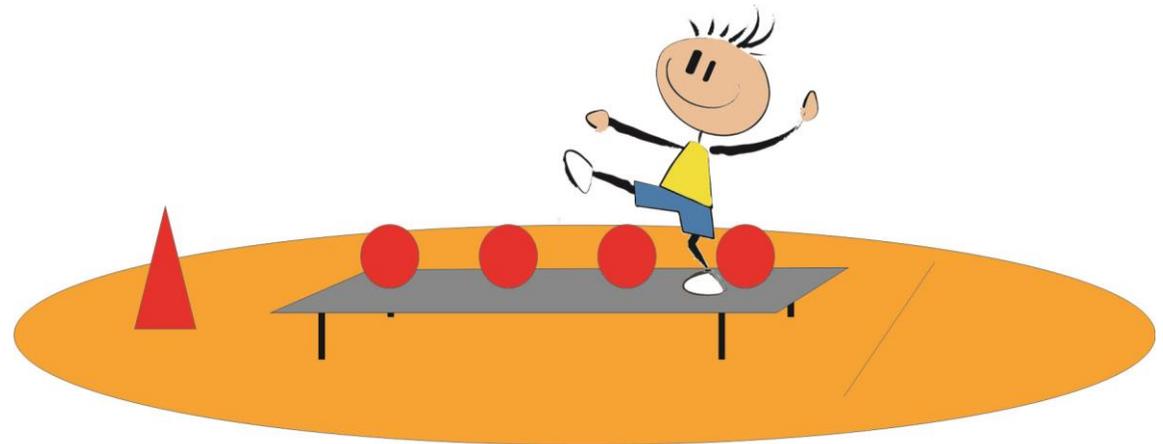
**Wertung:** pro Runde ein Punkt



# Bank-Balance

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es läuft zur Bank und balanciert über diese. Auf dieser liegen in regelmäßigen Abständen Hindernisse über welche das Kind steigen muss. Danach läuft das Kind zu dem Markierungskegel, wendet dort und läuft zur Startlinie zurück. Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Der Wechsel erfolgt durch Handabklatschen und hinter der Startlinie.

**Wertung:** je Runde ein Punkt



# Eierlauf

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es muss nun ein Plastik-Osterei auf einem Löffel transportieren. Hierbei wird der Löffel nur mit einer Hand festgehalten. Die freie Hand kommt auf den Rücken. Dabei muss es um einen Markierungskegel und wieder zurück zum Start laufen. Die Übergabe des Löffels erfolgt selbstständig und es dürfen beide Hände genutzt werden. Nach der Übergabe kann das nächste Kind loslaufen. Sollte das Osterei herunterfallen, dann heben die Kinder dies eigenständig auf und führen die Strecke an der Stelle fort.

**Wertung:** je Runde ein Punkt

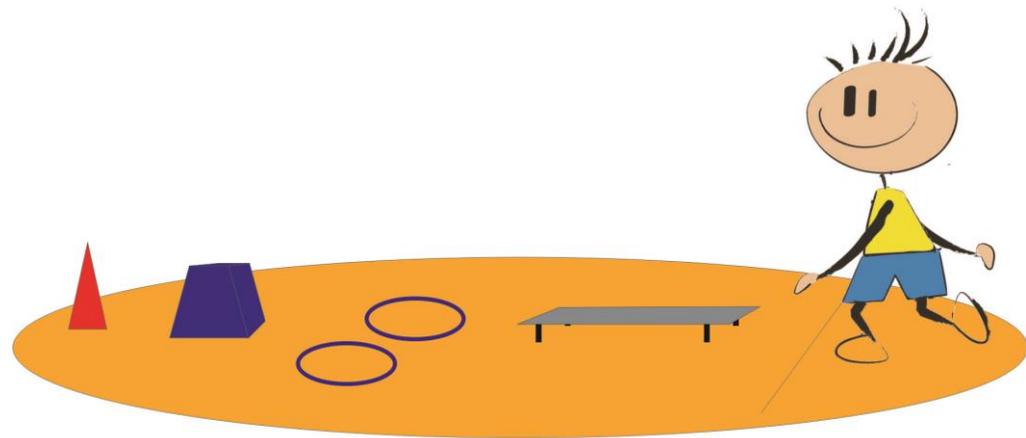


# Hindernislauf

Die Kinder stehen in einer Reihe hintereinander an der Startlinie und durchlaufen einen Hindernisparcours mit verschiedenen Geräten (Bank, Reifen, Kegel, Ball, Flusstesteine etc.).

Das erste Kind beginnt und der Wechsel wird durch Handabklatschen hinter der Startlinie signalisiert.

**Wertung:** je Runde ein Punkt

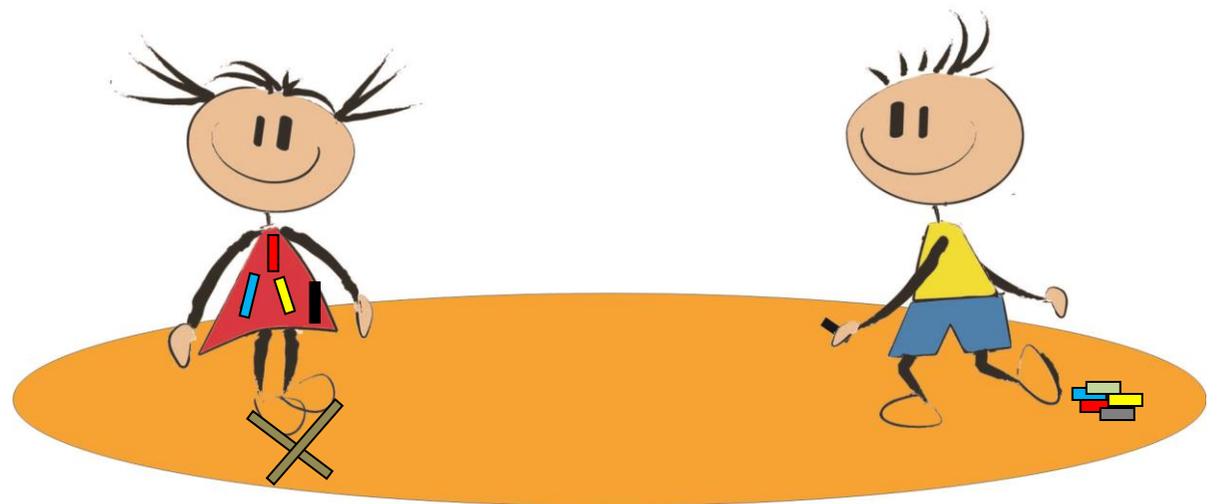


# Klammerkönig

Vor dem Start wird ein „Klammerkönig“ bestimmt, welcher sich in auf die Markierung der Strecke stellt (im besten Fall die betreuende Person).

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es läuft mit einer Klammer zum „Klammerkönig“. Dort muss die Klammer an dessen Kleidung befestigt werden. Anschließend läuft das Kind wieder zur Startlinie zurück und das nächste Kind läuft mit einer Klammer los. Der Wechsel wird durch Handabklatschen signalisiert und hinter der Startlinie durchgeführt.

**Wertung:** Je Klammer ein Punkt



# Orientierungslauf

Verschiedenfarbige Bälle (rot, blau, grün, gelb) werden in einen Sack gelegt, welcher in der Mitte der Strecke platziert wird. Dahinter liegen die gleichfarbigen Reifen.

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es läuft zum Sack mit den Bällen. Es zieht aus dem Sack einen Ball mit einer bestimmten Farbe. Nun muss es den Ball in den gleichfarbigen Reifen legen und läuft zurück. Der Ball muss im Reifen liegen bleiben. Per Handschlag wird signalisiert, dass das nächste Kind loslaufen kann.

**Wertung:** je farbig richtig gelegten Ball ein Punkt



# Rollbrett

Das erste Kind steht in Startposition an der Linie (liegend oder sitzend auf dem Rollbrett), fährt um den Markierungskegel und wieder zur Startlinie zurück. Das nächste Kind kann bereits schon auf dem nächsten Rollbrett bereit zum Wechsel sein. Der Wechsel muss hinter der Startlinie durchgeführt werden.

**Wertung:** je Runde ein Punkt



# Schweinetreiben

Das erste Kind steht an der Startlinie. Nun muss es versuchen, mit einem Stock einen Ball um eine markierte Strecke zu rollen. Am Markierungskegel wird gewendet und das Gleiche wird zurück auch durchgeführt. Stock und Ball werden dem nächsten Kind übergeben. Der Wechsel erfolgt hinter der Startlinie.

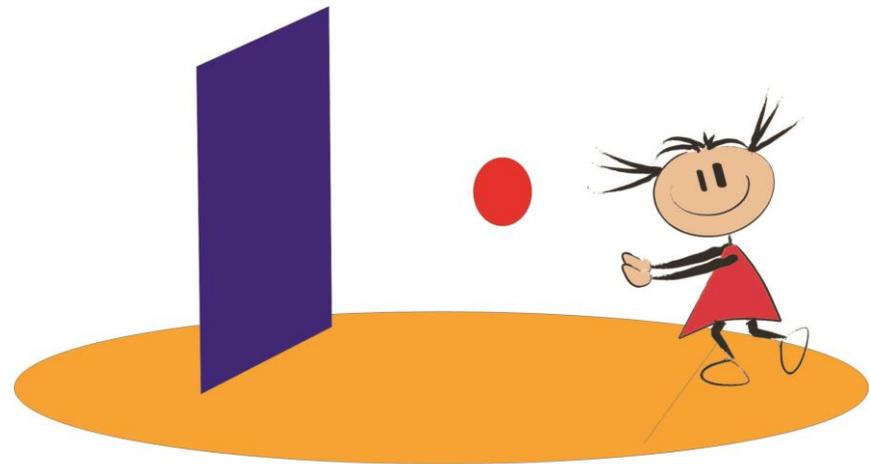
**Wertung:** je Runde ein Punkt



# Werfen und Fangen

Das erste Kind steht an einem Markierungskegel vor einer etwa 1,5-2 Meter entfernten Wand. Es wirft einen Ball gegen diese Wand und versucht den Ball zu fangen. Nach jedem Wurf wird gewechselt und das nächste Kind kann werfen. Falls der Ball den Boden berührt oder gar verspringt, muss der Ball geholt werden und an das nächste Kind gegeben werden.

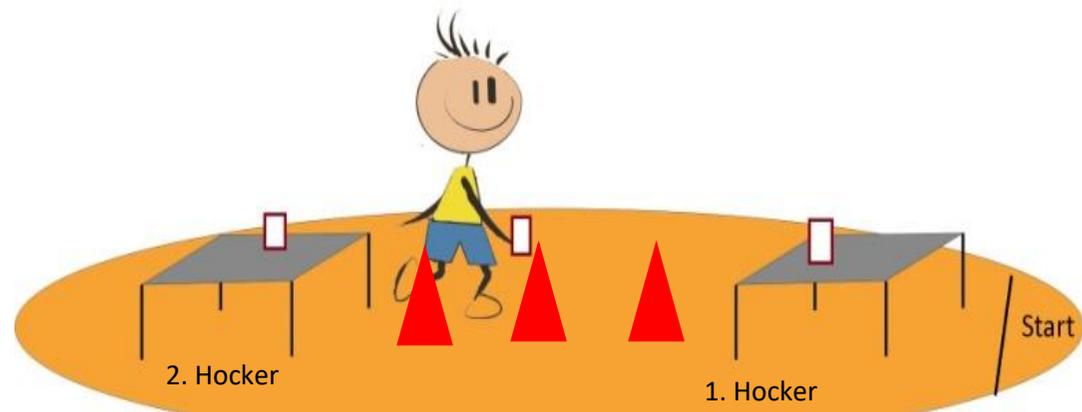
**Wertung:** je direktes Fangen ein Punkt



# Zick-Zack-Lauf

Das erste Kind steht an der Startlinie, auf Kommando läuft es zum zweiten Hocker, nimmt den Gegenstand und schafft diesen zum ersten Hocker. Auf beiden Strecken muss das Kind im Slalom um die Kegel laufen. Dann läuft es direkt zur Startlinie zurück. Der Wechsel erfolgt durch Handabklatschen hinter der Startlinie. Das nächste Kind führt denselben Ablauf durch.

**Wertung:** je Gegenstand auf dem ersten Hocker ein Punkt



# Zielwerfen

Das erste Kind läuft zu der Abwurflinie, bei welcher sich auch die Wurfsäckchen befinden. Es nimmt sich ein Wurfsäckchen und versucht diesen in ein 2 Meter entfernte Kiste zu werfen. Nachdem das Kind einmal geworfen hat, läuft das Kind zurück zum Start und das nächste Kind ist an der Reihe. Falls das Wurfsäckchen auf dem Rand der Kiste liegen bleibt, zählt dies als Treffer.

**Wertung:** je Treffer ein Punkt

