

Eiswaffellauf

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es muss nun die Eiswaffel (=Kegel und Fußball) über ein Hindernis, um den Wendekegel und wieder über das Hindernis transportieren. Dabei hält eine Hand die Eiswaffel und die andere Hand ist auf dem Rücken. Fällt der Ball mal runter, so wird dieser vom Stationshelfer wieder draufgesetzt. An der Startlinie wird die Eiswaffel an das nächste Kind übergeben, was nun startet.

Wertung: je Runde ein Punkt

Nicht erlaubt: Ball mit einer Hand festhalten



Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Klammerkönig

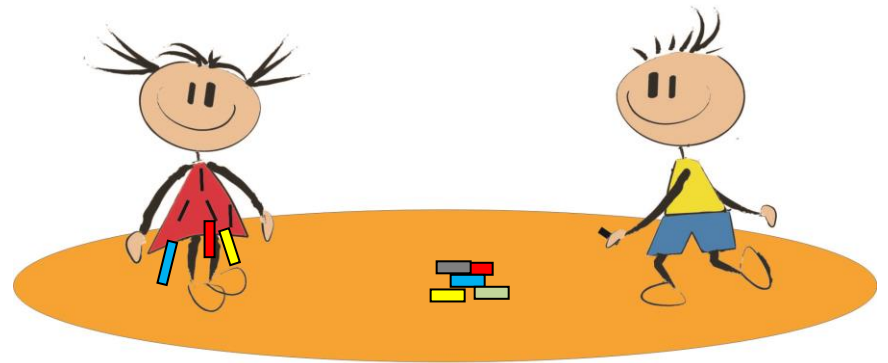
Vor dem Start wird ein „Klammerkönig“ bestimmt, welcher sich in etwa 4 Meter Entfernung auf die Markierung der Strecke stellt.

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

Wertung: Je Klammer ein Punkt

erlaubt: T-Shirt nach vorn halten

nicht erlaubt: mehrere Klammern an das T-Shirts befestigen, Klammern an Körperteilen befestigen, Klammern Kinder in die Hände geben



Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Orientierungslauf

Verschiedenfarbige Bälle (rot, blau, grün, gelb) werden in einen Sack gelegt, welcher ca. 1,5m von der Startlinie entfernt steht. Etwas dahinter liegen vier farbige Reifen. Das erste Kind steht an der Startlinie, läuft zum Sack mit den Bällen, zieht einen farbigen Ball und muss diesen dem farblich passenden Reifen zuordnen. Der Ball muss im Reifen liegen bleiben. Per Handschlag wird signalisiert, dass das nächste Kind loslaufen kann.

Wertung: je farblich richtig abgelegten Ball im Reifen ein Punkt

Nicht erlaubt: mehrere Bälle greifen, Bälle in die Reifen werfen



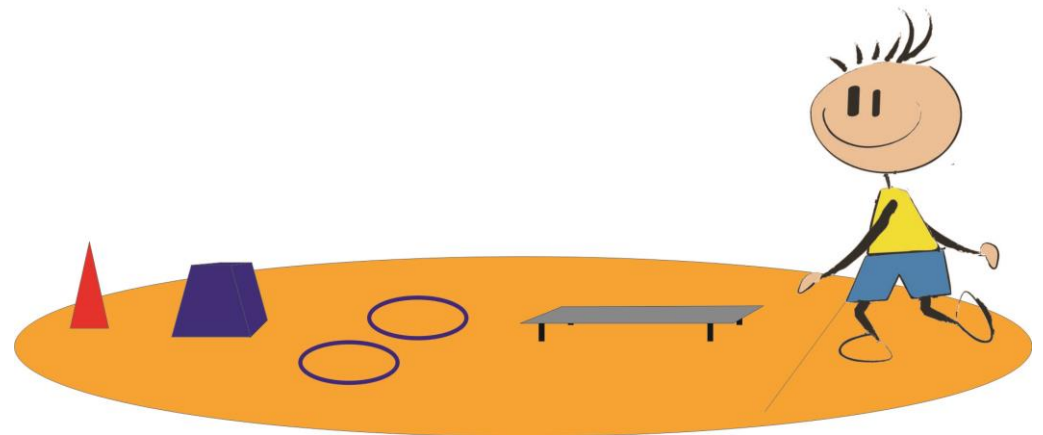
Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Hindernislauf

Die Kinder stehen in einer Reihe hintereinander an der Startlinie und durchlaufen einen Hindernisparcours mit verschiedenen Geräten, die je nach Ort auch abgewandelt werden können. Das erste Kind beginnt und der Wechsel wird durch Handabklatschen hinter der Startlinie signalisiert.

Wertung: je Runde ein Punkt

Nicht erlaubt: Hindernisse auslassen



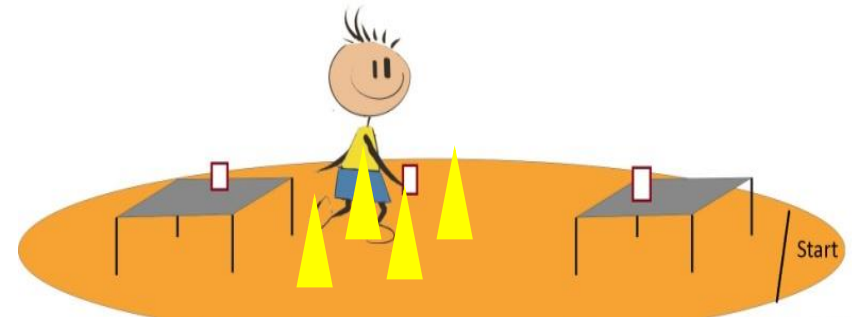
Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

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. Es muss dabei kein Hocker umrundet werden.

Wertung: je Gegenstand auf dem ersten Hocker ein Punkt

Nicht erlaubt: mehrere Gegenstände nehmen, Slalom auslassen



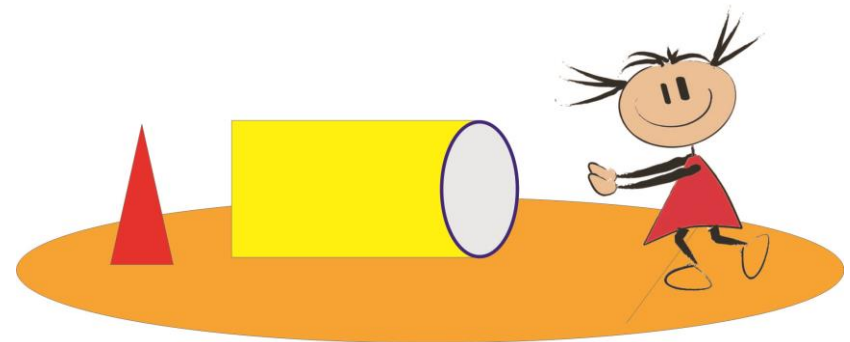
Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Kriechtunnel

Das erste Kind steht an der Startlinie. Nun kriecht es durch einen etwa 1 Meter entfernten Kriechtunnel und läuft anschließend um den Markierungskegel zur Startlinie zurück. Der Wechsel zwischen zwei Kindern erfolgt durch Handabklatschen und hinter der Startlinie.

Wertung: je Runde ein Punkt

Hinweis: wir bitten die Betreuer den Kriechtunnel festzuhalten



Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Ballrollen

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es rollt gleichzeitig zwei Basketbälle mit beiden Händen um den Markierungskegel herum und wieder zur Startlinie zurück. Dort übergibt es die Bälle dem nächsten Kind.

Streckenlänge: 3 Meter Gesamtlänge

Wertung: je Runde ein Punkt

Nicht erlaubt: einen oder beide Bälle weiter nach vorn rollen, Bälle mit dem Fuß nach vorn spielen



Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

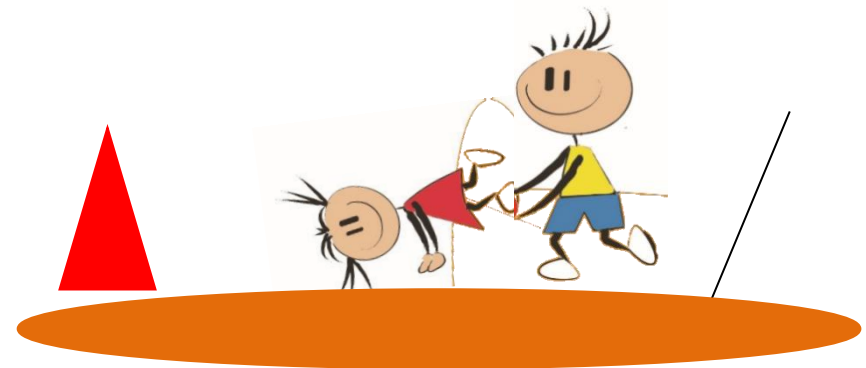
Schubkarrenlauf

Ein Kind begibt sich in den Liegestütz und ein zweites Kind greift dessen Beine, sodass eine Schubkarre entsteht. Nun versuchen beide gemeinsam um den Wendekegel und wieder zurück zum Start zu gelangen. Hinter der Startlinie kann schon das nächste Paar in Schubkarren-Position warten und nach Überqueren des vorherigen Paares starten. Falls die Schubkarre zusammenbricht, muss sie wieder neu aufgebaut werden.

Streckenlänge: ca. 4 Meter Gesamtlänge

Wertung: je Runde ein Punkt

Nicht erlaubt: die Schubkarre vor dem Überqueren des Ziels zu lösen



Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.