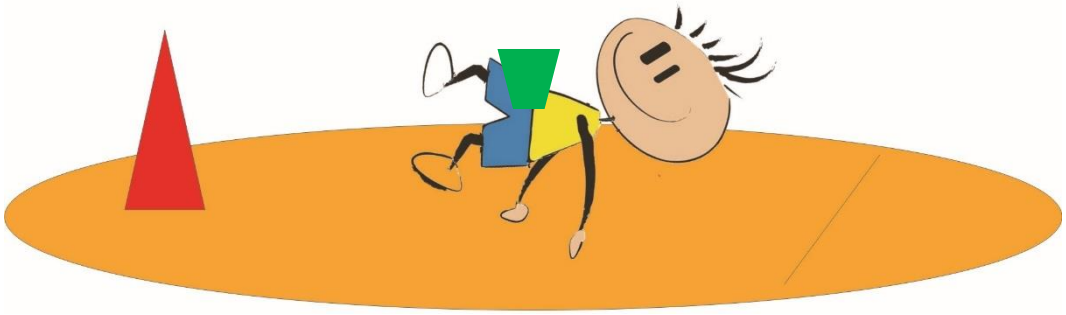
Krebsgang

Beim Krebsgang kann das Kind selbst entscheiden, ob es vorwärts oder rückwärts läuft. Es transportiert aber auf dem Weg ein Sandsäckchen auf seinem Bauch. Das Sandsäckchen wird bis zum Wendekegel (ca. 5m) transportiert und wird dort abgelegt. Auf dem Rückweg kann das Kind rennen und mit dem nächsten Kind abklatschen. Sollte auf dem Weg das Sandsäckchen mal runterfallen oder der „Krebs“ zusammenbrechen, so wird an der Stelle weiter fortgeführt.

Bewertung: Sandsäckchen am Wendepunkt = 1 Punkt

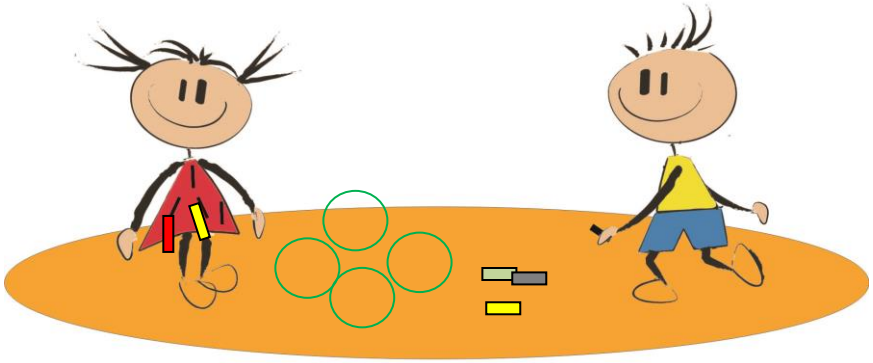
Nicht erlaubt: Sandsäckchen vor Wendekegel werfen; Po berührt den Boden



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. Auf dem Weg zum „Klammerkönig“ müssen vier Reifen durchsprungen werden. Die Klammer muss an der Kleidung des Klammerkönigs befestigt werden. Anschließend läuft das Kind wieder zur Startlinie zurück und das nächste Kind läuft los.



Streckenlänge: ca. 5m Gesamtstrecke

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 den Kindern vor dem Start in die Hände geben

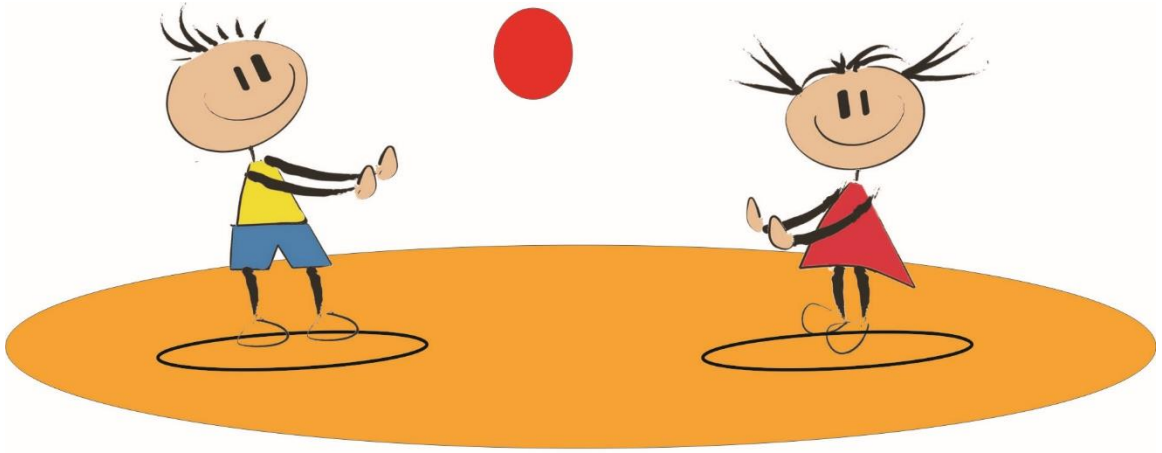
Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

Fang den Ball

Die Kinder stellen sich in einem Abstand von ca. 2m gleichmäßig auseinander. In markierten Abwurfzonen werfen sich die Kinder einen Handball zu. Der Ball darf vor dem Fangen nicht den Boden berühren – es zählt nur direktes Fangen. Die Kinder können mit einer oder mit beiden Händen von oben oder unten werfen. Nach dem Werfen stellen sich die Kinder wieder an.

Bewertung: pro gefangenen direkten Wurf ein Punkt

Nicht erlaubt: Ball berührt vor dem Fangen den Boden; immer die gleichen Kinder stehen vorn



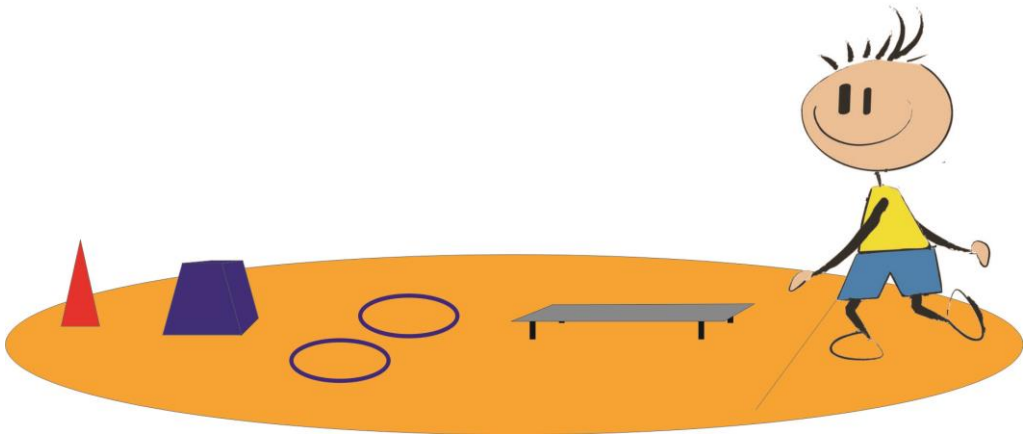
Allgemein gilt: jede Station dauert 3 Minuten. Nach dem Abpfiff wird jede angefangene Runde noch mitgezählt.

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.

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 schon auf dem nächsten Rollbrett abfahrbereit warten. Gewechselt wird hinter der Linie per abklatschen.

Es ist ausdrücklich verboten die Kinder am Start bzw. während der Fahrt anzuschieben! Ebenso ist es untersagt den Kindern beim Aufsetzen auf das Brett zu helfen



Streckenlänge: ca. 8 Meter Gesamtlänge (4m hin/zurück)

Wertung: je Runde ein Punkt

Erlaubt: Bauchlage, auf Knien, auf Po mit Hilfe der Beine

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

Eiswaffellauf

Das erste Kind steht an der Startlinie. Es muss nun die Eiswaffel (=Kegel und Ball) über ein Hindernis und um den Wendekegel 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.

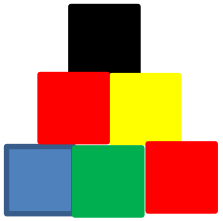
Pyramiden-Merklauf

Die Kinder starten an der Startlinie. Kurz nach dem Start befindet sich die Pyramidenkarte, wo sich das Kind eine Position merkt. Durch einen Slalom gelangen die Kinder zu den bunten Bausteinen, mit denen die Pyramide gebaut werden soll. Jedes Kind legt pro Durchgang nur einen Stein der Pyramide. Sollte die Pyramide innerhalb der Zeit stehen, legt der Stationsbetreuer eine neue Vorlage hin. Nach dem Legen des Bausteines läuft das Kind gerade wieder zurück und klatscht mit dem nächsten Kind ab.

Wertung: pro richtig gelegten Stein ein Punkt – die Pyramide muss aber stehen

nicht erlaubt: pro Kind mehrere Bausteine legen, die Pyramidenkarte sich vorher anzuschauen bzw. durch Erzieher vorsagen

Beispiel Pyramidenkarten:



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

Bällerollen

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.