



LANDKREIS
ERDING

Spieleanhänger

Eine Information der
Kommunalen Jugendarbeit



Inhaltsverzeichnis

Geräte im Spieleanhänger	4
Spieleübersicht	5
Gestaltung von Spielfesten	6
Betreuer/Helfer	7
Spielstationen	8
Fallschirmspiele	14
Abschluss-Spiele	16
Kreative Aktionen	17
Fahrradparcours	18
Erdballspele	20
Anleitung von Spielen	20
Literaturhinweise	22
Ausleihbedingungen	23
Impressum	24

Liebe Bürger und Bürgerinnen,

der Spieleanhänger wird für verschiedene Feste und Veranstaltungen im Kindergarten, in der Schule oder in den Städten und Gemeinden im Landkreis Erding gerne genutzt.

Dabei unterstützt die „Wunderkiste“ das ehrenamtliche Engagement der Organisatoren und weckt mit seinen verschiedenen Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten die Lust am Ausprobieren und Mitmachen.

Für Anregungen zur Verbesserung des Angebots haben wir immer ein offenes Ohr.

Wir wünschen weiterhin viel Spielfreude nach dem Motto „Spiel intensiv – spiel fair – tue niemandem weh“.



Landrat
Martin Bayerstorfer



SPIELEANHÄNGER DES LANDKREISES – KOMMUNALE JUGENDARBEIT

Bezeichnung	Bestand	Bezeichnung	Bestand
Balanciertau	1	Einer-Pedalo	1
Erdball + Gebläse (auf Anfrage)	1	Pedalos luftbereit	1
Fallschirmtuch	1	Zweier-Pedalos	2
Hattrick *	1	Rasenski	6
Weißer Spielsteine	4		
Rote Spielsteine	4		
Holzreifen	5	Rollenrutsche 5x2m	1
		Doppelständer	6
		Tragerl	2
Hüpfbälle	4	Springseile	5
Hüpfsäcke	6	Spielekarstei	1
Kriechtunnel	1	Stelzen	4
Kleiner aufblasbarer Erdball	1	Turnmatte	1
Kimstand-Riechen- *	1	Twister mit Umhängetasche und Drehscheibe	1
Fühlen-Schmecken mit	1		1
Tastmaterial/-platten	10		1
Laufdollys	6	Vier gewinnt *	1
		Spielsteine	42
Leitkegel	15	Werkzeugkasten	1
Mittelgroße Bälle	3	Ziehtau	1
Schokokuss-Wurfmaschine + Tennisbälle	1 5		

*gebaut vom Juca-Team Altenerding bei der Aktion „Drei Tage Zeit für Helden“ 2007

Möglichkeiten zur Gestaltung eines Spielefestes

Spielstationen Sternparcours	Offenes Angebot	Attraktionen zum Zuschauen	Kreative Aktionen
Laufdolly-Hüpfball- Rasenski-Parcours	Erdballspiele	Rhönradgruppe	Verkleiden Malen
Kriechtunnel	Tau Seilspringen	Gymnastik- oder Tanzgruppe	Gipsmasken
Pedalos	Fahrradparcours	je nach örtlichen Gegebenheiten	Schminken
Balanciertau	New Games		Töpfern
Stelzen	Pedalos		Malstraße
Schokokuss-Wurfmaschine	Rollenrutsche		Werken Basteln
Hüpfsäcke	Hattrick		Papier schöpfen
	Vier gewinnt		Filzen
	Kimstand		Speckstein

Eine Begrüßung ermöglicht neu hinzukommenden Kindern einen guten Einstieg, z. B. ein Farbpunkt auf die Nase, oder jedes Kind schreibt seinen Namen auf ein Papierfähnchen, dieses wird an einer Leine aufgehängt.

GESTALTUNG VON SPIELFESTEN

- Stationen aufbauen, die unterschiedliche Fähigkeiten fordern: Glück/Zufall/ Ausdauer/Kraft/Geschicklichkeit 80 Prozent Erfolgsquote
- Abwechslung des Aktivitätsgrades mäßig-aktiv-sehr aktiv
- einfache Regeln: Durch Zuschauen verstehen
- Spannung schaffen durch Zeit- oder Punkteregel
- Klare Festlegung von Beginn und Ende eines Spieles
- Spielende so gestalten, dass der nächste gleich wieder beginnen kann.
- Beim Wettkampf auf Chancengleichheit achten!
- Bei den so genannten kooperativen Spielen wie „New Games“ ist es wichtig, die Spieler auf die Notwendigkeit der Gemeinschaftsleistung hinzuweisen
- Sieger/Verlierer nicht besonders herausstellen, Gemeinschaftsleistung fördern
- Angebote nur zu einer bestimmten Zeit anzubieten erhöht den Reiz
- Ruhezone gestalten, mit Fallschirm/Sonnensegel beschatten und als „Relaxort“ kennzeichnen. Mit Luftmatratzen, Liegen oder Hängematte ausstatten und evtl. „entspannte“ Angebote anbieten: alkoholfreie Drinks/einfache Gesichtsmasken/ Obstspieße und relaxte Gesellschaftsspiele wie Backgammon, „Ich sehe was, was du nicht siehst...“
- Eltern auffordern, ihren Kindern zu helfen und sie so ins Spiel einbeziehen
- Eventuell Verlosung kleiner Überraschungen zum Abschluss
- eine örtliche Attraktion einbauen (z. B. Judo-, Gymnastik- oder Tanzgruppe)

Es geht um eine gelungene Mischung aus offenem Angebot, anregungsreichem Material, behutsamer Animation und genügend Zeit für die Kinder, sich innerhalb des Spielrahmens in Ruhe auszuprobieren und zu erleben.

BETREUER / HELFER EIN BIS ZWEI BETREUER PRO GERÄT / STATION

Zum Mitmachen ermuntern, Anregungen/Hilfestellungen geben, selber mitspielen, auf Gefahrenquellen achten. Bei größeren Festen ist eine Kennzeichnung der Helfer nützlich, z. B. mit Schirmmützen oder Buttons. Die Betreuer/Helfer haben Aufsichtspflicht, d. h. sie müssen dafür Sorge tragen, dass die Kinder weder sich noch anderen einen Schaden zufügen.

Mittel dazu sind:

- Belehrung und Information (z. B. über Einhaltung bestimmter Regeln, Bedienungshinweise an den Spielgeräten, Hinweis auf Gefahrenpunkte)
- Überprüfung, ob die Regeln eingehalten werden, eventuell Regeln wiederholen
- Notfalls eingreifen (z. B. Spiel abbrechen, Regeln ändern)

Das Maß der Aufsichtspflicht bestimmt sich nach dem Alter und den erkennbaren Eigenarten der Kinder.

Wichtig ist zu klären, ob eine Haftpflichtversicherung für Helfer und alle Teilnehmer besteht (z. B. über die Gemeinde, den Verein etc.).

PLATZ

Bei größeren Flächen ist es günstig, sich eine Geländeskizze mit den Stationen anzufertigen. Spielfelder abgrenzen und eventuell mit lustigen Schildern kennzeichnen (besonders bei großen Flächen). Ideal ist eine Kombination von Rasen- und Hartplatz mit Bäumen.

VERPFLEGUNG

Getränke und eine Kleinigkeit zum Essen für Kinder und Eltern. Die Betreuer haben sich nach dem Spielfest eine Brotzeit verdient!

Material: Fähnchen, Luftballons, Absperrband, Sonnenschirme, Abfalleimer, bemalte Schilder für Spielstationen, alte Autoreifen zum Durchklettern oder aufgehängt zum Schaukeln, Tische, Bänke, Strom, Wasser, Plastiktonne/Baumstamm zum Balancieren, bunte Kreide für Pflasterspiele/-bilder, Fingermalfarbe. Verbandszeug und Pflaster nicht vergessen, bei größeren Festen das Rote Kreuz anfordern.

SPIELSTATIONEN

Folgende Spiele sind einzeln und in Gruppen, als Wettkampf und ohne Wettbewerb möglich.

LAUFDOLLYS / HÜPFBÄLLE / RASENSKI

eignen sich für einen Parcours.

Dieser kann mit den Leitkegeln oder auch mit anderen gerade vorhandenen Materialien aufgebaut werden (Eimer, Tisch, Bank, Bretter etc.). Wie wär's zum Beispiel mal mit dem Hüpfball über eine Gummischnur oder durchs Wasser ?

Bei den Rasenski ist ein Probelauf angebracht. In der Taille aneinander festhalten, und wenn jemand das Kommando übernimmt, geht's leichter ... und links ... und rechts und

Nur gemeinsam funktioniert's!
Für Geübte ist eine Zeitvorgabe interessant.

Eventuell zwei Schwierigkeitsgrade für verschiedene Altersgruppen gestalten.

Material: Leitkegel, Tische, Bänke, Gummiband, Kreppband für Start-Ziel-Linie

KRIECHTUNNEL

Als Bestandteil eines Parcours oder auch als offenes Angebot. Sichtfenster bringen Licht in den Tunnel und helfen, Angst zu vermeiden (nur zwei bis drei Kinder gleichzeitig!).

HATTRICK

Ein rasantes Geschicklichkeitsspiel. Gefragt sind vor allem Reaktionsschnelligkeit und Fingerfertigkeit.



Mit dem Gummiband werden die Spielsteine durch das Tor geschleudert, wobei ohne Reihenfolge jeder Teilnehmer gleichzeitig versucht, alle seine Steine als Erster vom Spielfeld zu bekommen. Begeistert auch Jugendliche!

PEDALOS

- Eine Balance-Übung auf dem Hartplatz.
- Für Geübte eventuell nach Zeit
- Jetzt auch luftbereit für die Wiese – eine echte Herausforderung!!
- Gegebenenfalls Fahrstrecke Anfang/ Ende markieren



REIFEN

- Vielseitig verwendbar
- als klassischer Hula-Hupp-Reifen
- zum Reifenschlagen (mit der Hand auf ebener Fläche vorwärts treiben)
- als Hüpfkasterl aneinandergelegt
- als großer Wurfring
- als Start- oder Zielmarkierung



HÜPFSÄCKE

Wie der Name schon sagt: Reinsteigen, und los geht's mit Hüpfen

- als offenes Angebot
- als Staffel in der Gruppe (verschiedene Altersgruppen)
- auf Zeit

Gegebenenfalls Strecke Anfang/Ziel markieren.

STERNPARCOURS

Spiele und Geräte, die sich auch als Spielstation oder Einzelangebot eignen, werden zu einem abwechslungsreichen Gesamtspiel zusammengestellt, das nicht all zu viel Platz und weniger Betreuer braucht. Allerdings können nicht so viele Kinder auf einmal beschäftigt werden.

Die Spielstrecken werden sternförmig, auf einen Mittelpunkt orientiert, aufgebaut. Jede Strecke sollte mit An- und Auslauf etwa drei bis vier Meter lang sein. Die Kinder starten einzeln und müssen jedes Spiel bis zum Mittelpunkt, der mit einem Verkehrshütchen oder einer Stange mit Fähnchen gekennzeichnet ist, und wieder zurück, bewältigen, bevor sie mit dem nächsten Abschnitt beginnen.

Bewertet werden kann das schnellste Kind oder das Kind mit den wenigsten Fehlern.

Geeignet für einen Sternparcours sind z. B. Balanciertau, Sackhüpfen, Kriechtunnel, Hüpfball, für ältere Kinder Pedalos und Stelzen statt Sackhüpfen und Hüpfball.

TAU

- Beim Tauziehen auf ausgewogene Kräfteverhältnisse achten bzw. bei Bedarf wechseln Einzelne auf die schwächere Seite, um den „Starken“ richtig einzuheizen!
- Eine Gruppe von zehn oder mehr Spielern sitzt im Kreis und hält das zusammengebundene Tau, das auf dem Boden innerhalb des Kreises vor ihren Füßen liegt. Wenn alle gleichzeitig daran ziehen, kann die Gruppe gemeinsam aufstehen. Das Spiel ist auch mit zwei sich gegenüberstehenden Gruppen am gerade gespannten Seil möglich.
- Seilziehen über einen Bach ist natürlich besonders erfrischend!
- Ein Seil liegt am Boden. Das Seil ist ein Weg, auf dem man mit geöffneten oder geschlossenen Augen vor- oder rückwärts gehen kann, mit Hilfe oder allein.

BALANCIERTAU

- Vielleicht barfuß
- Vorwärts und rückwärts
- Oder sich blind führen lassen
- Mit geschlossenen Augen oder auf einem Bein die Balance halten



VIER GEWINNT

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die Spieler stecken abwechselnd je einen Stein ihrer Farbe in einen der sieben Schlitzte am oberen Lochrahmen. Wer vier Steine seiner Farbe in einer Reihe hat, sei es diagonal, senkrecht oder waagrecht, hat gewonnen.



SCHOKOKUSS-WURFMASCHINE

Zielen, Werfen und ... Achtung, ein Schokokuss kommt geflogen!!! Startlinie (eventuell für verschiedene Altersgruppen) ausprobieren und festlegen. Bevor der Schokokuss zum Einsatz kommt, empfiehlt sich unbedingt ein Probedurchlauf mit einem Ball statt dem Schokokuss, so dass die Koordination von Werfen und Fangen geübt werden kann. Natürlich kann der Schokokuss auch durch verpackte Süßigkeiten oder einen kleinen Apfel ersetzt werden. Denn schließlich soll er ja gefangen und auch noch gegessen werden.

- Als Geschosse dürfen nur runde bzw. weiche Objekte verwendet werden.
- **Die Maschine darf nur von den eingeteilten Helfern und von der Seite bedient werden, da sonst Verletzungsgefahr!**
- Es dürfen keine Veränderungen an der Wurfmachine vorgenommen werden.
- Vor dem ersten Einsatz sollte das Gerät von Helfern getestet werden.

Material: Abstellfläche/Tisch, Tennisbälle, Schokoküsse, eventuell Kühltasche, Bodenabdeckung, Klebeband oder Reifen als Begrenzungsmarkierung.

TWISTER: VERKNOTUNGSSPASS

Verschieden farbige Punkte auf einer Matte sorgen für Verknotungsspaß: Rechte Hand auf grün, linker Fuß auf gelb; ständig wird die Position verändert. Da ist es nur eine Frage der Zeit, bis alle mit viel Gelächter umfallen.



KIMSTAND

Der Kimstand ist ein Paravent aus Holz, durch dessen Löcher man die verschiedensten Dinge zum Riechen, Fühlen und Schmecken bekommt:

Obst, Essig, Uhu, Kaffee, Tee, Essiggurken, Käse, Reis, Tannenzapfen, Weiches und Kratziges, Feines und Grobes ... (Ein kleiner Vorrat an Tastmaterial ist im Spieleanhänger!) Eine Aufgabe kann auch sein, möglichst genau zu zeichnen, was man fühlt. (Bitte vorher nach Allergien fragen!)

ROLLENRUTSCHEN

Allgemeine Hinweise:

- Die Rollenrutsche darf nur auf ebenem Gelände, auf Rasen oder einem Untergrund mit gleichen Fallschutzeigenschaften verwendet werden.
- Seitlich und im Auslaufbereich mindestens 1,5 Meter Platz lassen.
- Vor Inbetriebnahme muss die Rutsche auf Beschädigungen, Standfestigkeit und den festen Sitz der Verbindungen geprüft werden. Bei Mängeln darf sie nicht betrieben werden!



Montageanleitung

- Die fünf Teile der Rollenrutsche mit der Rollenoberseite auf den Boden legen. Mit den Doppelständern werden jeweils zwei Teile miteinander verbunden.
- Die Doppelständer sind nummeriert von 1-6 und werden an die Leisten der Rollenrutsche geschraubt. Dann wird die Rollenrutsche durch Umklappen aufgestellt.
- Die Doppelständer sind in der Höhe verstellbar. Unebenheiten mit untergelegten Brettern ausgleichen.
- Der höchste Ständer ist mit einem Holzbrett verbunden, um die Standsicherheit zu erhöhen. Dieses bitte nicht verändern oder entfernen!
- Für den Einstieg steht eine Klappleiter bereit.
- Im Einstiegsbereich und am Ende der Rutsche Matten auslegen.
- Helfer sollten beim Ein- und Aussteigen behilflich sein.
- Bitte darauf achten, dass nicht in die Rollen gefasst wird.
- Für die Fahrt dürfen nur die mitgelieferten Wannen verwendet werden. Diese mit einem Kissen polstern.
- Für den Aufbau sind zwei Personen und circa 30 Minuten Zeit einzuplanen.

Hinweis: Während der Fahrt sitzenbleiben und zurücklehnen! Arme und Beine bleiben in der Wanne. Für Kletterübungen ist die Rutsche ungeeignet. Da sich die Rollen sehr schnell drehen, besteht Verletzungsgefahr!

Material: Tragerl, Kissen, Matratzen, Leiter zum Einsteigen

FALLSCHIRMSPIELE

Diese Spiele sind als sogenannte Spielkette aufgebaut, d. h., es wird mit einfachen Spielen zum Kennenlernen begonnen, es folgt ein Wechsel zwischen aktiven und ruhigeren Spielen und ein Abschlusspiel.

- „Bitte helft mir doch!“ Gemeinsam wird der Fallschirm aus dem Sack gezogen. Schon hat jeder Teilnehmer ein Stück Fallschirm in der Hand, und es geht automatisch los mit Wacheln und Wellenschlagen.

1. PILZ

Es ist nicht sehr schwierig und sieht wunderschön aus, einen Pilz zu bilden. Aber hier ist Teamwork gefragt. Jeder geht in die Hocke und hält den Fallschirm straff am Boden. Dann zählen alle gemeinsam bis drei. Bei „drei“ stehen alle auf und halten den Fallschirm hoch über den Kopf. So bildet sich ein Pilz. Wenn der Fallschirm langsam zur Erde schwebt, nehmen die Teilnehmer die Arme herunter, damit er ganz auf den Boden sinken kann.

Jumbo-Pilz

Hat es geklappt? Wenn die Kinder nun den Fallschirm anheben, gehen alle Spieler einen oder zwei Schritte nach vorne. So wird aus dem Champignon ein Riesenpilz.

2. PLATZWECHSEL

„1-2-3 hoch“ – zur Kuppel bläht sich der Fallschirm auf.

„Fallschirm hoch“ und Platz wechseln:

- Alle, die blau, grüne ... Augen haben, Käse mögen
- Dabei darf Jede/r mal das Kommando übernehmen: „Alle die Blutwurst lieben!“
- „Huch, außer mir läuft ja gar keiner!“

3. BALL IN DER MITTE

Ein Team ist in der Mitte unter dem Fallschirm. Es versucht, den kleinen Erdball hoch zu schleudern. Wie lange bleibt er, ohne über den Rand zu fliegen? Eventuell mitzählen! Man kann auch zwei Teams bilden, die sich gegenüber stehen, und versuchen, einen Ball über die Köpfe des anderen Teams auf den Boden fliegen zu lassen. Gute Kooperation braucht es, um einen Ball am Rand des Fallschirms im Kreis wandern zu lassen.



4. WELLENBAD

Damit das Bad in den Wellen für alle eine angenehme Erfahrung wird, ist es sinnvoll, nur drei bis fünf Spieler gleichzeitig auf den Fallschirm zu lassen. Die Spieler rund um den Fallschirm fangen an, Wellen zu machen. Sind zu viele Spieler auf dem Schirm oder zu wenig Wellenmacher am Rand, beruhigt sich der Seegang. Achtung!

Die Spielleiter bitten die Schwimmer auf den Wellen, sich auf alle Viere niederzulassen, da es schwierig ist, auf den Wellen zu gehen, ohne hinzufallen (das gilt vor allem auf harten Oberflächen). Zur Sicherheit sollte man auch die Schuhe ausziehen. Wenn ein Sturm aufzieht, wird sich zeigen, wie seefest die Schwimmer sind.

5. KATZ UND MAUS

Katzen jagen Mäuse, und die verstecken sich in unserem Spiel vorzugsweise unter Fallschirmen. Zunächst wählen Sie unter den Mitspielern z. B. drei Katzen und drei Mäuse aus. Die Spieler halten den Fallschirm locker in Taillenhöhe. Die Katzen schließen ihre Augen. Die Mäuse hingegen schlüpfen unter den Fallschirm.

Jetzt beginnen die anderen Spieler, mit dem Fallschirm Wellen zu machen. Die Mäuse huschen in gebückter Haltung unter dem Fallschirm umher, um der Aufmerksamkeit der Katzen zu entgehen, die auf allen Vieren versuchen, die Mäuse unter den Wellen zu fangen. In der Regel haben die Katzen dazu nur begrenzt Zeit, z.B. so lange, bis die anderen Spieler gemeinsam laut bis 20 gezählt haben. Dann suchen Katzen und Mäuse ihre Nachfolger für die nächste Runde aus. Die Anzahl der Katzen oder Mäuse im Spiel kann variiert werden.

6. „SCHATZJAGD“

Werfen Sie alles, was Sie finden können, unter den Fallschirm: Bälle, Springseile, Frisbeescheiben etc. Alles ist erlaubt. Die Spieler rings um den Fallschirm erzeugen gleichmäßige Wellen.

Wenn der Fallschirm nach oben schwingt, rufen Sie laut, wer unter den Fallschirm gehen und nach welchem Schatz gesucht werden soll. Bei Bedarf können Sie auch Punkte für alle Fundstücke verteilen. Wer für die Schatzsuche so lange braucht, dass er vom sinkenden Schiff berührt wird, muss den Schatz wieder für den nächsten Durchgang „vergraben“.

7. SIT-UPS IM KREIS

Alle Spieler sitzen um den Rand des Fallschirms. Ihre Beine sind unter dem gespannten Tuch ausgestreckt. Die Spieler der einen Seite lehnen sich langsam zurück, und die Spieler der gegenüberliegenden Seite entsprechend nach vorne. So entsteht ein Schaukelbewegung. Sie können den Kreis auch vierteln und versuchen, so abwechselnd eine kleine Sit-up-Schaukel zu Wege zu bringen.

8. ABSCHLUSS-SPIELE

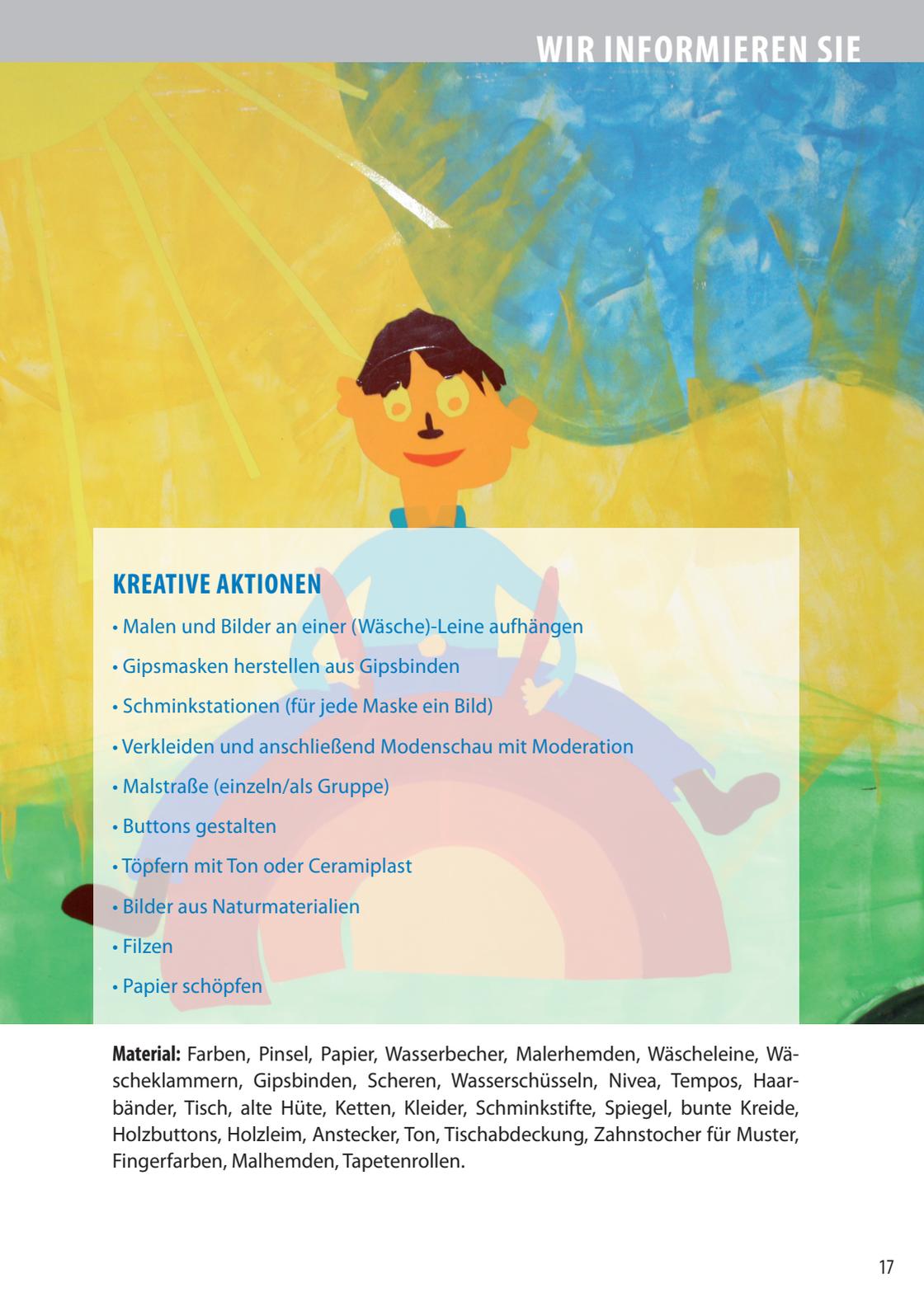
„Wolke“

Jeder hält den Fallschirm straff am Boden. Alle zählen gemeinsam laut bis drei und ziehen den Fallschirm hoch über den Kopf. So entsteht eine wunderschöne Kuppel. Auf ein vereinbartes Kommando (z. B. „Jetzt“) lassen alle den Fallschirm gleichzeitig los und eine bunte Wolke schwebt zu Boden.

„Traktor-Rennen“

Wenn die Fallschirmspielrunde beendet ist, sagen Sie den Spielern nicht einfach: „Das war’s und auf Wiedersehen!“ Dann bleibt das Einpacken nämlich an Ihnen hängen.

Traktor-Rennen macht Spaß und hat den praktischen Nebeneffekt, dass der Fallschirm schnell zu einem schönen, kleinen Bündel aufgerollt wird. Jeder Spieler ist ein Traktor-Rennfahrer. Ziel ist es, als erster Traktorfahrer in der Mitte des Fallschirms anzukommen. Dazu muss der Fallschirm mit beiden Händen aufgerollt werden. Durch die entsprechende Geräuschkulisse feuern Sie die Spieler an: „Fahrer, starten Sie Ihre Maschinen. Und los! Vrrumm!“

A stylized illustration of a person with dark hair and a blue shirt, wearing a large, multi-colored rainbow skirt. The background is a vibrant, abstract scene with yellow and blue brushstrokes, suggesting a sunny outdoor setting. The person is smiling and has their hands on their hips.

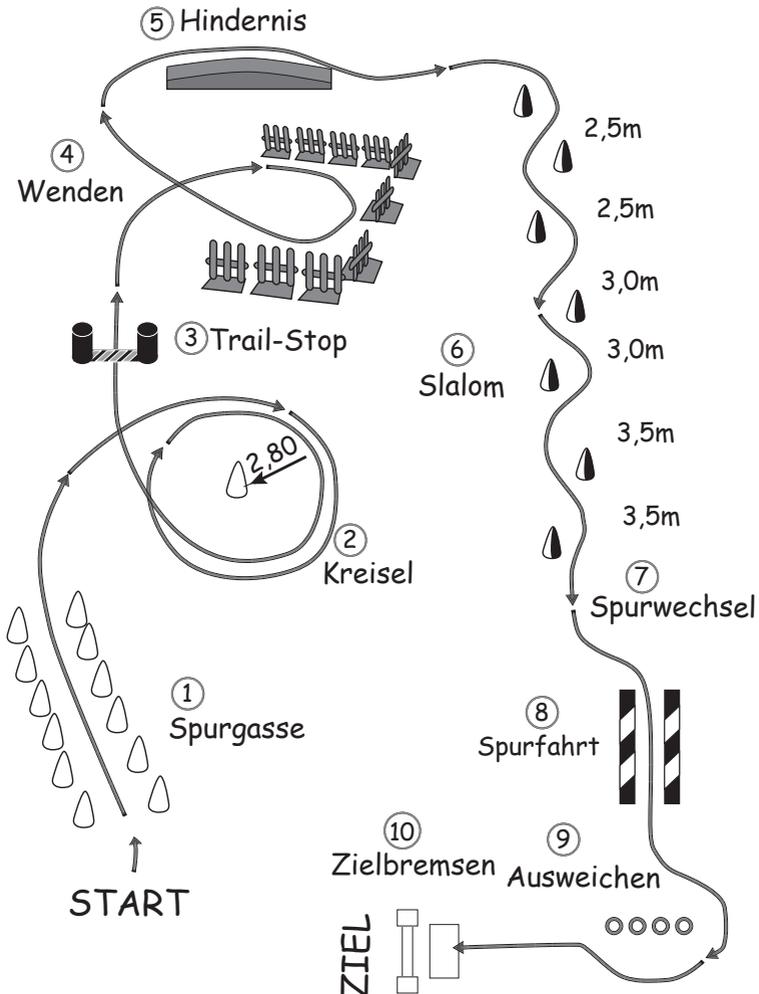
KREATIVE AKTIONEN

- Malen und Bilder an einer (Wäsche)-Leine aufhängen
- Gipsmasken herstellen aus Gipsbinden
- Schminkstationen (für jede Maske ein Bild)
- Verkleiden und anschließend Modenschau mit Moderation
- Malstraße (einzeln/als Gruppe)
- Buttons gestalten
- Töpfeln mit Ton oder Ceramiplast
- Bilder aus Naturmaterialien
- Filzen
- Papier schöpfen

Material: Farben, Pinsel, Papier, Wasserbecher, Malerhemden, Wäscheleine, Wäscheklammern, Gipsbinden, Scheren, Wasserschüsseln, Nivea, Tempos, Haarbänder, Tisch, alte Hüte, Ketten, Kleider, Schminkstifte, Spiegel, bunte Kreide, Holzbuttons, Holzleim, Anstecker, Ton, Tischabdeckung, Zahnstocher für Muster, Fingerfarben, Malhemden, Tapetenrollen.

FAHRRADPARCOURS

Ein Fahrradparcours kann gut in ein Spielfest integriert werden, wenn eine ausreichend ebene und gepflasterte oder geteerte Fläche zur Verfügung steht. Ein abwechslungsreich aufgebauter Hindernis-Parcours zeigt insbesondere den Eltern, wie verkehrssicher die Kinder sind, und in welchen Bereichen noch geübt werden muss.



TIPP

Spieler/innen ein Kind pro Durchgang	Alter: Ab 8 Jahre	Betreuer/innen: 2	Platzbedarf: Ca. 900 qm ebene, glatte Fläche
Spielart: Bewegung/Geschicklichkeit	Spielform: Einzelspiel	Spielort: Draußen, Drinnen Halle	Anschaffung: Selbst herstellen

Material: Verkehrshütchen, ein Hindernisbrett (6 x 10 x 30 cm, zwei bis drei unterschiedlich große Kinderfahrräder (für den Fall, dass die Kinder keine eigenen Fahrräder mitbringen können), Kreide, Seile, Stoppuhr, Metermaß, Schreibbrett, Papier, Stifte, Urkunden für die Teilnahme am Fahrradparcours

Wenn kein entsprechender Fahrradparcours ausgeliehen werden kann, ist eine etwa gleichwertige Hindernisstrecke mit einfachen Hilfsmitteln schnell selbst aufgebaut (fehlende Materialien können durch Kreidestriche, Seile oder Bänder ersetzt werden). Folgende Übungsaufgaben gehören zu einem Fahrradparcours, dessen Fläche ca. 44 Meter lang und 22 Meter breit ist.

1. Durch eine 10 m lange und 60 cm breite Spur fahren
2. Einen 5,60 m engen Kreis fahren
3. Stoppen und ohne abzusteigen weiterfahren
4. In einer 3 m breiten Gasse wenden
5. Über ein 6 cm hohes Hindernis fahren
6. Slalom fahren durch 7 unterschiedlich breite Tore
(2 x 3,50 m, 2 x 3 m und 2 x 2,50 m)
7. Spurwechsel in einem Abstand von 2 m von 60 auf 15 cm
8. 4 m in einer 15 cm breiten Spur fahren
9. Innerhalb von 3 m ein 2 m breites Hindernis umfahren
10. Innerhalb von 2,50 m auf ein Ziel hin bremsen

ERDBALLSPIELE

Hinweis: Das Aufblasen und das Entlüften des Balls soll nur von Erwachsenen vorgenommen werden. **Mindestens zwei Betreuer!!**

Wie groß und schwer er ist und wie er sich bewegt, sollten vor allem jüngere Kinder vorerst ausprobieren, noch besser die Spielleiter unter sich: im Kreis den Ball schnell weiterschubsen

- „Verzeihung, darf ich Sie mal wippen?“ Zwei Spieler stehen einander gegenüber ganz dicht am Ball, reichen sich über den Ball die Hände und verwenden ihn als große Wippe.
- „Weltraumjagd“

Die Erdumlaufbahn bilden zwei konzentrische Kreise, dazwischen eine Armlänge Entfernung. Wer im Außenkreis sitzt, schaut in Richtung Kreismitte, ihr im Innenkreis schaut die vom Außenkreis an.

Der Erdball kommt in die „Umlaufbahn“ und einer von euch spielt mit ihm Fangen, er steigt gegenüber dem Erdball in den Kreis und versucht, die Erde zu fangen.

Kinder mit Erdball nicht unbeaufsichtigt lassen!

ANLEITUNG VON SPIELEN

Das erste Spiel: Beginnen Sie mit Spielen, die nicht gleich Leute ausschließen, weil sie zu aktiv sind oder besondere Fähigkeiten verlangen. Wenn die Gruppe mit aktiveren Spielen beginnen will, achten Sie dennoch darauf, dass am Anfang nicht zu viel Erklärungen notwendig sind und sich andere jederzeit dazugesellen können.

Energie: Lassen Sie alle erst einmal in einem mäßig anstrengenden Spiel zusammenkommen. Es hält alle frisch und fit, wenn der Aktivitätsgrad (mäßig – aktiv – sehr aktiv) der Spiele immer wieder wechselt.

Die Abwechslung zwischen Spielen, deren Betonung mal mehr beim Einzelnen, mal mehr bei der Gruppe liegt, hält die Lust am Spielen wach. Wichtig für die Gruppenenergie ist es zu verhindern, dass sich einer nach dem anderen ausklinkt.

Kreativität: Finden Sie an einem Spiel etwas langweilig oder sind die Spieler überfordert, dann denken Sie sich eine neue Regel aus, die zu den Spielern passt.

Sicherheit: Vergewissern Sie sich, dass das Spielfeld frei von Glasscherben, Steinen, Löchern oder sonstigen Gefahrenquellen ist und die Spieler keine harten Schuhe tragen, wenn es zu aktiven Spielen kommt. Vor allem müssen Sie darauf achten, dass ein Spiel für alle Mitglieder geeignet ist. Bevor Sie eines der rauheren Spiele spielen, erklären Sie den Beteiligten, dass Zurückhaltung genauso wichtig ist wie voller Einsatz und dass es nicht darum geht, den Spieler zu überwältigen, sondern seine Kraft dem Gegner anzupassen.

Stopp-Regel: Wenn es sehr heiß hergeht und sich jemand bedroht fühlt, ruft er „stopp“. Die anderen Spieler nehmen den Ruf auf, solange, bis das Spiel zum Stillstand kommt.

Größe der Spieler: Bei einigen Spielen ist es sinnvoll, dass immer die etwa gleich großen Kinder nebeneinander stehen. So können alle Spieler den Fallschirm in die gleiche Höhe wie ihre Spielnachbarn heben.

Wettkampf: Bei den neuen Spielen versucht man, den Wettkampf dadurch lebendig zu halten, dass sich gleich starke Gegner gegenüberstehen oder wenigstens das gleiche Ziel verfolgen. Wenn die Spieler sehr unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen, sollten sich die Besseren mit den Schlechteren zusammentun. Der spielende Spielleiter schätzt den Wettkampf, misst dem Gewinnen aber keine Bedeutung bei.

Einteilung in Gruppen: Anstatt zu fragen „Wer will in die Mitte gehen?“ ist es einfacher, eine Art Glücksspiel daraus zu machen, z. B. alle mit Turnschuhen, mit dunklen Haaren. Nach der ersten Runde suchen sich die Kinder Spieler aus, die noch nicht an der Reihe waren.

Das letzte Spiel: Die Spiele sollten so enden, dass jeder positiv gestimmt und mit Freude über die gemeinsame Erfahrung das Spielfeld verlässt. Es ist gut, wenn die Spieler am Ende des Tages froh und müde sind; aber spielen Sie nicht so lange, bis sich einer nach dem anderen erschöpft zurückzieht und die Spiele langsam auslaufen. Entwickeln Sie ein Gefühl für die Stimmung und beenden Sie die Spiele, während die Leute noch Spaß daran haben.

QUELENNACHWEIS / LITERATUR:

- „Ich zeig Dir was und Du machst mit“
Ute und Tilmann Michalski
- New games – die neuen Spiele
Fluegelmann/tembeck
Straßen-, Hof- und Gartenfeste
Peter Schneller
- Experimente für alle Sinne
Hermann Krekeler

Fotos:

- Spielplatzfest Wasentegernbach
- Straßenfest Erding
- Jugendaktion „Drei Tage Zeit für Helden“

Alle Bücher sind auszuleihen im Landratsamt Erding, Sachgebiet 21-5 Bildung, Betreuung und Prävention, Kommunale Jugendarbeit/Erzieherischer Jugendschutz, Alois-Schieß-Platz 8, 85435 Erding

Weitere Verleihangebote:

- Saftbar & Rezepte für alkoholfreie Drinks
- Buttonmaschine zur Anfertigung kreativer und individueller Anstecker
- Teamkiste & Parcours der Sinne für schulbezogene Jugendarbeit

Infos zu allen Verleihangeboten finden sie auch im Internet unter: www.landkreis-erding.de

AUSLEIHBEDINGUNGEN / TECHNISCHE DATEN

- Der Anhänger wird kostenlos für alle nichtkommerziellen, öffentlichen Veranstaltungen im Landkreis verliehen.
- Standort: Erding, Freisinger Straße 83, Landkreisbauhof (Einfahrt über Mesnerweg)

Technische Daten:

- geschlossener Kastenanhänger mit Anhängerkupplung und Auflaufbremse;
Maße: 3,30 m Länge x 1,58 m Breite x 1,58 m Höhe; zul.
Gesamtgewicht: 1.000 kg
- Stecker Anhängerkupplung 13-polig
- **Für den Transport des Anhängers haftet der Ausleiher. Personen, die nach dem 1. Januar 1999 den Führerschein gemacht haben, müssen für den Transport des Spieleanhängers den Führerschein B E besitzen.**
- Falls keine ausreichende Beaufsichtigung erfolgt, haftet der Ausleiher bei Verlust oder Beschädigung von Geräten.
- Die Geräte sind in sauberem Zustand weiter- bzw. zurückzugeben.
- Schäden/Verluste sind dem nachfolgenden Ausleiher und der Kommunalen Jugendarbeit mitzuteilen.

Informationen und Verleih

Landratsamt Erding
Fachbereich Jugend und Familie
Sachgebiet 21-5 Bildung, Betreuung und Prävention

Kommunale Jugendarbeit
Alois-Schießl-Platz 8
85435 Erding

Kontakt:

Tel. 08122 / 58 - 13 93 oder Tel. 08122 / 58 - 11 71
E-Mail: koja@lra-ed.de • www.landkreis-erding.de



Landratsamt Erding

www.landkreis-erding.de

Impressum

Herausgeber

Landratsamt Erding
Alois-Schießl-Platz 2, 85435 Erding
www.landkreis-erding.de

Presserechtlich verantwortlich

Landkreis Erding vertreten durch
Landrat Martin Bayerstorfer

Redaktion

Landratsamt Erding

Layout & Bildmaterial

Landratsamt Erding

Druck

Landratsamt Erding

Stand

Juni 2023

Themenreihe

Büro Landrat
Personal & IT, Zentrale Dienste
Kreisfinanzen
Kreientwicklung
Liegenschaftsmanagement
Abfallwirtschaft
Jugend und Familie
Soziales
EHRENAMTLICH AKTIV
Erziehungs- und Familienberatungsstelle
Jobcenter Aruso Erding
Öffentliche Sicherheit
Verkehrswesen
Brand- und Katastrophenschutz, ILS
Bauen und Planungsrecht, Denkmalschutz
Umwelt & Natur
Gesundheitswesen
Veterinärwesen
Verbraucherschutz
Klinikum Landkreis Erding