



SACKHÜPFEN

10 m Hüpfstrecke aufbauen:
Vom Starthütchen um Zielhütchen und zurück!

1. Probehüpfen
2. Wettrennen 1 gegen 1 oder als Staffellauf

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





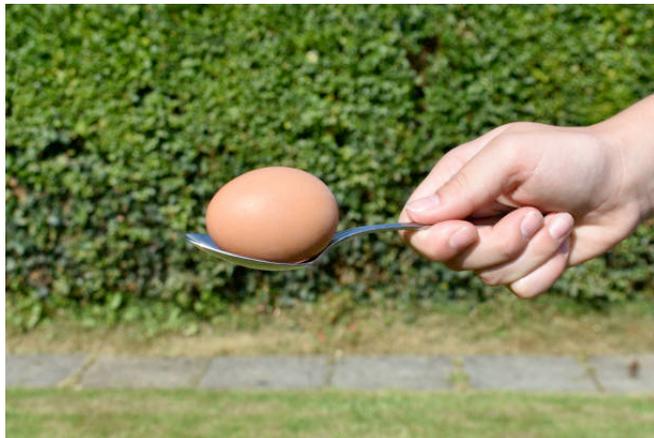
EIERLAUF

10 m Hindernisbahn mit Hürden und Balanciersteinen aufbauen.

Vom Start zum Ziel und zurück!

1. Proberennen
2. Wettrennen 1 gegen 1 oder als Staffellauf

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen

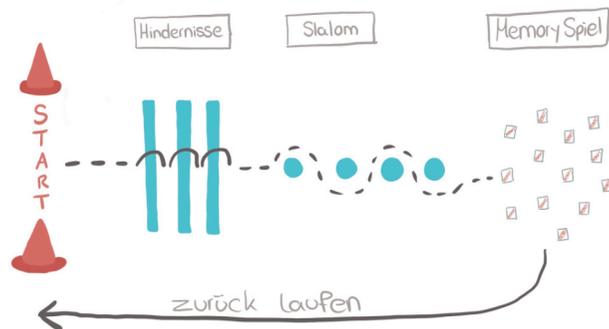




MEMORY PARCOURS

- 10 m Hindernisbahn mit Koordinationsleiter
- Am Ende die Memorykarten strukturiert auslegen
- Eine oder zwei Gruppen bilden mit 2-4 Kids
- Bei zwei Gruppen laufen zwei Kinder, bei einer Gruppe läuft ein Kind.
- Das Kind deckt zwei Karten auf, bei Pärchen mitnehmen, ansonsten zurücklaufen und den anderen davon erzählen.
- Abklatschen und das nächste Kind beginnt!

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





RINGE WERFEN

Die Kinder haben jeweils drei Versuche (3 Ringe) und versuchen, einen oder mehrere der Stäbe zu treffen.

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





ZAUBERWÜRFEL & MÜNZEN

A. **Eine Seite** des Zauberwürfel lösen

B. Münzglas wird mit hoch Wasser befüllt:
2 oder 3 Kids spielen pro Glas und werfen
abwechselnd eine Münze in das Glas.

Das Wasser darf nicht überschwappen. Wenn es
überschwappt, gewinnt das andere Kind.

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





LUFTBALLONS TRANSPORTIEREN

Die Kids bilden Pärchen und klemmen den Luftballons an den Beinen oder der Hüfte gegenseitig ein. Mit dem Luftballon müssen sie eine kleine Strecke um ein Hütchen und zurück gemeinsam ablaufen.

Wem fallen die meisten Varianten ein?

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





STIFE EINFÄDELN

Die Kids bekommen die Stifte am Faden mit einer Wäscheklammer an die Hose befestigt und versuchen sie mit dem Hintern in den Flaschenhals einzufädeln.

(ausgespülte Bierflaschen verwenden)

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen





ANSCHLEICHEN "OCHS AM BERGE"

Der Ochs ruft: „Ochs am Berge, – eins – zwei – drei ...“
Währenddessen laufen die Kinder nach vorne.
Sobald der Ochs zu Ende gesprochen hat, dreht er sich blitzschnell um. Die Kinder erstarren.
Wer vom Ochsen noch in Bewegung erwischt wird, muss zurück zum Start.

Am Ende: Einen Sticker pro Kind verteilen

