

Spielfestival Sternspiel

Im Zentrum zeigt ein «Wegweiser» die Richtungen zu den Spielfeldern oder den Parcours. Eine Skizze oder eine Bezeichnung weist darauf hin, was man da findet. An jeder erfüllten Station gibt es einen Stempel oder den Fingerabdruck eines Leiters auf die Spielfestkarte. Startpunkt für jedes Spiel ist immer das Zentrum.

Kleinfeld-Fussball mit Kindern

Maximal 5 Spieler pro Team (3:3, 3:4, 4:4, 4:5, 5:5).
Spielfeldgrösse maximal 20 x 30 m (ca. 1/3 Länge und Breite eines Feldes).
Tore variabel: Man kann die 5 x 2 m Tore liegend oder stehend benutzen. Es eignen sich auch Pugg-Tore, Stangentore, Markierungskegel, Markierungsteller usw.
Ball: 4er (light) 290gr. oder Schaumstoff- oder Plastikbälle.
Spieldauer: 10-12 Minuten pro Feld/Spiel.
Kein Torhüter: Der jeweils letzte Spieler darf den Ball mit den Händen berühren.
Keine Schiedsrichter: Die Kinder regeln das selbst.
Einfache Regeln: kein Offside.

Grosse und kleine Aufgaben – Spiele für Wartezeiten: Neben solchen «grösseren» Aufgaben sollte es auch kleine, in kurzer Zeit zu erledigende Aufgaben geben, damit die Kinder miteinander auswählen können, was sie jetzt angehen wollen. Für allfällige Wartezeiten sind kleine Aufgaben vorhanden. Oder es warten einige Bälle auf Kinder, die mit ihnen spielen wollen.

Welche Spiele oder Bewegungsaufgaben sind «frei»: Jedes Kind erhält einen Zwerghut. Bei den Stationen sind jeweils so viele Hutständer angebracht, wie Kinder mitspielen können. Sind alle Hutständer besetzt, muss man eine andere Station auswählen oder eben warten. Das Gleiche erreicht man mit Spielzeugautos, die man auf die vorhandenen «Parkplätze» vor den Stationen stellt.

Kinder erfinden Parcours und Aufgaben: Bei der Gestaltung der Parcours die Kinder einbeziehen und ihre Ideen und Vorschläge aufnehmen. Sie wissen nämlich, was bei den andern gut ankommt, was zu einfach oder zu schwierig für sie ist. Auch die Spiele der Kinder sollte man vorher im Training bekannt machen. Vielleicht kann gerade das Kind seine Vorschläge erklären.

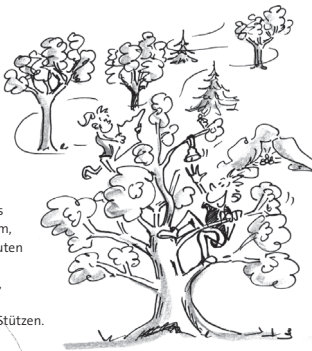
Eltern und Jugendliche einbeziehen: Gerade bei einem Sternspiel sind sie als Betreuer von Aufgaben hilfreich und wertschätzen damit auch die Leistungen der Kinder.



- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

Waldparcours

Wie? Es gibt für Aldo, Madeleine und Tim eine Reihe von Aufgaben: Auf einer Strecke von 20 m müssen sie so leise auftreten, dass man sie nicht hören kann, bis sie beim Spielleiter angekommen sind. Dann laufen sie einen Parcours um markierte Bäume. Schliesslich suchen sie einen «Schatz», der auf einer einfachen Schatzkarte aufgezeichnet ist. Und zum Schluss klettern alle so hoch auf einen Baum, dass sie die aufgehängte Glocke läuten können.
Material: Je nach Stationen Glocke, Markierungsbänder usw.
Wozu? Laufen, Springen, Klettern, Stützen.



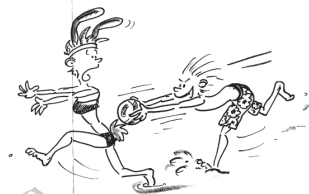
Penaltyschiessen

Wie? Jedes Team schießt eine Anzahl Bälle auf ein kleines Tor. Welches Team erreicht am meisten Treffer?
Material: Ball, Markierungen.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen).



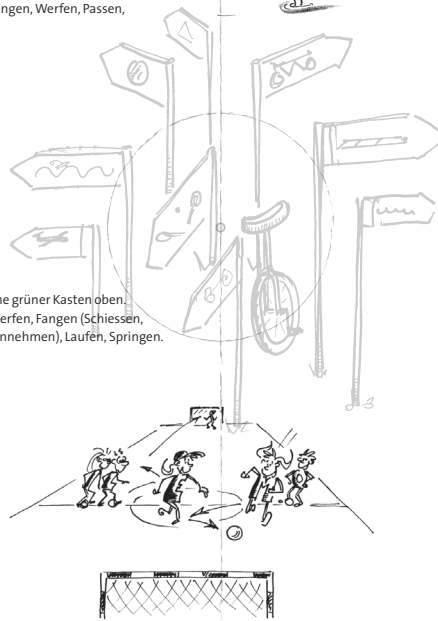
Tupfball

Wie? Die «Jägergruppe» gibt sich einen Ball weiter und versucht die «Hasengruppe» abzutupfen. Wenn Luca den Ball hält, darf er nicht laufen. Wenn Jonas getupft wurde, wechselt er ins Nebengebiet und wird dort zum «Jäger».
Material: Ball, Gruppenleibchen.
Wozu? Fangen, Werfen, Passen, Laufen.



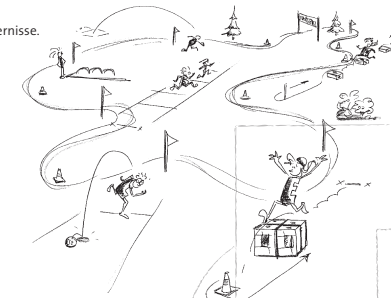
Fussball

Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



Rallye

Wie? Auf der Wiese, dem Hartplatz, dem Wald usw. überwinden Sarah und Britta verschiedene Hindernisse.
Material: Markierungen, Hindernisse.
Wozu? Laufen, Springen.



Zweierbob

Wie? Kevin steht oder kniet auf dem Rollbrett. Marco schiebt ihn an den Hüften haltend durch eine Stalomstrecke. Sind sie schneller als Alain und Tim? (Verletzungsgefahr beachten, Sturzraum freigehalten).
Material: Skateboard, Markierungen.
Wozu? Balancieren, Rutschen, Gleiten.

