

Aktionstag stark:zusammen

-

eine Praxisanleitung für den Sportverein
zur Organisation und Durchführung

Inhalt

Über die Idee des Aktionstages	3
Grundlegendes zu Vorbereitung und Durchführung	4
Zeitliche Planung der Termine und Durchläufe	4
Organisatorischer Rahmen am Aktionstag	4
Platzbedarf	5
Personalbedarf	5
Organisation der Spielmaterialien	5
Vergabe der Punkte und Anzeige der Punktestände	6
Auszeichnungen und Preise	6
Zeitlicher Ablauf eines Durchlaufes	7
Entspannungsecke	7
Sicherheitshinweise	8
Spielaufbau und Spielablauf	9
Auslosung der Teams	9
Das Warm Up Spiel	9
Vorstellung der Spielstationen	10
Die Spielstationen im Überblick	11
Beispielhafter Aufbau	18

Über die Idee des Aktionstages

Der Aktionstag ist mehr als eine Projektetappe von stark:zusammen. Er ist der Moment, in dem aus Wissen gelebte Erfahrung wird. Nach der Wissensvermittlung in der Schule schafft er einen Raum, in dem Schüler: innen in Bewegung kommen, sich begegnen und Gemeinschaft unmittelbar erleben. So entstehen neue Verbindungen, die soziale Kompetenzen stärken und das Gefühl von Zugehörigkeit fördern. Bewegung und Spaß wirken dabei als Türöffner. Sie bringen Schüler: innen spielerisch zusammen, bauen Hemmschwellen ab und ermöglichen Begegnung jenseits von Leistungsdruck.

Der Aktionstag knüpft gezielt an die vorherigen Inhalte an und macht sie erfahrbar. Das Gelernte wird nicht nur verstanden, sondern aktiv erlebt, erprobt und gefestigt – durch gemeinsames Handeln und positive Erfahrungen.

Sie als Verein leisten mit Ihrem Engagement einen zentralen Beitrag zum Erfolg des Projekts. Sie schaffen Räume, in denen Schüler: innen sich ausprobieren, Gemeinschaft erleben, Teamgeist entwickeln und dazugehören können. Gleichzeitig sind Sie Teil eines starken Netzwerks gegen Einsamkeit, das vor Ort nachhaltige Verbindungen ermöglicht.

Vielen Dank, dass Sie Schülerinnen und Schülern die Teilnahme an unserem Aktionstag ermöglichen!

In diesem Dokument finden Sie alle wichtigen Informationen für die Vorbereitung und Durchführung des Aktionstags – von den Absprachen zwischen Schule und Verein bis hin zur Preisverleihung am Veranstaltungstag.

Hinweis: Alle erläuternden Bilder wurden KI generiert und mit Chat GPT erstellt.

Grundlegendes zu Vorbereitung und Durchführung

Zeitliche Planung der Termine und Durchläufe

Zu Beginn des Projekts findet ein **gemeinsames Auftakttreffen** zwischen Schule und Verein statt. Ziel dieses Treffens ist es auch, die Organisation, den Ablauf und die Rahmenbedingungen des Aktionstages abzustimmen. Zunächst wird festgelegt, an welchem Tag bzw. an welchen Tagen und in wie vielen Durchläufen der Aktionstag stattfinden soll. Dabei sind schulische Termine und Pläne sowie Verfügbarkeiten von Helfenden aus Verein und Schule samt der geplanten Räumlichkeiten zu berücksichtigen.

Die Anzahl der geplanten Durchläufe richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Schüler: innen. **Empfohlen wird ein Durchlauf mit einer Dauer von 4 Stunden für etwa 40 Kinder, eingeteilt in acht Teams mit jeweils rund fünf Kindern.** So wird sichergestellt, dass alle Kinder aktiv beteiligt sind und genügend Zeit für Bewegung, Spiel und Austausch besteht. Schule und Verein können auf Wunsch oder nach Bedarf größere Spielgruppen vereinbaren.

Die Terminierung mehrerer Durchläufe kann an einem Tag hintereinander oder auch an mehreren Tagen erfolgen. Es wird empfohlen, die Dauer eines Durchlaufes nicht herabzusetzen, da ggf. für Gruppeneinteilung, Pausen, Preisverleihung oder Rahmenprogramm sonst nicht der notwendige Zeitrahmen zur Verfügung steht. Die **reine Spieldauer** wird mit etwa **2 Stunden** angenommen.

Schule und Verein entscheiden gemeinsam, welche zeitlichen Rahmenbedingungen organisatorisch und pädagogisch am sinnvollsten sind.

Organisatorischer Rahmen am Aktionstag

Der Aktionstag im Sportverein kann flexibel in bestehende Formate integriert werden – beispielsweise in einen Vereinstag, eine Vereinsvorstellung oder einen individuell gestalteten Rahmen. Dabei gibt es bewusst keine festen Vorgaben: Sowohl die inhaltliche Einbettung als auch organisatorische Aspekte, wie die Verpflegung der Kinder, können frei gestaltet werden. Ob die Teilnehmenden sich selbst versorgen oder eine gemeinsame Lösung durch Schule und Verein organisiert wird, entscheiden die Beteiligten eigenständig. Wichtig ist, dass Schule und Verein im Vorfeld klare Absprachen treffen, um einen reibungslosen und gelungenen Aktionstag zu ermöglichen.

Platzbedarf

Der Aktionstag umfasst insgesamt **vier Spielstationen** sowie eine **Entspannungsecke**. Dafür wird ausreichend Platz benötigt. Idealerweise steht eine Doppelsporthalle zur Verfügung. Sollte dies nicht möglich sein, können einzelne Stationen oder auch die Entspannungsecke flexibel räumlich ausgelagert werden – beispielsweise kann eine Spiel- und Spaßstation bei gutem Wetter nach draußen in eine Außenanlage oder in einen Nebenraum verlegt werden.

Ein beispielhafter Aufbau der Stationen im Kapitel Spielablauf dient als Orientierung.

Personalbedarf

Jede Station wird durch eine Spielleitung betreut. Sofern ausreichend Helfende aus Verein oder Schule zur Verfügung stehen, wird empfohlen, **jede Station mit zwei Personen** zu besetzen. Dies ist vor allem wichtig, wenn die Teamgröße mit mehr als 5 festgelegt wurde. Für die Betreuung der Entspannungsecke und zur übergreifenden Aufsicht sollten weitere Personen in einem angemessenen Betreuungsverhältnis ansprechbar sein. Die Durchführung kann demnach durch **6 Personen** grundsätzlich abgedeckt werden, eine Durchführung mit **10 oder mehr Personen** wird jedoch empfohlen. Die Zuständigkeiten und Aufgaben der Anwesenden sollten klar besprochen und geregelt sein.

Organisation der Spielmaterialien

Für die Durchführung des Aktionstags werden Spielmaterialien und Preise benötigt, deren Organisation auf zwei Wegen erfolgt. Ein Teil der Materialien wird **eigenständig durch den Verein** bereitgestellt, wobei die Schule unterstützend mitwirken kann. Ergänzend dazu erhält der Verein **weitere Materialien zentral gestellt**. Für eine rechtzeitige Lieferung sollten benötigte Informationen, beispielsweise T-Shirt Größen der Helfershirts oder die Lieferadresse, **spätestens vier Wochen vor dem Veranstaltungstermin** per Mail mitgeteilt werden. Die Lieferung der Materialien erfolgt anschließend rechtzeitig vor dem Aktionstag direkt an den Verein.

Ein frühzeitiger Austausch zwischen Schule und Verein stellt sicher, dass alle benötigten Materialien vollständig und passend zur Verfügung stehen.

Vergabe der Punkte und Anzeige der Punktestände

Die Vergabe der Punkte erfolgt **stationsspezifisch**. An jeder Station können durch jedes Team **maximal 50 Punkte** erspielt werden. Die Regeln für die Punktevergabe sind je Station im Spielablauf ausgewiesen. Die Punkte werden durch die Spielleitungen an jeder Station auf der **Gruppenkarte** notiert, die durch das Team eigenständig von Station zu Station mitgeführt wird. Für mehr Spannung, Ehrgeiz und Teamgeist sollen die aktuellen Punktestände nach jeder Runde veröffentlicht werden. Dies kann sehr pragmatisch erfolgen, z. B. über Punktezetteln, die einfach an eine Wand geklebt werden und auf denen die Punkte durch die Spielleitungen eingetragen werden.

Team A	Team B	Team C	Team D
Operation Teamgeist	Operation Teamgeist	Operation Teamgeist	Operation Teamgeist
Synapsen Sprint	Synapsen Sprint	Synapsen Sprint	Synapsen Sprint
Motion Bingo	Motion Bingo	Motion Bingo	Motion Bingo
Bälle über Bord	Bälle über Bord	Bälle über Bord	Bälle über Bord

Bild 1: Teamzettel zum Aushang

Auszeichnungen und Preise

Jedes Kind erhält am Tag eine kleine Auszeichnung für die erfolgreiche Teilnahme am Aktionstag. Dies kann eine **Urkunde und/oder Medaille** sein. Die Auszeichnungen werden durch die Partnerkasse ausgewählt und den Kooperationspartnern über die Materialbestellung bereitgestellt. Für das jeweilige Gewinnerteam eines Durchlaufes gibt es zusätzlich einen **Gutschein für eine gemeinsame Gruppenaktivität**. Auch dieser wird dem Kooperationspartner mit der Material-Zusendung bereitgestellt.

Es ist zudem möglich, **regionale Sponsoren** zu gewinnen. Besonders schön ist es, wenn das Sponsoring einen Bezug zum Thema Einsamkeitsprävention und zur Bewegung und Begegnung am Aktionstag hat.

Zeitlicher Ablauf eines Durchlaufes

Der Aktionstag folgt immer dem nachfolgenden Ablauf:

1. Entspanntes Ankommen (Rahmenprogramm)
2. Auslosung der Teams und Vergabe der Teamnamen
3. Warm-up-Spiel und Vorstellung der Spielstationen
4. Durchlauf der 4 Spielstationen mit integrierten kleinen Pausen
5. Preisverleihung
6. Entspannter Ausstieg (Rahmenprogramm)

Im Rahmen eines Durchlaufes von 4 Stunden sollten 2 Stunden für die Spielstationen eingeplant werden. Die reine Spieldauer je Spiel beträgt nicht an jeder Station 30 Minuten, jedoch können so auch Stationswechsel, kleine Biopausen oder auch eine kurze Entspannung in der Entspannungsecke ermöglicht werden. Auch kann die Zeit genutzt werden, den anderen spielenden Teams beim Spiel zuzuschauen oder diese anzufeuern. Werden jeweils weitere 30 Minuten für die Gruppenbildung inklusive Warm-up-Spiel und die Siegerehrung zu Anfang und Ende des Durchlaufs eingeplant, verbleibt die 4. Stunde für ein entspanntes Ankommen und auch Aussteigen inklusive Begrüßung und Verabschiedung oder ein optionales kleines Rahmenprogramm.

Die Zeitangaben bilden nur Richtwerte zur Orientierung und können durch die Verantwortlichen vor Ort an die Gegebenheiten am Aktionstag angepasst werden.

Entspannungsecke

Da nicht jede Station die gleiche Spieldauer hat, wird in einer Entspannungsecke eine Möglichkeit zum Runterkommen und Begegnen außerhalb der Spiele geschaffen. Vielleicht gibt es auch Schüler: innen, die während einer Spielzeit eine Auszeit nehmen möchten. Die Gründe hierfür können vielfältig sein.

Die Entspannungsecke bietet Sitzgelegenheit über Turnbänke oder dicke Matten. Ebenso bietet sie auch Raum für Austausch und Gedankenreise. **Ideenkarten als Impulse für Gesprächsinhalte** liegen aus und führen auf ungezwungene Weise in den Austausch zu Aspekten rund um das Thema Einsamkeit. Wer nicht kommunizieren und die Entspannung im „mit sich sein“ genießen möchte, der kann über Motivkarten in eine kreative Phase abtauchen. Über aufgestellte Leinwände und bunte Stifte können Gedanken zum Thema Einsamkeit gemalt oder gezeichnet werden. So entsteht ein gemeinsames Werk, dass später in Schule oder Verein verbleiben und ausgehängt werden kann.

Wir empfehlen die Entspannungsecke für mehr Ruhe außerhalb der Aktionsfläche oder Aktionshalle aufzubauen und von einer Begleitperson betreuen zu lassen.

Sicherheitshinweise

Im nachfolgenden finden Sie sicherheitsrelevante Anregung für die Organisation und Durchführung:

- Die Spielstationen nehmen viel Platz ein. Alle **Flucht- und Rettungswege** müssen dennoch frei zugänglich sein und dürfen nicht durch Spielmaterialien oder Stationen verstellt oder eingeengt werden. Die Spielstationen sollten so aufgebaut sein, dass ausreichend Bewegungsflächen und Sicherheitsabstände vorhanden sind. Für Markierungen können auf Wunsch z. B. Hütchen oder Linien aus Krepp-Klebeband zur besseren Orientierung genutzt werden.
- Vielleicht planen Sie vor der Begrüßung eine **kurze Einweisung aller Helfer: innen** zu den Fluchtwegen oder dem Aufbewahrungsort des **Notfallkoffers** ein. Es kann auch sinnvoll sein, einen Notfalltreffpunkt außerhalb der Halle festzulegen. Mindestens eine Person sollte über aktuelle **Erste-Hilfe-Kenntnisse** verfügen. Ein Plan im Notfall (Was tun bei Unfall/Krankheit/Evakuierung?) sollte vorab abgestimmt werden.
- Es ist ratsam, dass am Veranstaltungstag eine aktuelle **Teilnehmendenliste mit Notfallkontakten** vorliegt. Die Liste kann durch Lehrende zentral und gleichzeitig datenschutzgerecht aufbewahrt werden.
- Die Schüler: innen können zu Beginn altersgerecht über Regeln und Verhalten informiert werden. Achten Sie bei den Teilnehmenden auf **geeignete Sportkleidung und festes Schuhwerk**. In den Sommermonaten empfiehlt sich eine schützende **Kopfbedeckung**.

Spielaufbau und Spielablauf

Auslosung der Teams

Für die Auslosung der Teams werden verschiedenfarbige **Teamarmbänder** mit den Durchführungsmaterialien bereitgestellt. Diese werden durch die Schüler: innen aus einem Säckchen gezogen. Die Teams finden sich nach Farben zusammen. In einem ersten Schritt bekommen die Teams nun fünf Minuten Zeit, selbstständig einen **Teamnamen** zu wählen, der dann auf die Punktezetteln geschrieben wird. Die Farbe der Armbänder kann hinzugefügt werden.

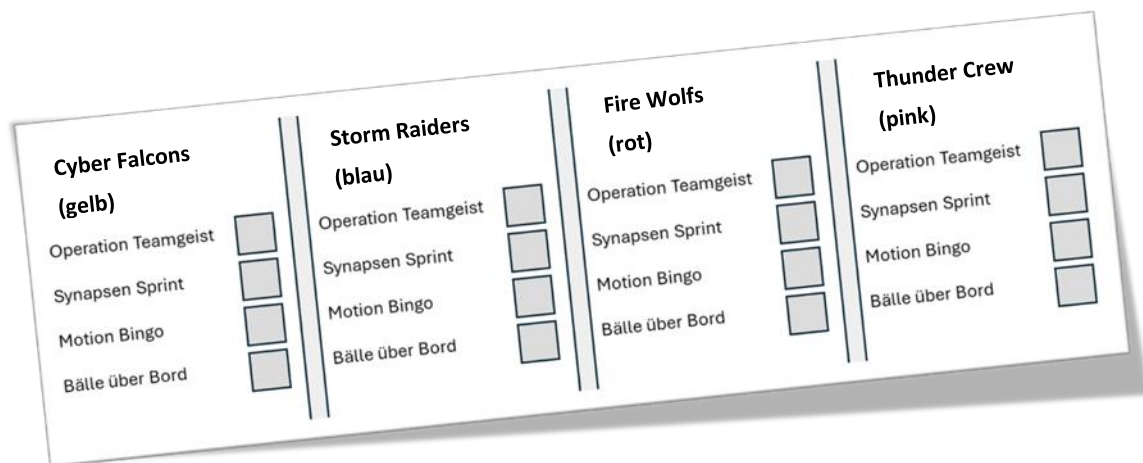


Bild 2: Teamzettel zum Aushang mit beispielhaften Teamnamen und Teamfarben

Das Warm Up Spiel

Das Warm Up Spiel hat verschiedene Ziele. Zum einen ist ein wirkliches **leichtes Aufwärmen und in Bewegung kommen** geplant. Die Schüler: innen treten schnell in Aktion und sind in das Geschehen integriert. Darüber hinaus sollen auch **erste körperliche Kontakte** in Form von „an den Händen halten“ in eine Spaß- und Spielsituation integriert werden. Zudem darf sich das **Siegerteam des Warm-up-Spiels die erste Spielstation und das erste „Mitspielteam“ aussuchen** (z. B. „Wir möchten mit den „Fire Wolfs“ Bälle über Bord spielen.“). Dafür werden die Stationen, nachdem das Siegerteam des Warm-Up Spiels feststeht, einmal für alle vorgestellt. Wir empfehlen, dies nach dem Warm-Up Spiel zu machen, damit die Zeit, bis die Schüler: innen selbst in Aktion kommen, nicht zu lang wird.

Ablauf des Warm-up-Spiels:

Für das Warm up-Spiel selbst halten sich die Teams in einer Kreisaufstellung an den Händen, sodass ein geschlossener Ring mit mittig ausgerichteter Körpervorderseite entsteht. Jeder Kreis bekommt einen Reifen, der über die Schulter eines beliebigen Teammitglieds gehängt wird. Auf ein Startkommando muss der Reifen nun durch den Kreis wandern. Die Hände dürfen während der ganzen Zeit nicht losgelassen werden. Gewonnen hat das Team, welches den Reifen als erstes dreimal durch den ganzen Kreis bewegen konnte. Endposition ist die Startposition. Der Reifen muss wieder über der Schulter des Startspielers hängen.

Es wird empfohlen, eine Begleitperson je Team bereitzustellen, um das Schummeln zu vermeiden. Wird doch geschummelt, muss vor der nicht korrekt ausgeführten Position wieder eingestiegen werden.



Bild 3: Warm Up Spiel

Vorstellung der Spielstationen

Jede Spielleitung einer Station stellt die eigene Station kurz vor:

- Name und Motto der Station
- Wie spielen die Teams zusammen?
- Wie wird die Station durchlaufen (Keine Vorstellung der Kleinspiele, das würde zu lang dauern)?
- Wann ist die Station gewonnen?
- Wie werden die Punkte vergeben?

Die Spielstationen im Überblick

1. Operation Teamgeist

Teamwork ist das Motto von Station 1. Das Spiel fördert besonders die Teamarbeit und Kommunikation, eine kognitive Aktivierung durch Wissensfragen und die Feinmotorik und Koordination.

Die Startreihenfolge wird mit einem Spiel ermittelt. Die Teams bespielen anschließend ein Spielfeld mit **vier Spieletappen zwischen Start- und Zielpunkt**. Um als Team eine Etappe nach vorne gehen zu dürfen, müssen die Teams zunächst eine **Wissensfrage** richtig beantworten. Dafür hat das Team jedes Mal maximal 30 Sekunden Zeit. Wird die Frage korrekt gelöst, darf das Team eine **Koordinationsaufgabe** bewältigen. Wird die Frage nicht richtig gelöst, ist sofort das nächste Team an der Reihe und erhält eine eigene neue Frage. Für die Koordinationsaufgabe sucht das Team je Etappe selbst Spieler: innen aus den eigenen Reihen aus. Die Aufgabe wird vorher erläutert. Das gibt den Teammitgliedern die Chance, eigene Stärken zu benennen und die Stärken der anderen Teammitglieder kennenzulernen. Beide Teams erhalten unterschiedliche Fragen und spielen dieselben Koordinationsspiele. Eine Etappe ist bewältigt, wenn sowohl Frage als auch Spiel bestanden sind.

Wer an Station 1 die erste Frage lösen darf, wird spielerisch ermittelt. Hierfür wird das Spiel Flugblatt gespielt (siehe Katalog Kleinspiele). Das Siegerteam darf die erste Frage an Etappe 1 beantworten. Wird die Frage falsch beantwortet, darf das gegnerische Team die Frage an Etappe 1 beantworten. Das Spiel endet, wenn das erste Team von Etappe 4 ins Ziel gehen darf.

Folgende Kleinspiele werden an der Station gespielt:

- Flugblatt
- Zeitungstornado
- Seilbahn
- Flach oder Faust
- Farbagenten

Punktevergabe:

Für jede erfolgreich absolvierte Station erhält jedes Team 10 Punkte. Das Team, welches zuerst ins Ziel einzieht, erhält zusätzlich 10 Punkte. Die maximale Punktzahl liegt damit bei 50 zu erreichenden Punkten.

2. Synapsen Sprint

Bewegung ist das Motto von Station 2. Der Synapsen Sprint fördert besonders die spielerische Bewegung, Teamarbeit, Konzentration und Gedächtnisleistung sowie das logische Denken beim Lösen eines Kreuzworträtsels.

Die Teams treten gegeneinander an und versuchen, ein Lösungswort mit acht Buchstaben zu entschlüsseln. Dafür müssen ein **Kreuzworträtsel gelöst** und die **für das Lösungswort relevanten Buchstabenkarten auf dem Spielfeld gefunden** und anschließend in der **richtigen Reihenfolge ausgelegt** werden.

Die Teams lösen das eigene Kreuzworträtsel und identifizieren die Buchstaben des Lösungswortes. Teammitglieder laufen zu den umgedrehten Buchstabenkarten auf dem Spielfeld, suchen die richtigen Buchstaben und bringen gefundene Buchstaben zurück zum Team. Dafür dürfen die Buchstabenkarten kurz aufgedeckt werden. Nicht benötigte und falsch geholt Buchstabenkarten müssen wieder verdeckt exakt an derselben Stelle zurückgelegt werden. Das Spiel erinnert dabei an das Kinderspiel Memory. Die Teams lernen über mehrere Läufe immer mehr, wo welcher Buchstabe liegt. Bei jedem „Sprint“ darf nur ein Buchstabe geholt/weggebracht werden. Die Sprintenden laufen auch immer nur nacheinander und nicht gleichzeitig. Das Team legt mit den geholten Buchstabenkarten das Lösungswort am Boden aus.

Sobald ein Team glaubt, das Lösungswort zu kennen, beginnt die finale Phase. Jetzt müssen alle noch fehlenden Buchstaben nach dem gleichen Prinzip gesammelt und anschließend ausgelegt werden. Erst wenn das vollständige Lösungswort korrekt gelegt wurde, darf das Team laut den Spielnamen „Synapsen Sprint“ rufen. Das Spiel unterbricht an der Stelle für beide Teams. Ist das Lösungswort korrekt, ist das Spiel beendet. Ist das Lösungswort nicht korrekt, nennt die Spielleitung alle nicht korrekten Buchstaben im Wort, unabhängig vom gelegten Platz. Dann wird das Spiel wieder angepiffen. Das Team muss als erstes die falschen Buchstaben zurücktragen. Das andere Team setzt sein Spiel normal fort.

Beide Teams bespielen dasselbe Buchstabenfeld. Die Buchstaben werden verdeckt und völlig zufällig über einer möglichst großen Fläche ausgelegt. Es sind ausreichend Buchstaben vorhanden, sodass die Lösungswörter beider Kreuzworträtsel vollständig gelegt werden können. Jedes Lösungswort hat 8 Buchstaben.

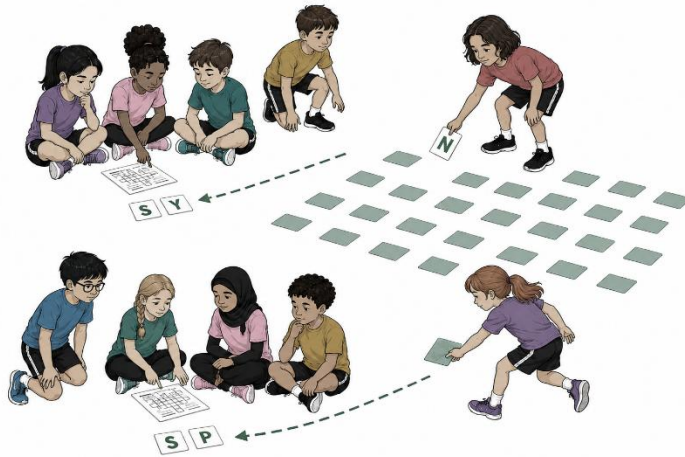


Bild 5: Synapsen Sprint

Punktevergabe:

Das Team, welches als erstes das Lösungswort richtig gelegt hat erhält 50 Punkte. Das andere Team erhält für jeden richtig gelegten Buchstaben 5 Punkte. Kann es das Lösungswort ebenfalls schon nennen, erhält es weitere 5 Punkte.

3. Motion Bingo

Kooperation ist das Motto an Station 3. Motion Bingo soll die Teilnehmenden dazu bringen, gemeinsam an einer Aufgabe zu arbeiten und dennoch gegeneinander zu spielen. In kleinen Bewegungsaufgaben treten die Teams spielerisch sowohl miteinander als auch gegeneinander an. Das Spiel fördert Begegnung, Bewegung und Zusammenarbeit.

Zu Beginn erhält jedes Team eine **Bingo-Karte**, bestehend aus einem 3×3-Raster mit neun Zahlen. Verwendet werden die Zahlen 1-9. Die beiden Bingo-Karten haben eine unterschiedliche Anordnung der Zahlen. Diese wird von den Teams verdeckt gespielt und vor dem anderen Team geheim gehalten. Unabhängig von der Anordnung auf einer Bingo-Karte steht jede Zahl für genau eine Bewegungsaufgabe. Die Aufgaben sind also für beide Teams identisch, jedoch unterschiedlich angeordnet. Die Aufgaben werden durch die Teams zufällig über die Zahlen 1-9 aus einem Säckchen gezogen.

Auf dem Boden ist eine gemeinsame **große Blanko-Bingo-Karte** ohne Nummern geklebt. Sobald die Teams die Bewegungsaufgabe zu einer Zahl gelöst haben, dürfen die Teams eine Karte in ihrer Teamfarbe in das entsprechende Feld legen. Da sich die Bingo-Karten der Teams unterscheiden, ist das Feld meistens nicht identisch.

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team eine vollständige Bingo-Reihe zu erreichen. Eine Bingo-Reihe besteht aus einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linie von drei Zahlen.

Für den Spielablauf bestimmen die Mitglieder der beiden Teams jeweils eine eigene Reihenfolge der Spieler: innen. Diese gilt nun für das ganze Spiel. Die Spielleitung kann die Schüler: innen dazu auffordern, sich dafür in einer entsprechenden Reihe aufzustellen. Die Reihenfolge kann aber auch durch die Spielleitung notiert werden. In den nachfolgenden Aufgaben spielen nun die jeweils Ersten, Zweiten, Dritten usw. der Teams in Paaren zusammen. Alle Kleinspiele des Motion Bingo werden mit zwei Spieler: innen gespielt.

Die Spielleitung zieht eine Aufgabe aus dem vorbereiteten Säckchen und liest diese gemeinsam mit der dazugehörigen Nummer laut für beide Teams vor. Die beiden Spielenden versuchen, die Bewegungsaufgabe gemeinsam zu bewältigen. Wird die Aufgabe nicht bewältigt, dann wird die Nummer zurück in das Säckchen gelegt. Die Aufgabe kann später erneut gezogen werden. Ist die Aufgabe bewältigt, wird die Nummer auf die Seite gelegt und die Teams legen ihre Farbkarte in das entsprechende Bingo Feld. Die Spielenden stellen sich wieder hinten an, das nächste Paar ist an der Reihe und es wird die nächste Zahl gezogen.

Sobald ein Team eine vollständige Bingo-Reihe erspielt hat, ruft es laut „Motion Bingo“. Die Spielleitung überprüft anschließend die markierten Zahlen.

Das Spannende während des Motion Bingo ist, dass die Teams während eines Spiels nicht wissen, ob das andere Team mit der Aufgabe eine Bingo-Reihe erspielen wird. Es gilt aber immer, sich anzustrengen, da ja jedes Team das nächste Bingo-Feld erspielen möchte.

Folgende Kleinspiele werden an der Station gespielt:

1. Reifen-Jäger
2. Ball-Reiter
3. Reifen-Rollette (wenn Open Air gespielt wird: Tausch gegen Pezzi-Pilot möglich)
4. Hütchen-Helden
5. Dreh-Ball
6. Drunter und Drüber
7. Team Transport
8. Doppel-KomPass
9. Hütchen-Leger

Punktevergabe:

Das Team, das als erstes eine Bingo-Reihe erreicht, erhält 50 Punkte. Das zweitplatzierte Team erhält 40 Punkte.

Das zweitplatzierte Team hat zum Erfolg der Gewinner maßgeblich beigetragen. Entschieden hat das Glück beim Ziehen der Zahlen. Daher hat das zweitplatzierte Team die Chance, die letzten 10 Punkte auch zu erspielen. Dafür darf noch einmal ein Spiel aus dem Säckchen gezogen werden. Hierfür werden alle neun Zahlen zurückgelegt. Das Spiel muss mit Spielenden des eigenen Teams bewältigt werden. Dafür steht nur ein Versuch zur Verfügung.

4. Bälle über Bord

Spiel und Spaß ist das Motto von Station 4. An dieser Station spielen beide Teams mit allen Teammitgliedern gemeinsam. So entsteht ein Gefühl von Gemeinschaft. Der Inhalt des Spiels erfordert keine spezifischen Fähig- bzw. Fertigkeiten und schafft so eine gleichwertige Beteiligung aller Schüler: innen in beiden Teams. So entsteht bei allen Schüler: innen ein Gefühl

der Teilhabe. Das Spiel appelliert zusätzlich an Vertrauen und Fairness der Spielenden, da es mit geschlossenen Augen gespielt wird. Auf ein Verdecken der Augen mit Brille/Band/Tuch wird bewusst verzichtet.

Bälle über Bord enthält bewusst keine Wissens Elemente und kann daher auf Wunsch durch den Verein durch ein eigenes Spiel ersetzt werden. Sofern ein eigenes Spiel gewählt wird, ist darauf zu achten, dass im Spiel maximal 50 Punkte erspielt werden können und alle Schüler: innen im Spiel ein gemeinsames Ziel verfolgen.

Bei „Bälle über Bord“ arbeiten alle Teammitglieder gemeinsam daran, **möglichst viele Softbälle von Teammitglied zu Teammitglied weiterzugeben**. Ziel ist es, dass so viele Bälle wie möglich beim letzten spielenden Teammitglied ankommen. Für das Spiel liegen vom Verein organisierte **unterschiedliche Gefäße** bereit (siehe Materialiste).

Zu Beginn wählt jedes Teammitglied für sich ein eigenes Gefäß aus. Die Gefäße unterscheiden sich dabei in Größe und Form. Anschließend haben die Teams nach Startpfeiff 60 Sekunden gemeinsame Zeit, um die Reihenfolge der Spielenden und somit die Reihenfolge der Gefäße festzulegen. Diese Reihenfolge bestimmt die Sitzposition der Teammitglieder und damit die Reihenfolge, in der die Bälle weitergegeben werden. Die Teammitglieder der beiden Teams sitzen in der gewählten Reihenfolge hintereinander in einer langen Reihe auf dem Boden. Sitzt nach 60 Sekunden nicht jedes Teammitglied auf einer Markierung, wird dem Team pro noch stehendem Teammitglied ein Stressball von der Startmenge von 50 Bällen abgezogen. Die Spielleitung übernimmt dabei das Zeitmanagement und informiert über mögliche Punktabzüge.

Die Markierungen werden vor Spielbeginn auf dem Boden angebracht. Durch die Markierungen am Boden im Abstand von je etwa 1 Meter wird zwischen den Spielenden immer derselbe Zwischenraum eingehalten.

Jedes Teammitglied hält sein eigenes Gefäß vor sich. Die erste Person der Reihe erhält alle Startbälle im eigenen Gefäß. Ohne Abzüge für Zeitüberschreitung bei der Positionierung sind dies 50 Softbälle. Ist auf dem Startpunkt ein Teammitglied mit zu kleinem Gefäß positioniert, startet das Spiel mit so vielen Bällen, wie das Startgefäß aufnehmen kann.



Bild 8: Bälle über Bord

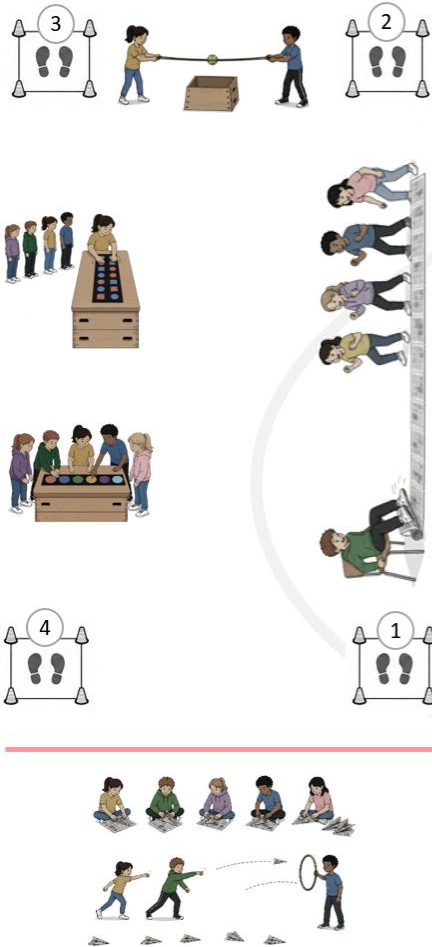
Auf Kommando schließen alle Spielenden die Augen. Von vorne nach hinten werden nun die Bälle von Teammitglied zu Teammitglied weitergegeben. Dafür wird das eigene Gefäß über Kopf nach hinten ausgekippt und das nachfolgende Teammitglied versucht, mit geschlossenen Augen im eigenen Gefäß möglichst viele Bälle aufzufangen. Verbale Kommunikation innerhalb des Teams ist erlaubt und ausdrücklich erwünscht. Während des gesamten Spiels bleiben die Augen geschlossen. Das Spiel endet in dem Moment, in dem die Bälle in das Gefäß des letzten Teammitgliedes gekippt wurden. Eine Zeitvorgabe gibt es nur für die Positionierung. Die Teams spielen insgesamt 3 Durchläufe. Zwischen dem ersten und dem zweiten sowie dem zweiten und dem dritten Durchlauf haben die Teams erneut jeweils 60 Sekunde Zeit, um die Sitzreihenfolge zu optimieren.

Punktevergabe:

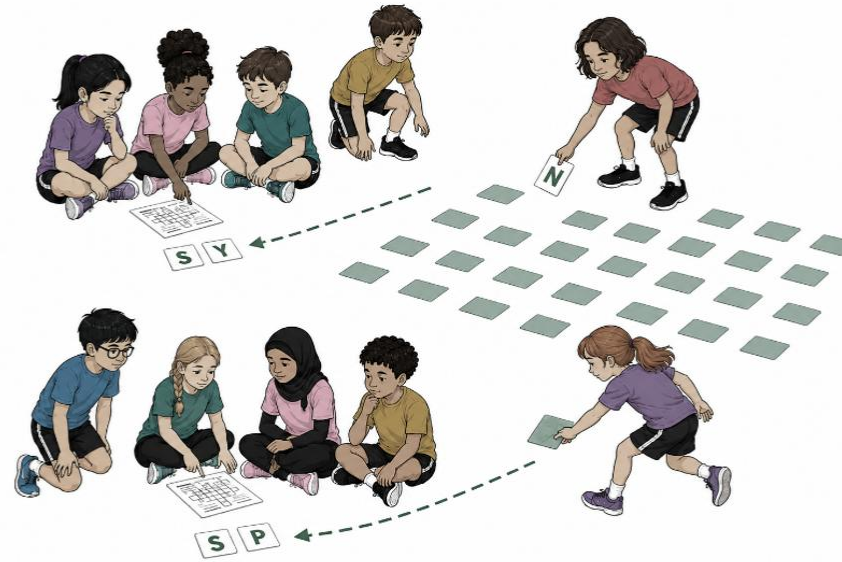
Für jeden Ball im Gefäß des letzten Teammitglieds gibt es einen Punkt. Die Punkte aus allen drei Durchläufen werden zur Gesamtpunktzahl addiert. Beide Teams erhalten bei Bälle über Bord die Gesamtpunktzahl, da diese gemeinsam erspielt wurde.

Beispielhafter Aufbau

Operation Teamgeist



Synapsen Sprint



Bälle über Bord



Motion Bingo

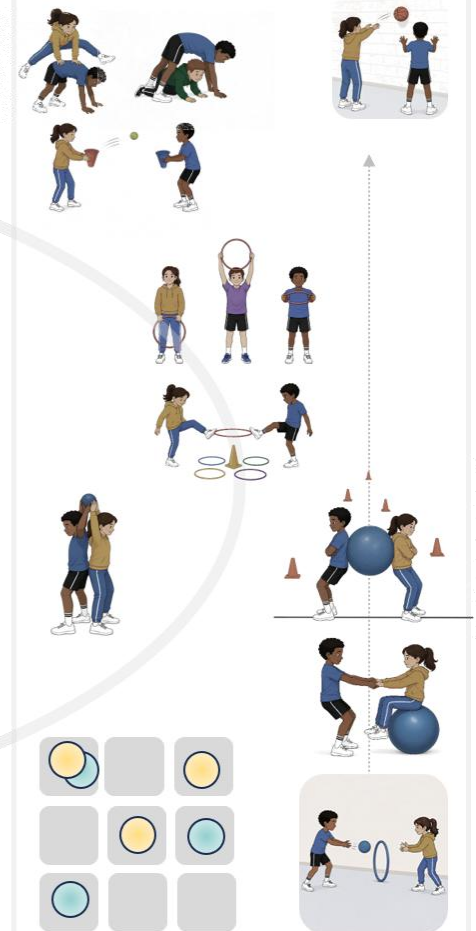


Bild 9: Beispielaufbau Stationen in der Halle