

# Stationen-Geländespiel

## Beispiele, Checkliste und Nummerierungen für Stationenspiel

### Hinweise/Empfehlungen:

#### Punkteskala und Spieldauer:

- Es empfiehlt sich eine klare Punkteverteilung festzulegen und pro Station maximal 10 Punkte zu vergeben. Ansonsten tritt eine Ungleichverteilung auf und würde einzelne Stationen über- oder unterbewerten.
- Punkteskala so legen, dass 10 Punkte nicht unerreichbar sind, aber auch nicht von allen Mannschaften erreicht werden können. Selber mal ausprobieren und überlegen, ob die Kids das auch so hinbekommen. Ggf. Entfernung, Wurfanzahl, Versuche erhöhen, Schwierigkeitsgrad erhöhen/senken, so dass eine Chance besteht dass die weniger guten 0-5 Punkte erreichen, die guten Mannschaften 6-10 Punkte erreichen können. (Begründung: Wenn gute wie schlechte Mannschaften nur 0-3 Punkte an einer Station erreichen können, dann hat diese Station für den Gesamtsieg ein relativ niedriges Gewicht. )
- Für alle Stationen eine maximale Spielzeit ermitteln - ansonsten gibt es unterwegs irgendwo einen Stau. Empfohlen bei maximal 30 Stationen ca. 2 Minuten Spielzeit (zzgl. Aufenthaltsdauer mit Erklären und anschließender Notiz auf dem Laufzettel ergibt eine etwaige Verweildauer von ca. 4-5 Minuten), 1 Minute Laufzeit zur nächsten Station ergibt eine rechnerische Gesamtspieldauer von ca. 3 Stunden. (Sofern sich ein Stationsleiter nicht an das Zeitlimit hält, entsteht an dieser Station ein Stau, was wiederum eine Benachteiligung für manche Gruppen mit sich bringt und das ganze Spiel zum kippen bringt.)
- Ist jedem Stationsbetreuer die Spielregel, Spieldauer und die Punktevergabe (Punkteskala 0-10 Punkte) klar? Am besten jedem eine kurze Beschreibung des Spiels und der Punktevergabe schriftlich mitgeben.

#### Spiel-Ablauf und Organisatorisches

- Anzahl der Stationen mindestens so viele wie Mannschaften teilnehmen, besser 10% mehr Stationen
- Jede Mannschaft startet an einer Station (der Stationsleiter geht mit der Gruppe dorthin), alle Gruppen starten dann zu einer vereinbarten Uhrzeit gleichzeitig und suchen nach Beendigung der Aufgabe dann die nächste Station mit der nächsthöheren Stationsnummer auf.
- Verpflegungsstellen und Getränkestellen unterwegs einrichten, Verbandsmaterial ggf. bereithalten
- mit dem Förster klären ob Materialtransport zu den einzelnen Stationen möglich ist.
- Wegbeschreibung mitgeben, aber auch die Strecke durch Pfeile und Markierungen eindeutig kennzeichnen
- Aufbau der Station, Anbringen der Stationsnummern, Wegmarkierungen vor Spielbeginn notwendig

## Checkliste / Materialliste:

- Laufzettel pro Gruppe erstellen
- Filzer oder Kugelschreiber pro Stationsleiter mitgeben
- Stationennummern in Klarsichthülle und Reißnagel für Befestigung
- Wegbeschreibung/Lageplankopie mit eingezeichneter Strecke pro Gruppe und Stationsleiter vorbereiten
- Stationenbeschreibung und Punkteverteilung an jeden Stationsleiter ausgeben

## Materialliste für die Stationen

- 1 verschlossenes Glas mit Anzahl Erbsen /ggf. Ersatzglas bereithalten
- ausreichende Anzahl Kopien Bilderrätsel (für jede Mannschaft eine Kopie)
- Trichter, Messbecher, Eimer, Halterung für Trichter, Wasserpistolen oder Wasserspritzen
- Ein Schwamm und ein Eimer, ein Messbecher
- Dartscheibe und 3-10 Dartpfeile
- Material für den Hindernislauf (Schnüre, Markierungen, Hindernisse)
- Schubkarre, Stab, 20 Plastikringe, ggf. Sockel für jeden Ring
- Teebeutel in ausreichender Menge
- 10 Yoghurtbecher, Alufolie, Gummiringe zum Verschließen, 10 verschiedene Gewürze
- 1 Sack, 20 verschiedene kleine Gegenstände (Feuerzeug, Legostein, Würfel, Kerze, Schnur, Puppe etc.)
- 2-3 große Kartoffelsäcke für das Sackhüpfen
- Erbsenbahn (vorher basteln !) und ausreichende Anzahl Erbsen.
- Viele Nägel, ein Hammer, ein Holzblock bzw. dicken Balken zum Einclagen der Nägel, Zange zum Nägel rausziehen.

# Beschreibungen und Bewertung für die Stationsleiter

## **Station .... : Wissen und Raten (Erbsenzählen / Bilderrätsel lösen)**

Die Mannschaft hat 2 Minuten Zeit die Erbsen, die sich in einem verschlossenen Gurkenglas befinden zu schätzen und das Bilderrätsel mit 10 Bildern zu lösen.

Bewertung: pro 10 Erbsen verschätzt 1 Punkt Abzug von 10 Punkten. Pro gelöstes Bild 1 Punkt



## **Station .....: mit Wasserspritzen/Wasserpistolen in einen Trichter schießen**

Aus einer Entfernung von 2 Metern wird innerhalb von 2 Minuten mit Wasserspritzen in einen Trichter geschossen.

Nachgeladen kann aus einem Wassereimer. Pro 30ml (.....ml ) Wasser gibt es einen Punkt.

(Anmerkung: die erreichbare Menge ist abhängig von der Anzahl der Spritzen/Wasserpistolengröße)



## **Station .....: Wassertransport mit Schwamm**

Aus einem Regenfass/Wanne/Bach ist mit Hilfe eines Schwamms Wasser zu einem Eimer in ca. 30 Meter Entfernung zu tragen. Wieviel Wasser hat die Gruppe nach 2 Minuten Wasser im Eimer bzw. Messbecher ? Pro ..... ml Wasser gibt es einen Punkt. (Anmerkung: die Menge ist abhängig vom verwendeten Schwamm/Schwämmchen/Schwammtuch)



## **Station .....: Dartwerfen**

Die Gruppe hat 10 Schüsse mit einem Dartpfeil auf eine Dartscheibe. Die Dartscheibe befindet sich in einer Entfernung von ca. 2-3 Metern. Für jeden Pfeil, der die Dartscheibe getroffen hat gibt es einen Punkt.

(Anmerkung: darauf achten, dass niemand in der Schusslinie steht)

**Station .....: Hindernislauf**

Es wird ein Hindernisparkour aufgebaut. Für jede Person, die diesen Hindernisparkour durchläuft gibt es einen Punkt. Es darf immer nur eine Person laufen, die nächste darf erst starten, wenn die erste Person zurück ist. (Anmerkung: die Punktevergabe ggf. so setzen, dass bei schwierigerem Parkour auch 2 Punkte pro Person vergeben werden – maximal 5 Personen laufen müssen um 10 Punkte (maximale Punktzahl) zu erreichen)



**Station .....: Schubkarrentransport**

In einer Schubkarre sitzt ein Mitspieler mit einem 2m langen Stab. Die Schubkarre wird vom Gruppenleiter (oder weiterem Gruppenmitglied) geschoben. Auf einer Strecke von 50 Metern befinden sich insgesamt 20 Plastik-/Gummiringe (diese Gummiringe stehen hochkant und immer in der selben Ausrichtung), die mit Hilfe des Stabs aufgenommen werden müssen. Pro aufgenommenen Ring gibt es 0,5 Punkte. Die Schubkarre darf nicht umkehren, oder auch nicht angehalten werden, sondern muss immer in Bewegung bleiben und vorwärts fahren. Maximale Zeit: 2 Minuten



**Station .....: Teebeutelweitwurf**

Es sind insgesamt 5 nasse Teebeutel zu werfen. Der Teebeutel wird mit den Zähnen am Etikett festgehalten und mit einem Schwung wird versucht, den Teebeutel so weit wie möglich fliegen zu lassen. Alle Entfernungen werden addiert. Pro Meter gibt es einen Punkt – maximal 10 Punkte.



**Station .....: Dinge riechen**

In 10 nummerierten Yoghurtbechern befinden sich unterschiedliche Gewürze. Jeder Yoghurtbecher ist mit Alufolie verschlossen. In der Folie sind kleine Löcher zum Riechen. Pro richtig geratenen Inhalt gibt es einen Punkt. Bitte aufpassen, dass die Abdeckungen/Verschlüsse nicht beschädigt werden, so dass die nachfolgenden Gruppen ggf. etwas sehen könnten und an der Farbe bereits erkennen um was es sich handelt.

**Station .....: Dinge fühlen**

In einem Sack befinden sich 20 Gegenstände aller Art. Jeder darf nun einmal in den Sack langen und fühlen um was es sich handeln könnte (1 Minute Zeit). Anschließend müssen in der nächsten Minute alle Gegenstände aufgezählt werden, die gefühlt wurden. Für jeden richtig erkannten Gegenstand gibt es 0.5 Punkte.



**Station .....: Sackhüpfen**

Es ist eine Kreisstrecke von 20-25 Metern zurückzulegen. Für jede Umrundung gibt es 2 Punkte. Nach jeder Runde ist eine andere Person an der Reihe. Die Gruppe hat maximal 2 Minuten Zeit. Maximal sind 10 Punkte möglich.

**Station .....: Erbsenbahn**

20 Erbsen werden nacheinander in eine Erbsenbahn (durchsichtiger Waschmaschinenschlauch) geworfen. Mit einem großen Hammer wird beim Schlauchende versucht eine Erbse zu zerstören. Pro getroffener Erbse gibt es einen Punkt. Maximal sind 10 Punkte möglich.



**Station .....: Nägel einschlagen**

Variante a) In 1 Minute müssen so viel wie möglich Nägel eingeschlagen werden. Es zählen nur die Nägel, die gerade versenkt wurden. Pro Nagel gibt es einen Punkt – maximal sind 10 Punkte möglich.

Variante b) Mit wieviel Schlägen werden 5 Nägel eingeschlagen ? Bei 8 Schlägen oder weniger gibt es 10 Punkte, bei 9-10 Schläge 9 Punkte, bei 11-12 Schläge 8 Punkte, 13-14 (=7 P.), 15-16(=6P), 17-18(=5P.), 19-20(=4P) 21-22(=3P), 23-24 (=2P), 25-26 (=1P).

(Hinweis: die Anzahl der Schläge hängt von der Nagellänge und Stärke ab, vom Hammer und natürlich vom durchschnittlichen Alter der Spieler. Von daher ist die Punkteskala ggf. vor Spielbeginn anzupassen, oder die Anzahl der Nägel zu variieren.)

Weitere ca. 100 Ideen für Stationenspiele bei [www.praxis-jugendarbeit.de](http://www.praxis-jugendarbeit.de)

Laufzettel für die Gruppe / Name: .....

Station	Ergebnis	Punkte	Unterschrift	Bemerkung
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Summe: \_\_\_\_\_ Platz:

# 1

Station: .....

# 2

Station: .....

# 3

Station: .....

# 4

Station: .....

5

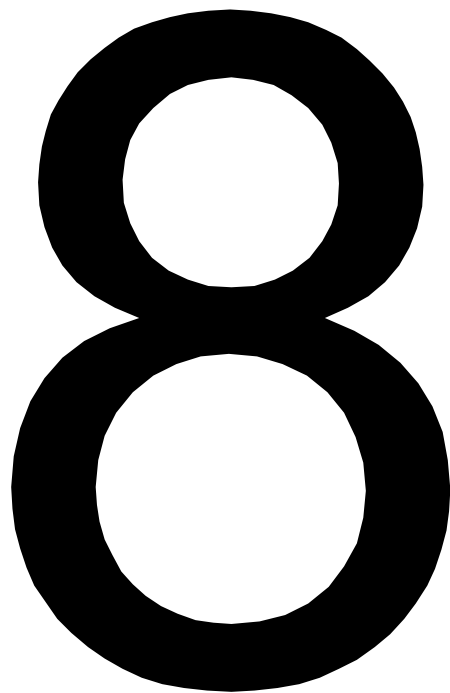
Station: .....

# 6

Station: .....

7

Station: .....



Station: .....

9

Station: .....

# 10

Station: .....

11

Station: .....

# 12

Station: .....