

Beispielhafter Ablaufplan:

- | | |
|----------------------|---|
| 1. 07:30 – 07:40 Uhr | Eintreffen der Schüler in der Schule, Umziehen |
| 2. 07:45 – 08:00 Uhr | Weg zur Sportstätte |
| 3. 08:05 – 08:15 Uhr | Eröffnung des Sportfestes, Erklärung des Ablaufes |
| ----- | |
| 4. 08:20 – 08:35 Uhr | Stationsdurchgang 1 |
| 08:40 – 08:55 Uhr | Stationsdurchgang 2 |
| 5. 08:55 – 09:10 Uhr | Frühstückspause auf der Tribüne |
| 6. 09:10 – 09:25 Uhr | Stationsdurchgang 3 |
| 09:30 – 09:45 Uhr | Stationsdurchgang 4 |
| 09:50 – 10:05 Uhr | Stationsdurchgang 5 |
| 10:10 – 10:25 Uhr | Stationsdurchgang 6 |
| 10:30 – 10:45 Uhr | Stationsdurchgang 7 |
| 7. 10:45 – 11:00 Uhr | Pause auf der Tribüne |
| 8. 11:00 – 11:15 Uhr | Stationsdurchgang 8 |
| 11:20 – 11:35 Uhr | Stationsdurchgang 9 |
| 11:40 – 11:55 Uhr | Stationsdurchgang 10 |
| 12:00 – 12:15 Uhr | Stationsdurchgang 11 |
| 12:20 – 12:35 Uhr | Stationsdurchgang 12 |
| ----- | |
| 9. 12:40 Uhr | Siegerehrung |
| 10. 12:50 Uhr | Rückweg zur Schule |

Abb.1 beispielhafter Ablaufplan bei 12 Stationsdurchgängen

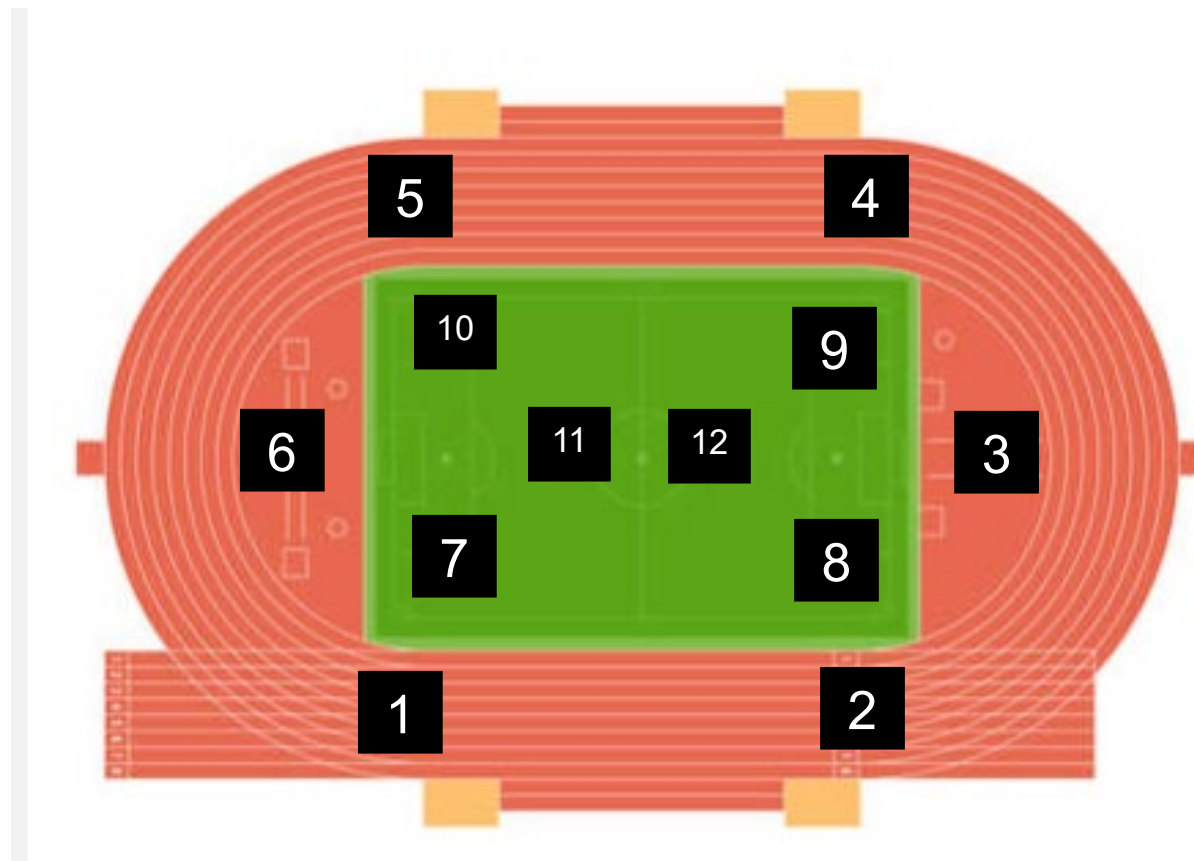
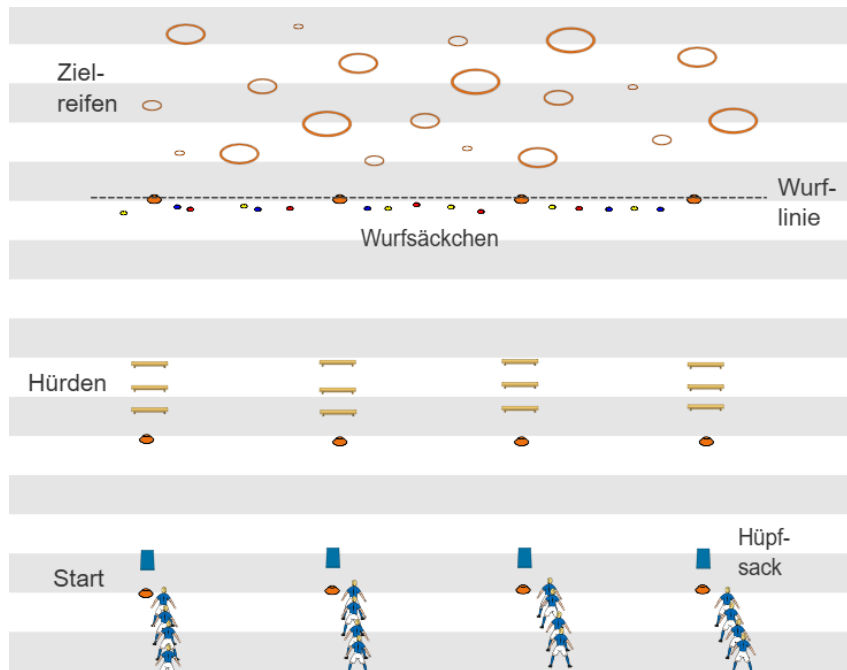


Abb.2 beispielhafte Anordnung der Stationen

Station „Bernhard Langer – Wurf-golf“

Skizze/Aufbau:



Ablauf: Alle SuS in 4 ca. gleichgroße Riegen einteilen. Nach Startsignal hüpfen die jeweils ersten SuS im Hüpf-sack bis zum Hütchen, legen den Hüpf-sack ab und springen anschließend im Schlusssprung über die drei Hürden. Danach laufen sie zur Wurflinie und versuchen mit einem Wurfsäckchen in einen Reifen zu werfen. Bei einem Treffer bleibt das Wurfsäckchen in dem Reifen liegen (Rand zählt als Treffer). Wenn nicht, wird das Wurfsäckchen geholt und wieder an die Wurflinie gelegt. Anschließend erfolgt ein linearer Sprint zurück mit Aufnahme und Übergabe des Hüpf-sacks.

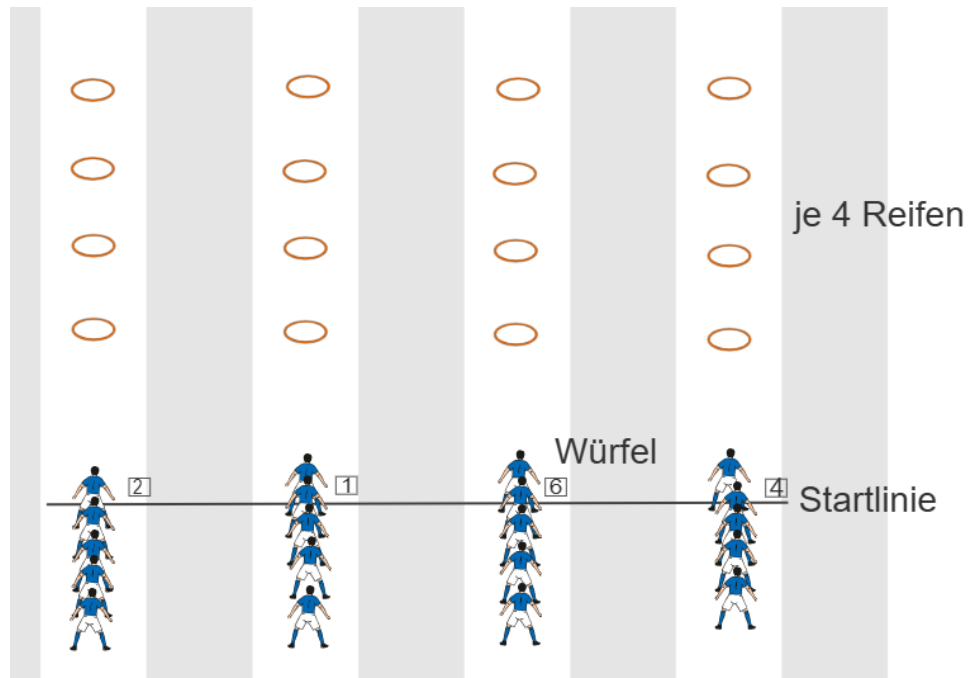
Ziel: Möglichst alle Reifen mit einem Treffer markieren. In jedem Reifen darf nur ein Wurfsäckchen liegen.

Spielzeit: Nach Erklärung der Aufgabe haben alle vier Riegen exakt 12 Minuten Zeit Punkte zu sammeln. Kann das gesamte Team alle Reifen mit einem Treffer markieren?

Wertung: Pro Reifentreffer gibt es 3 Punkte. Werden alle Reifen getroffen, erhält das Team 20 Bonuspunkte. Erreichte Punktzahl des Teams auf Stationskarte notieren.

Station „Pikachu im Würfelglück“

Skizze/Aufbau:



Ablauf: Alle SuS in 4 ca. gleichgroße Riegen einteilen. Nach Startsignal laufen die jeweils ersten SuS mit einem Würfel in der Hand zum ersten Reifen und würfeln. Wenn keine 1 oder 6 gewürfelt wurde, darf zum nächsten Reifen (Abstand der Reifen 5 Meter) gelaufen werden. Wenn eine 1 oder 6 gewürfelt wurde, muss sofort zurückgelaufen und den Würfel dem nächsten Kind übergeben.

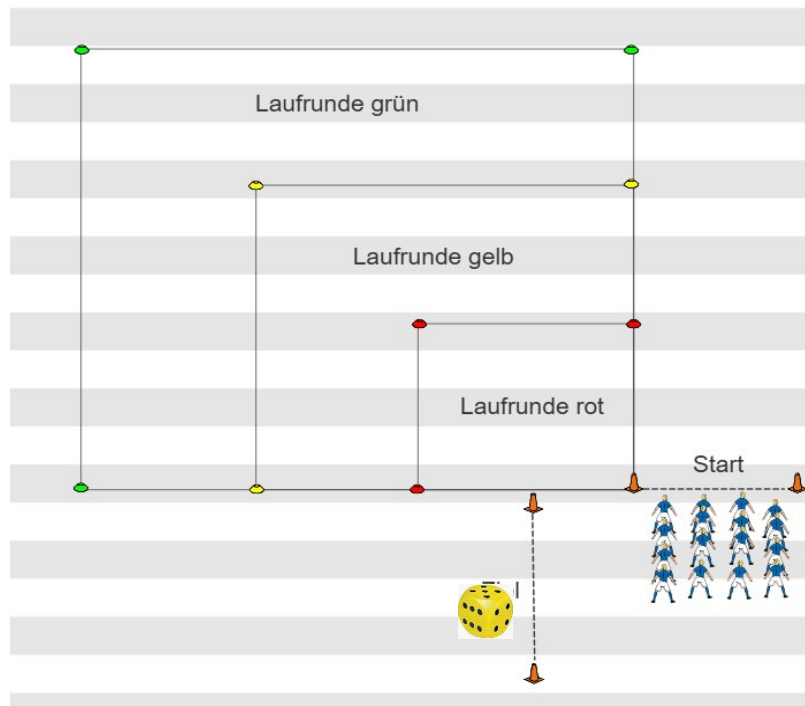
Ziel: Die Gruppe soll so viele Punkte wie möglich erreichen. Einen Punkt erhält man, wenn man in allen vier Reifen hintereinander keine 1 oder 6 gewürfelt hat und sich sozusagen bis zum vierten Reifen „hochgewürfelt“ hat.

Spielzeit: Nach Erklärung der Aufgabe haben alle vier Riegen exakt 12 Minuten Zeit Punkte zu sammeln. Wie viele Punkte kann das gesamte Team erreichen?

Wertung: Erreichte Punktzahl des Teams auf Stationskarte notieren.

Station „Waldemar Cierpinski – Marathon“

Skizze/Aufbau:



Ablauf: Alle SuS in 4 ca. gleichgroße Riegen einteilen. Jede Riege erhält jeweils ein rotes, ein gelbes und ein grünes Leibchen. Nach Startsignal entscheiden sich die jeweils ersten SuS für ihre Laufrunde und laufen mit der entsprechenden Leibchenfarbe gegen den Uhrzeigersinn um die Laufrunde. Nach Zieleinlauf darf 1x gewürfelt werden. Danach übergeben sie das Leibchen an die nächsten SuS oder legen es bei ihrer Riege ab.

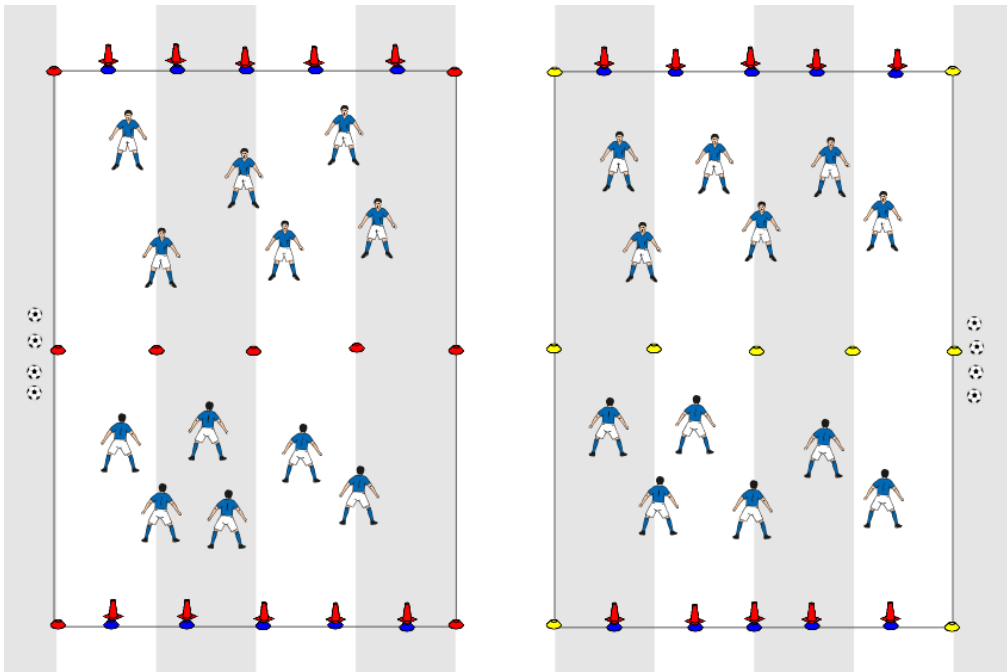
Ziel: Als gesamtes Team in der vorgegebenen Zeit so viele Laufunden wie möglich absolvieren, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen.

Spielzeit: Nach Erklärung der Aufgabe haben alle vier Riegen exakt 12 Minuten Zeit Punkte zu sammeln. Wie viele Punkte kann das gesamte Team erreichen?

Wertung: Rote Laufrunde = 1 Pkt., gelbe Laufrunde = 2 Pkt., grüne Laufrunde = 3 Pkt.! Wird eine 6 gewürfelt, verdoppelt sich die Rundenpunktzahl! Erreichte Punktzahl des Teams auf Stationskarte notieren.

Station „Orangenschlacht auf Mallorca“

Skizze/Aufbau:



Ablauf: Alle SuS werden in vier ca. gleichgroße Teams eingeteilt. Es spielen immer zwei Teams gegeneinander. Jedes Team erhält zu Spielbeginn 3 Softbälle. Spielrunde 1: Team A gegen Team B + Team C gegen Team D, danach Spielrunde 2: Team A gegen Team C + Team B gegen Team D, zuletzt Spielrunde 3: Team A gegen Team D + Team B gegen Team C. Die Bälle dürfen nur mit der Hand gespielt werden (werfen oder rollen). Die gegnerische Hälfte darf nicht betreten werden.

Ziel: So viele Kegel wie möglich beim anderen Team von den Hütchen befördern. Jeder umgeworfene Kegel zählt 1 Punkt. Ziel ist es, mehr Punkte als das gegnerische Team zu erzielen.

Spielzeit: Nach Erklärung der Aufgabe werden die Spiele á 4 Minuten pro Spielrunde durchgeführt. Welches Team hat nach 3 Spielen die meisten Punkte gesammelt?

Wertung: Es erfolgt keine Wertung, lediglich die Austragung der Spiele mit Punkten unter den einzelnen Teams.