



**Grundidee
Anregungen
Spielvorschläge**



G- / F-Junioren Spielfeste

G- und F-Junioren-Spielfeste



Neue Wege sind gefragt, wenn man die Entwicklung des deutschen Jugendfußballs positiv beeinflussen will. Maßnahmen müssen geschaffen werden, die sich von tradierten Spielformen, die nicht den Bedürfnissen der Kleinsten entsprechen, abheben und dafür sorgen, dass unsere Kinder mit Freude und Spaß sinnvoll beschäftigt werden.

Der Verbandsjugendausschuss hat sich hierüber Gedanken gemacht und die Ideen in dieser Broschüre zusammen gefasst.

Diese ist als Anregung zu verstehen. Der Phantasie der jeweiligen Veranstalter sind, wenn sie sich im Rahmen der Grundideen bewegen, keine Grenzen gesetzt.

Wir wünschen bei der Ausrichtung und dem Besuch der Spielfeste viel Spaß.

Carsten Well,
Verbandsjugendwart

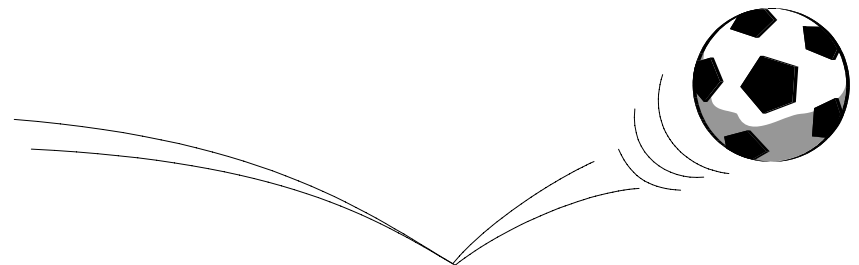
Wie werden Spielfeste organisiert?

Die Spielfeste (Dauer max. drei Stunden) stehen unter der Federführung des zuständigen Kreisjugendausschusses. Der KJA lädt alle Vereine der G-Junioren zu einer gemeinsamen Besprechung ein. In dieser Besprechung werden die Vereine (je 4 - 5) nach regionalen und geographischen Gesichtspunkten in "Spielfestgruppen" eingeteilt. Die Vereine wiederum legen in dieser Sitzung gemeinsam ihre Veranstaltungstermine und -orte fest. Jeder Verein richtet einmal im Zeitraum von April bis September ein Spielfest aus. Die Termine und Orte werden dem Kreisjugendausschuss (schriftlich) mitgeteilt.

Am Spielfest sollen alle aktiven Kinder der Altersklasse sowie deren Geschwister und Freunde sowie Opas, Omas, Onkel, Tanten usw. teilnehmen können. Dabei sollen Spiele und Materialien zum Einsatz kommen, die einen geringen finanziellen und organisatorischen Aufwand notwendig machen.

Gleichzeitig zu einem Spielfest kann auch ein Turnier dieser Altersklasse durchgeführt werden. Es ist allerdings bei der Gestaltung des Spielplanes darauf zu achten, dass nicht alle Vereine gegeneinander spielen. Somit ist ausgeschlossen, dass ein "inoffizieller Turniersieger" ermittelt wird. Diese Turnierspiele stehen ausschließlich unter dem Aspekt der Spielfreude. Alle Spieler sollen zum Einsatz kommen. Das Coaching durch Trainer und Eltern sollte unterbleiben.

Alle Einnahmen aus dem Verkauf von Getränken, Verpflegung, Kaffee und Kuchen erhält der Veranstalter.



Allgemeine Richtlinien für den Spielbetrieb 03/04 für G- und F-Junioren

1. Allgemeines

1.1. Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnungen des HFV. Vereine und zuständige Mitarbeiter sind gehalten, diese Regelungen zu beachten.



2. Kreise

2.1. Die Kreise regeln ihren Spielbetrieb in eigener Zuständigkeit.

2.2. Alle Spiele werden als Freundschaftsspiele ausgetragen.

2.3. Den Kreisen wird empfohlen, Spielfeste mit einzuplanen.

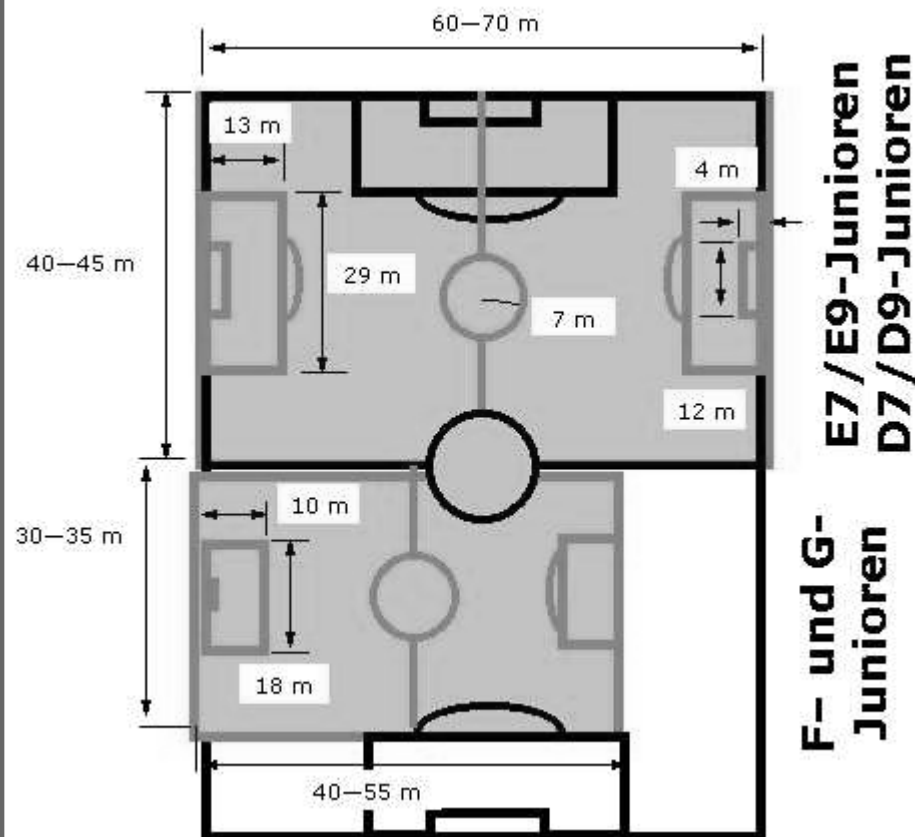
2.4. Für die Saison 2003/04 gelten die neben abgebildeten Spiel- und Ballgrößen als Empfehlung.

Ab der Saison 2004/05 werden die Spielfeld- und Ballgrößen grundsätzlich verbindlich.

2.5. Spiele können, sofern erforderlich, auch an Wochen- und Feiertagen durchgeführt werden. Spiele unter Flutlicht sind zulässig.

2.6. Der VJA behält sich Änderungen bzw. Sonderregelungen vor.

Spielfeldmaße und Ballgrößen



Altersklasse	Größe	Gewicht (g)	Umfang (mm)	Durchmesser (mm)
A-Junioren	5	420 - 445	685 - 695	21,5 - 21,8
B-Junioren	5	420 - 445	685 - 695	21,5 - 21,8
C-Junioren	5	420 - 445	685 - 695	21,5 - 21,8
D-Junioren	5 (350 g)	340 - 360	680 - 700	21,4 - 22,0
E-Junioren	5 (290 g)	280 - 300	680 - 700	21,4 - 22,0
F-Junioren	4 (290 g)	280 - 300	635 - 660	20,0 - 20,7
G-Junioren	4 (290 g)	280 - 300	635 - 660	20,0 - 20,7



Spielvorschläge

1. Sackhüpfen

- **Aufbau:** Start- und Ziellinie
- **Wertung:** direkter Vergleich oder Zeitmessung
- **Sonstiges:** Hindernisse; Wendemarkierung
anstatt Jutesack: Plastikmüllsäcke,
Luftballon zwischen Knie

2. Eierlaufen

- **Aufbau:** Start- und Ziellinie Löffel
- **Wertung:** direkter Vergleich oder Zeitmessung

3. Zielwerfen

- **Aufbau:** verschiedene Bälle, Büchsen, Kegel, Ringe,...
Tisch, auf den Büchsen, usw. gestellt werden
Abstand nach Ermessen
- **Wertung:** pro vom Tisch gefallener Gegenstand - 1 Punkt
3 Versuche
- **Sonstiges:** kann auch mit dem Fuß ausgeführt werden,
Gegenstände auf Bank stellen auch mit
schwacher Hand, Fuß

4. Zieleinwurf

- **Aufbau:** 2 unterschiedlich große Kreise (aus Kreide,
Seilen,..) ineinander legen; in der Mitte einen
Kegel (mit Ball darauf) aufstellen;
Abwurf 3m vom großen Kreis entfernt
- **Wertung:** Ball fällt vom Kegel = 5 Punkte
Ball landet innerhalb kleineren Kreises - 3 Punkte
Ball landet innerhalb großen Kreises = 1 Punkt
- **Sonstiges:** 3 Versuche - max. 15 Punkte erreichbar

5. Wasserballon-Weitwerfen

- **Aufbau:** mit Wasser gefüllte Luftballons
abgemessene und markierte Strecke bzw. ein
Meterband
- **Wertung:** gemessene Weite
- **Sonstiges:** Fangen durch einen Partner
rückwärtswerfen oder andere Varianten

6. Wasserballon-Zielwerfen

- **Aufbau:** verschiedene Bälle, Büchsen, Kegel, Ringe,...
Tisch, auf den Büchsen, usw. gestellt werden
Abstand nach Ermessen
- **Wertung:** pro vom Tisch gefallener Gegenstand = 1 Punkt
3 Versuche
- **Sonstiges:** kann auch mit schwacher Hand ausgeführt
werden

7. Luftballon-Spiel

- **Aufbau:** Spielfeld (Größe je nach Anzahl der Kinder)
pro Kind einen Luftballon, Übungsleiter gibt
Kommando, die Kinder umsetzen (z.B. nur
mit Hand/Kopf/Fuß/..., weit schießen/werfen,
schnell nach vorne treiben, Rücken an
Rücken, Bauch an Bauch,..)
- **Sonstiges:** Dauer dieses Spiel bleibt Übungsleiter über
lassen; Einsatz von Musik (-instrumenten - Tamporin)



8. Fußballkegeln

- **Aufbau:** Kegel werden aus einiger Distanz umgekegelt
- **Wertung:** jeder umgeworfene Kegel ergibt einen Punkt nur mit Fuß
3 Versuche
- **Sonstiges:** anstatt Kegel können auch Hütchen, auf denen ein Ball liegt, genommen werden; Ball soll heruntergeschossen werden auch mit Hand möglich (Koordination Hand/Auge; Fuß/Auge)

9. Exotenstoßarten

- **Aufbau:** Weichbodenmatte vom Tor (groß oder klein) zwischen 3 und 5m entfernt plazieren. Spielleiter wirft Kinder den Baal so zu, dass diese u.a. folgende Schußtechniken Tore erzielen können:
Fallwürfe, Sprungwürfe, Fallrückzieher, Schüsse im Sprung, Flugkopfbälle,...
- **Wertung:** pro erzielltes Tor - 1 Punkt oder ohne Wertung - nur zum Spaß
- **Sonstiges:** nur mit Softball
kurze Erläuterung und/oder Demonstration

10. Torwandschießen

- **Aufbau:** eine zur Verfügung stehende Torwand oder Jugend-/Handballtor, in welches Reifen verschiedener Größen (mit Seilen, Klebeband) befestigt werden Distanz ca. 5m
- **Wertung:** jeder getroffene Reifen = 1 Punkt oder untere Reifen = 1Punkt , obere Reifen = 2 Punkte oder nach Belieben
- **Sonstiges:** Anzahl Versuche gleich der Anzahl der Reifen oder nach Belieben

11. Einfädeln

- **Aufbau:** mit Bindfaden einen Kugelschreiber an Taille des Teilnehmers befestigen, so daß dieser ca. 40cm über Boden hängt. Einfädeln in leere Flasche
- **Wertung:** Zeit stoppen

12. Bierdeckelwerfen

- **Aufbau:** pro Teilnehmer 10 Bierdeckel; Eimer ca. 3m entfernt aufstellen
- **Wertung:** jeder Bierdeckel im Eimer - 1 Punkt
- **Sonstiges:** auf Tor mit darinstehendem Torwart werfen

13. Insellaufen

- **Aufbau:** pro Teilnehmer zwei Inseln (Bierdeckel, kleine Tücher,..) auf denen er sich über abgesteckte Distanz fortbewegt (nicht auf Boden treten)
- **Wertung:** Zeit stoppen
- **Sonstiges:** bei Bodenkontakt erneut vom Start beginnen



14. Abenteuerlandschaft

- **Aufbau:** abwechslungsreicher Parcours mit Rutschen, Tunnels, Brücken, Wippen, "Spinnennetze" aus Seilen, Inseln, Hindernisse zum Überqueren, Hütchenparcours, Balancieren über auf dem Boden liegende Stangen, Wippen, Springen über zwei Seile (Schlucht), usw.
- **Geräte:** alle vorhandenen wie z.B. Biergarnituren, Kästen, Stühle, Bänke, Matten, Seile, Reifen, Stangen, Hütchen, Bälle, Planen, Decken, Matrasen, Trampoline,...
- **Wertung:** prinzipiell keine Wertung, aber Zeitmessung möglich
- **Sonstiges:** Wichtig ist die Sicherheit der Teilnehmer, auf die vor allem bei dieser Station großen Wert gelegt wird. Deshalb sichere Hindernisse (gut befestigen, verankern, anbinden,...) bauen und vielleicht sogar mehrere Übungsleiter zur Aufsicht abstellen

15. Würfelfußball

- **Aufbau:** Spielfeld mit Kreide, Hütchen, Stangen,... markieren, Spielfeld (5x3m) mit 5 rechteckigen Streifen (1x3m)
3 Punkte; 1 Punkt; 5 Punkte; 1 Punkt
3 Punkte
2m unterhalb des Spielfelds ist der Start, von dem aus die Teilnehmer einen Softwürfel aufs Spielfeld schießen
- **Wertung:** Würfelpunkte werden zu den Feldpunkten (Würfel muss mit mehr als einer Hälfte in einem Teilfeld liegen) addiert
3 Versuche



16. Reifenzielwerfen

- **Aufbau:** Reifen über ca. 5m entfernte vertikal aufgestellte Stange werfen
- **Wertung:** pro Reifen = 1 Punkt, 5 Versuche
- **sonstiges:** Abstand zur Stange kann variieren
anstatt einer Stange auch Stühle o.ä.

17. Sinnesparcours

1. Ja was ist denn das?

- **Aufbau:** mit geschlossenen Augen sollen Gegenstände ertastet, errochen, erschmeckt werden
Lebensmittel, Obst, Gemüse, Spielzeug, *Bälle, Schreibmaterial,...*
- **Wertung:** Anzahl der erkannten Gegenstände
- **Sonstiges:** keine giftigen oder verschluckbaren Gegenstände, sonst alles erlaubt

2. Auf jeden Topf paßt ein Deckel

- **Aufbau:** auf einem Tisch stehen verschiedene Behälter (Dosen, Flaschen,..) *unterschiedlicher Größen und Volumen*. Teilnehmer soll schnellst möglich Topf zu passendem Deckel finden
- **Wertung:** Zeitzonen
- **Sonstiges:** Anzahl der richtig verschlossenen Gefäße inner halb einer bestimmten Zeit

3. Optische Täuschungen

- **Aufbau:** Bilder mit optischen Täuschungen aufhängen
- **Wertung:** Anzahl der erratenen Bilder
- **sonstiges:** auch aus Internet zu bekommen

18. Mal- und Bastecke

- **Aufbau:** Tische, Bänke, Blätter, Farben, Schürzen/Plastiksäcke zum Schutz der Kleidung, verschiedene Bastelanregungen und -anleitungen

19. Mohrenkopfschleuder

- **Aufbau:** Mohrenkopfschleuder
Mohrenköpfe sollen gefangen werden
- **Wertung:** Mohrenkopf als Belohnung
- **Sonstiges:** Zuwerfen und Fangen von Mohrenköpfe über bestimmte Distanz

20. Familien- bzw. Mannschafts-Vielkampf

- **Hinweise:** diese Spielform kann von einem Bambini und einem Elternteil oder von den am Fußballturnier teilnehmenden Mannschaften gespielt werden
- **Aufbau:** Vielkampf besteht aus mehreren Spielformen, die z.B als Stationenspiel ausgeführt werden kann
- **Wertung:** pro Station erhält man Punkte, die addiert die Gesamtpunktzahl ergeben
- **Sonstiges:** pro Station ein Übungsleiter
Stationenreihenfolge kann variieren
einzelne Spielformen können auch außerhalb eines Vielkampfes benützt werden

- a) Kinderbedingungen (für Kinder bis 6 Jahren),
- b) Erwachsenenbedingungen (für Kinder ab 6 Jahren)



20.1. Zielschießen

- **Aufbau:** a) Handballtor (3x2m), Soft- oder Lederball
b) kleines Tor (Größe eines kleinen Turnkastens)
- Entfernung = 7m
- **Wertung:** pro Treffer - 1 Punkt; 5 Versuche
- **Sonstiges:** Hindernisse überspielen oder
Hindernis selbst überspringen und dann den bereitliegenden Ball ins Tor schießen

20.2. Jonglieren

- **Aufbau:** abgestecktes Spielfeld (3x3m)
a) Luftballon
b) Soft- oder Lederball
- **Wertung:** max. 5 Kontakte
pro Kontakt - 1 Punkt
3 Versuche
kein Hand- bzw. Bodenkontakt
- **Sonstiges:** Spielfeldgröße kann je nach Platzangebot variieren

20.3. Dribbling

- **Aufbau:** 7m liegen zwischen Start- und Ziellinie, die mit dem Ball am Fuß überdribbelt werden soll
alle Bälle liegen auf Startlinie
innerhalb 30s möglichst viele Bälle ins Ziel bringen
zwei Teilnehmer starten gleichzeitig
a) mit Soft- oder Lederball
b) mit Luftballon
- **Wertung:** Anzahl der Bälle hinter Ziellinie nach 30s

20.4. Blindenführung

- **Aufbau:** Hindernisparcours aus Querstangen, Reifen, Tische, Bänke, Matten,...
2 Teilnehmer, wobei einem die Augen verbunden werden "Sehende" leitet "Blinden" mit Kommandos durch Parcours
- **Wertung:** pro umgeworfenes/berührtes/.. Hindernis wird zur gestoppten Zeit 1s hinzuaddiert
- **Sonstiges:** Kommandos können mündlich, durch Einsatz eines Sprungseils, oder auch durch Antippen an der Schulter erfolgen mit/ohne anschließen den Wechsel des Kommandogebenden

20.5. Kellnerstaffel

- **Aufbau:** Hindernisparcours aus Querstangen, Reifen, Tische, Bänke, Matten,...
ein bis zum Rand gefülltes Glas/Becher
- **Wertung:** Sieger ist derjenige oder diejenige Mannschaft, der/die das vollste Glas hat
- **Sonstiges:** als Mannschaftswettbewerb wird ein Glas/Becher zum nächsten Teilnehmer weitergereicht, ohne es zuvor wieder aufzufüllen



20.6. Dreibeinlauf

- **Aufbau:** beliebig lange Streckendistanz
2 Teilnehmer werden am "inneren" Bein Schulter an Schulter stehend aneinander gebunden
- **Wertung:** Zeit stoppen
7. Blasebalg
- **Aufbau:** ebene Fläche (Tisch), Strohhalme, Tischtennisbälle
Mit den Strohhalmen soll möglichst schnell ein Tischtennisball von einem Ende des Tisch zum anderen gepustet werden.
- **Wertung:** Zeitmessung
- **Sonstiges:** kleine Hindernisse auf Tisch
direkter Wettbewerb

20.7. Doppelpass-Ass

- **Aufbau:** umgelegter Tisch; min. 1,5m Abstand zum Tisch
Ball soll so oft wie möglich gegen Tisch gespielt werden, ohne dass der Abstand unterschritten wird
- **Wertung:** Anzahl der ohne Unterbrechung gespielten Bälle aus den 3 Versuchen

20.8. Hula-Hoop-Wettbewerb

- **Aufbau:** Hula-Hup-Reifen um Hüfte kreisen lassen
- **Wertung:** Zeitmessung
- **sonstiges:** Reifen um Handgelenk, Fuß kreisen lassen

20.9. Seilspring-Wettbewerb

- **Aufbau:** Springseile
- **Wertung:** Anzahl der Sprünge in 30 s

20.10. Fragespiel

- **Aufbau:** 1 komplettes Trikot (Hemd, Hose, 1 Paar Stutzen), 1 Paar Fußballschuhe, Schienbeinschoner, Spielführerbinde, Torwartkleidung (lange Hose, Trikot, Handschuhe), Trillerpfeife, gelbe und rote Karte, Ball, Ballpumpe, Linienrichterfahnen, Eckfahne, zusätzl. Tafel, Kreide, Papireblätter, Stifte
Spielleiter zeigt Ausrüstungsgegenstände und fragt nach deren Bezeichnung; anschließend werden diese wieder eingepackt; Kinder sollen Bezeichnung dieser Gegenstände nennen bzw. aufschreiben
- **Wertung:** für jeden richtig erratenen Gegenstand = 1 Punkt

20.11. Nasenballonlauf

- **Aufbau:** 2 Teilnehmer transportieren den zwischen ihren Nasen (Gesichter) eingeklemmten Luftballon über vorgegebene Strecke
- **Wertung:** 3 Zeitzonen (z.B. bis 30s - 3 Punkte; 31-45s - 2 Punkte; 46-60s = 1 Punkt oder Einzelsieger: Paar mit der absolut schnellsten Zeit
- **Sonstiges:** Slalom- oder Hindernisparcours
Luftballon zwischen Hüften
verschiedene Bälle

21. Nonsense-Olympiade

- **Hinweise:** diese Spielformen sind geeignet als Einzelwettkampf, können aber auch mit Mannschaftswertung ausgeführt werden; Improvisation und Variation bei der Organisation und Durchführung ist erwünscht und erlaubt
- **Aufbau:** Nonsense-Olympiade besteht aus mehreren Spielformen, die z.B. als Stationenspiel ausgeführt werden kann
- **Wertung:** pro Station erhält man Punkte, die addiert die Gesamtpunktzahl ergeben

- **Sonstiges:** pro Station ein Übungsleiter
Stationenreihenfolge kann variieren
einzelne Spielformen können auch außerhalb der Nonsense-Olympiade benutzt werden

21.1. Ballontreiben

- **Aufbau:** Strecke von 15m durch Vorantreiben eines Luftballons bewältigen und diesen über ein zwischen 2 bis 2,5m hoch gespanntes Seil schlagen
- **Wertung:** 3 Zeitzonen (z.B. bis 30s - 3 Punkte; 31-45s - 2 Punkte; 46-60s = 1 Punkt oder Einzelsieger mit der absolut schnellsten Zeit
- **sonstiges:** für Einteilung in Zeitzonen ist es von Vorteil den Parcours selbst auf Zeit zu durchlaufen auf Windrichtung achten
beim Platzen eines Luftballons - Neustart

21.2. Balltransport

- **Aufbau:** Hindernisparcours gilt als beendet, wenn Kinder alle Bälle (2 oder 3 verschiedene Bälle) in ein Gefäß (Wanne, Eimer,...) untergebracht haben.
- **Wertung:** 3 Zeitzonen (z.B. bis 45s = 3 Punkte; 46-60s = 2 Punkte; 60-90s = 1 Punkt oder Einzelsieger mit der absolut schnellsten Zeit
- **sonstiges:** Klärung, was mit den unterwegs verlorenengegangenen Bällen geschieht (an dieser Stelle weitermachen oder zum Start zurück)
Wichtig ist die Sicherheit der Teilnehmer, auf die vor allem bei dieser Station großen Wert gelegt wird. Deshalb sichere Hindernisse (gut befestigen, verankern, anbinden,...) bauen und vielleicht sogar mehrere Übungsleiter zur Aufsicht abstellen

21.3. Besenweitwurf

- **Aufbau:** Besen werden mit Feger voran möglichst weit geworfen
3 Trefferzonen markieren
- **Wertung:** pro Zone 1, 2 oder 3 Punkte
- **Sonstiges:** auch mit Gummistiefel oder ähnliches ausführbar

21.4. Dosengolf

- **Aufbau:** leere Getränkedosen werden mit Hockey- oder Golfschläger möglichst weit geschlagen
3 Trefferzonen markieren
- **Wertung:** pro Zone 1, 2 oder 3 Punkte
- **sonstiges:** auch mit Tennisbälle, Ketchup-Flaschen, usw. durchführbar; je unförmiger Gegenstände sind, umso interessanter wird der Schlag

21.5. Erbsenweitspucken

- **Aufbau:** Erbsen möglichst weit spucken
3 Trefferzonen markieren
- **Wertung:** pro Zone 1, 2 oder 3 Punkte
- **sonstiges:** wahlweise auch mit Kirschkerne, Trockenobstkerne, o.ä.
in unterschiedliche Gefäße treffen

21.6. Frisbee-Zielwurf

- **Aufbau:** mit Frisbeescheibe verschieden weit entfernte Ziele treffen; so viele Versuche wie Ziele
- **Wertung:** das am weitesten entfernte Ziel die höchste Punktzahl; absteigend zu dem am nächsten gelegene Ziel
- **sonstiges:** auch Frisbee-Weitwurf mit 3 Zonen möglich

21.7. Hackenzielschuss

- **Aufbau:** 3 Kreises (= 3 Zonen) verschiedener Größen liegen ineinander; Ziel ist es, mit der Hacke möglichst in die Nähe des innersten Kreises zu treffen
3 Versuche
- **Wertung:** pro Kreis 1, 2 oder 3 Punkte
- **Sonstiges:** mit dem Knie schießen
in Kästchen, in Tor treffen

21.8. Kreiseln

- **Aufbau:** kleiner Kasten
Teilnehmer stellt Füße auf Kasten und stützt sich mit den Händen am Boden ab. So wandert er um den Kasten herum (360°).
- **Wertung:** Zeitzonen mit Punkten oder
pro Umkreisung - 1 Punkt
- **Sonstiges:** im Liegestütz rücklings (Bauchnabel nach oben)
Wertung sollte vorher bei einigen Kindern getestet werden

21.9. Medizinballgrätschwurf

- **Aufbau:** Medizinball wird durch gegrätschte Beine möglichst weit nach hinten geworfen
- **Wertung:** 3 Zonen mit Punkten
- **Sonstiges:** Kugeln verschiedener Gewichte und Größen
rückwärts über Kopf werfen

21.10. Reifensprung

- **Aufbau:** 2 Kampfrichter rollen sich Gymnastik- oder Hula-Hoop-Reifen zu Teilnehmer versucht so oft wie möglich durch Reifen zu krabbeln
- **Wertung:** pro Durchkrabbeln - 3 Punkte
- **sonstiges:** Teilnehmer rollt Reifen selbst und krabbelt hindurch ein Ball wird so oft wie möglich durch Reifen gerollt
Teilnehmer springt seitlich (Schersprung) so oft wie möglich über den Reifen

22. Ringstechen

- **Aufbau:** "Pferd" und "Reiter" müssen Strecke von ca. 15m möglichst schnell zurücklegen und am Ende einen Ring mit einer Lanze durchstechen
Tauchring (o.ä.) wird mit Seil an Basketballanlage (oder anderem hohen Gegenstand) befestigt, der dann mit Besenstiel (o.ä.) durchstochen werden soll
- **Wertung:** "Reiter" darf so lange zustechen, bis er den Ring trifft
3 Zeitzonen
- **Sonstiges:** dem "Reiter" werden Augen verbunden; "Pferd" gibt Kommandos

23. Schubkarrenlaufen

- **Aufbau:** Partner wird im Liegestütz an Füßen/Oberschenkel über Ziellinie geführt
- **Wertung:** 3 Zeitzonen
- **Sonstiges:** Hindernisparcours verwenden

24. Seilspringen

- **Aufbau:** Teilnehmer in 20s möglichst viele Seildurchschläge schaffen
- **Wertung:** Anzahl der Sprünge
- **sonstiges:** direkter Vergleich 2er Teilnehmer
Seillaufen (1 Fuß nach dem anderen überquert das Seil)

25. Skateboard paddeln

- **Aufbau:** Strecke oder Parcours wird auf Skateboard kniend und mit den Händen paddelnd zurückgelegt
- **Wertung:** 3 Zeitzonen
- **Sonstiges:** direkter Vergleich
Rollbretter, Pedalos,...
Teilnehmer wird von anderem geschoben
Slalomfahren

26. Sockenschleuderball

- **Aufbau:** ein mit Sand gefüllter und zugebundener Strumpf/Socken soll so weit wie möglich geschleudert werden
- **Wertung:** 3 Landzonen
- **Sonstiges:** Schleuderball verwenden
nur aus rückwärtigem Kreisen des Wurfarms schleudern mit dem Rücken zur Wurfrichtung Schwung holen und werfen

27. Bandenkegeln

- **Aufbau:** Spielbahn hat L-Form
Teilnehmer wirft so Ball gegen Bande (umgelegte Turnbank, Biertischgarnitur), dass anschließend mehrere Kegel umfallen
Bänke grenzen gesamte Bahn ab (muß nicht)
- **Wertung:** 3 Versuche
jeder Kegel - 1 Punkt
- **Sonstiges:** über mehrere Banden kegeln
Ball mit Fuß spielen
WICHTIG: Kegelbahn vorher testen

28. Löwensprung

- **Aufbau:** "Löwe" springt durch Gymnastikring/Hula-Hoop-Reifen ohne diesen zu berühren; auf Weichbodenmatte o. ä.
- **Wertung:** 3 Versuche
pro berührungsfreies Durchspringen = 1 Punkt
- **Sonstiges:** Wettkampfrichter hält Reifen
Reifen wird angebunden (VORSICHT evtl. Verletzungsgefahr beim Hängenbleiben)

29. Eimerball

- **Aufbau:** 3 Tennisbälle sollen aus einer Entfernung von 3-4m in einen schräg gestellten Eimer geworfen werden
- **Wertung:** jeder Ball darf nur 1x geworfen werden
- **Sonstiges:** verschiedene Bälle verwenden

30. Nagelchampion

- **Aufbau:** ein Nagel soll schnellst möglich mit wenig Hammerschlägen in einen Balken geschlagen werden
- **Wertung:** benötigte Anzahl von Hammerschlägen
- **Sonstiges:** Verwendung von kurzen Nägeln für junge Teilnehmer (Trennung von Jungen und Mädchen)

31. Sacktennis:

- **Aufbau:** Werfer versucht eine Tüte des vom 5-6m entfernt auf einem Stuhl stehenden Fänger zu treffen, wobei der Tennisball zuerst 1x auf dem Boden auftropfen muß (indirekt)
- **Wertung:** 10 Bälle; pro Ball - 1 Punkt
- **Sonstiges:** direktes Werfen in Tüte
anstatt Tüte kann auch ein Sack verwendet werden
andere Distanzen wählen

32. Sautreiben

- **Aufbau:** leere Flasche soll mit einem Stock in kürzester Zeit durch einen Hindernisparcours geführt werden
- **Wertung:** Zeitzonen
direkter Zeitvergleich
- **Sonstiges:** verschiedene Bälle

33. Tip-Tap

- **Aufbau:** Strecke soll mit "Mäuseschritten" (Fuß vor Fuß) zurückgelegt werden
- **Wertung:** Zeitzonen
- **sonstiges:** direkter Vergleich
rückwärts gehen

34. Wickelrallye

- **Aufbau:** Teilnehmer versuchen auf dem Boden sitzend ein Spielzeugauto durch Aufrollen eines daran befestigten Fadens schnellst möglich über eine Ziellinie zu ziehen; Auto darf nicht umkippen
- **Wertung:** Zeitzonen
direkter Vergleich
- **sonstiges:** Strecke wird rückwärts kriechend zurückgelegt, wobei der Teilnehmer das Auto an einem kurzen Faden befestigt ist, mit dem Mund ziehen muß

35. Zeitschätzer

- **Aufbau:** Teilnehmere schätzt die zuvor festgelegte Zeit (z.B. 5s) und signalisiert mit "Stopp" die verstrichene Zeit
- **Wertung:** bei genauer Schätzung - 15 Punkte
pro danebenliegender Sekunde = 1 Punkt Abzug

36. Zwerge-Olympiade

36.1. Löffelangler

- **Aufbau:** Kinder knien vor einem mit Wasser gefüllten Gefäß und versuchen mit Löffeln, die sie im Mund haben, 3 Bälle schnellst möglich zu angeln
- **Wertung:** Zeitmessung
- **Sonstiges:** im Gefäß befinden sich viele Bälle (Tischtennisbälle)

36.2. Gut eingeschenkt

- **Aufbau:** auf einem Tisch befinden sich 4 gleich große Gefäße (z.B. Platsikbecher), und 3 Gefäße mit unterschiedlichem Aussehen und Volumen sowie eine Gießkanne mit Wasser. Zunächst wird in einen Becher eingeschenkt, der später die Kontrollfunktion besitzt. Dann werden die 3 ungleichen Gefäße mit der selben Menge an Wasser gefüllt wie der Kontrollbecher.

- **Wertung:** Inhalte der ungleichen Gefäße in die 3 übriggebliebenen Becher umfüllen und mit Kontrollbecher vergleichen
pro gleich wie Kontrollbecher eingesenkten Becher = 1 Punkt

36.3. Was fällt denn da?

- **Aufbau:** verschiedene Gegenstände werden auf ein Holzbrett, Tablett, Boden , o.ä. fallengelassen
Kind errät, ohne es zu sehen, welcher Gegenstand es sein könnte
- **Wertung:** Anzahl der richtig gehörten Gegenstände
- **Sonstiges:** Schlüsselbund, Legosteine, Schere, Nagel, usw.

36.4. Es klappert in der Dose

- **Aufbau:** Blechdosen gefüllt mit verschiedenen Gegenständen (Nägel, Schrauben, Erbsen, Holzperlen, Metallringe, Kronenkorken, Weinkorken, usw.) werden von Kind geschüttelt
jeder einzelne Gegenstand liegt auf dem Tisch, so dass Kind die Dose dem richtigen Gegenstand zuordnen kann
- **Wertung:** pro erratenen Gegenstand - 1 Punkt
- **sonstiges:** verschiedene Büchsen mit gleichem Inhalt

36.5. Überraschungsbar

- **Aufbau:** Auf einem Tisch sind mehrere Becher (am besten undurchsichtig) mit verschiedenen Flüssigkeiten (Wasser, Salz- und Zuckerwasser, Zitronensaft, Tees, Fruchtsäfte,..) aufgestellt, die mit Pipetten oder Strohhalm auf den Handrücken der Kinder getropft werden. Kinder sollen herausfinden, um was es sich handelt
- **Wertung:** pro richtig erratene Flüssigkeit - 1 Punkt

- **Sonstiges:** je zwei Becher sind mit gleichem Inhalt gefüllt; Kind soll Paare herausschmecken

37. Fußball-Quiz

Die hier gestellten Quizfragen sollen nur als Einreiz dienen. Fragen können selbst formuliert und mit bzw. ohne Antwortwahlmöglichkeiten angegeben werden.

- 1.) Mit welchem Körperteil darf man beim Fußball den Ball nicht berühren?
 - a) Mit der Hand
 - b) Mit dem Kopf
 - c) Mit der Brust
- 2.) Wie heißt der Trainer der deutschen Fußballnationalmannschaft?
 - a) Beckenbauer
 - b) Völler
 - c) Mayer-Vorfelder
- 3.) Der Schiedsrichter möchte einen Spieler verwarnen. Was macht er?
 - a) Er schimpft mit ihm
 - b) Er knotet seine Schnürsenkel zusammen
 - c) Er zeigt ihm die gelbe Karte
- 4.) Wie viele Spieler stehen beim Anpfiff auf dem Platz (Erwachsene)?
 - a) 7 Spieler
 - b) 9 Spieler
 - c) 11 Spieler
- 5.) Wie nennt man das Hemd eines Fußballspielers?
 - a) T-Shirt
 - b) Tütü
 - c) Trikot

6.) Welcher Spieler einer Mannschaft muss eine andere Kleidung tragen?

- a) der Torwart
- b) der Spielführer
- c) der beste Spieler

7.) Womit beginnt ein Fußballspiel?

- a) Eckball
- b) Elfmeter
- c) Anstoß

8.) Welche Aufgaben haben Schiedsrichterassistenten?

- a) Bälle holen
- b) den Spielern die Nase putzen
- c) Anzeigen, wenn ein Spieler gefoult wurde oder wenn der Ball im Aus ist

9.) Wie hoch ist ein Fußballtor?

- a) 1,44m
- b) 2,44m
- c) 3.44m

10.) Wie heißt die höchste deutsche Spielklasse im Fußball?

- a) Regionalliga
- b) Nationalliga
- c) Bundesliga

11.) Wo fand die Fußballweltmeisterschaft 2002 statt?

- a) Japan
- b) Indien
- c) Neuseeland

12.) Wie heißt die Beleuchtung, die bei Dunkelheit des Spielfeld erhellt?

- a) Rampenlicht
- b) Flutlicht
- c) Standlicht

13.) Wo finden große Fußballspiele statt?

- a) in der Manege
- b) in der Arena
- c) im Stadion

14.) Was bedeutet die "Rote Karte"?

- a) Spieler muß sich ein rotes Trikot anziehen
- b) das Spiel wird abgebrochen
- c) Spieler muß den Platz verlassen

15.) Woran erkennt man den Spielführer?

- a) Er hat die Nummer 10
- b) Er trägt eine Binde am Arm
- c) Er trägt weiße Fußballschuhe

16.) Was passiert, wenn die Hälfte eines Spiels vorbei ist?

- a) Der Ball wird ausgetauscht
- b) Die Mannschaften wechseln die Trikots
- c) Die Mannschaften wechseln die Seite

17.) Welche Mannschaft hat am häufigsten die deutsche Meisterschaft gewonnen?

- a) Borussia Dortmund
- b) Schalke 04
- c) Bayern München

18.) Wo findet das deutsche Pokalendspiel statt?

- a) Berlin
- b) München
- c) Frankfurt

19.) Welchen Radius hat der Mittelkreis?

- a) 8,75m
- b) 9,15m
- c) 9,35m

20.) Welcher Spieler wurde der "Bomber der Nation" genannt?

- a) Franz Beckenbauer
- b) Sepp Maier
- c) Gerd Müller

21.) Wieviele Tore darf ein einzelner Spieler in einer Halbzeit schießen?

- a) 1
- b) 3
- c) beliebig viele

22.) Wo sitzen die Zuschauer während eines Fußballspiels?

- a) auf der Bühne
- b) auf der Tribüne
- c) auf der Turbine

23.) Wie heißt die Zone, in der der Torwart den Ball in die Hände nehmen darf?

- a) 5er
- b) 11er
- c) 16er

