

Stationskarten Waldolympiade

Station Baummarder – Eierklau



Vorderseite



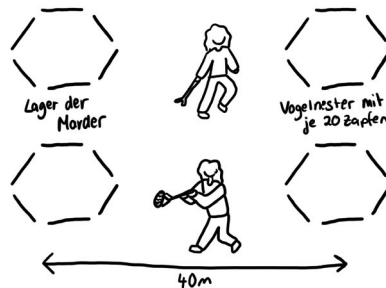
Ihr braucht:

2 Astgabeln, 40 Zapfen oder kleine Stöckchen

Aufbau:

1. Sucht zwei Astgabeln und ungefähr 40 Zapfen oder kleine Stöckchen.
2. Baut dann zwei Vogelnester aus Ästen, in denen jeweils 20 „Eier“ liegen (Zapfen).
3. In 50 Schritten Entfernung sind die beiden Lager der Baummarder.

Baut sie auch aus Ästen.



Station Waldohreule – Flug durch die Äste



Vorderseite

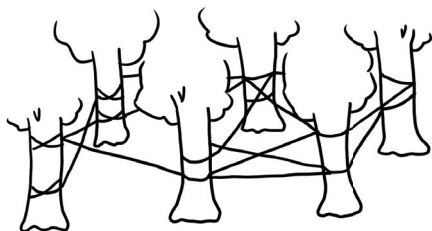


Ihr braucht:

3 Wollknäuel, 1 Schere

Aufbau:

1. Sucht euch eine Stelle, an der mehrere Bäume eng beieinanderstehen.
2. Spannt die Wolle zwischen drei Baumpaaren auf. Befestigt sie so, dass es möglich ist hindurchzusteigen, ohne sie zu berühren. Natürlich soll es aber nicht zu leicht sein.



Tipp: Ein bisschen spannender wird es, wenn ihr auch die Bäume, die schräg gegenüberstehen, miteinander verbindet.

So geht's:

Immer 2 Marder treten gegeneinander an. Das heißt, es gibt 2 Teams. Jedes Team steht am jeweiligen Marderlager hintereinander in der Reihe.

Jedes Marder-Team will so viele „Eier“ (= Zapfen) wie möglich aus dem Nest holen. Der Marder an der Reihe läuft so schnell er kann zum Nest, holt sich ein „Ei“ und transportiert es, ohne es festzuhalten, auf einer Astgabel bis in sein Lager zurück. Wie bei einem Staffellauf wird die Astgabel dem nächsten Marder übergeben und er kommt an die Reihe. Wenn ein „Ei“ auf dem Weg hinunterfällt, ist es kaputt und muss liegen gelassen werden. Der Marder läuft zurück zum Lager, übergibt die Astgabel dem Nächsten in der Reihe und stellt sich hinten an. Wie viele „Eier“ könnt ihr klauen?

Rückseite



Nach dem Spiel:

Legt am Ende wieder alle „Eier“ in die Vogelnester zurück.

So geht's:

Fliegt durch die dichten Äste (= Schnüre), ohne sie zu berühren!

Für mutige Waldohreulen:

Wagt ihr euch auch durch kleine Lücken?

Für ganz mutige Waldohreulen:

Könnt ihr auch miteinander durch die Äste fliegen, ohne etwas zu berühren?

Ihr dürft euch gegenseitig helfen!

Rückseite



Stationskarten Waldolympiade

Station Mensch – Speerwurf



Vorderseite



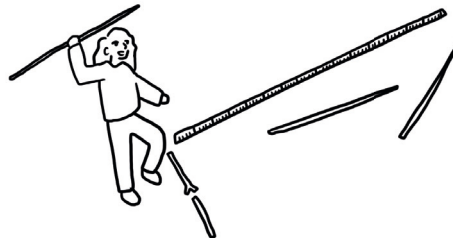
Ihr braucht:

Speere (möglichst gerade Äste, so lang wie euer Arm),

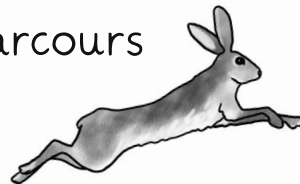
1 Maßband

Aufbau:

1. Sucht 3 möglichst gerade Stöcke, die man gut werfen kann. Probiert das Werfen nur dort aus, wo niemand in der Nähe ist.
2. Bildet eine Wurflinie aus Stöcken.
3. Legt nun das Maßband aus.



Station Feldhase – Hindernisparcours



Vorderseite

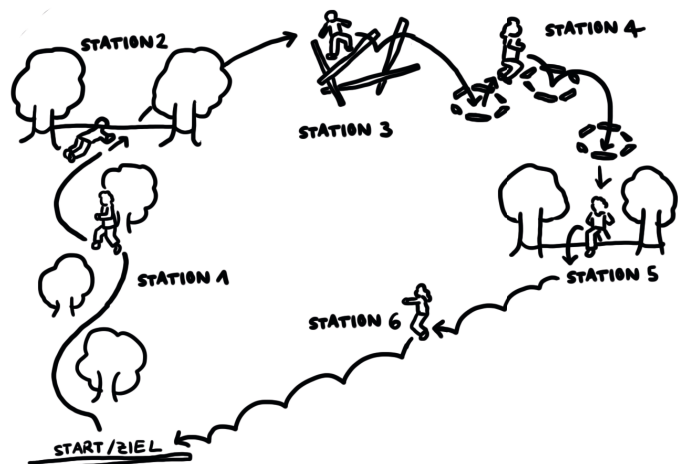


Ihr braucht:

2 Seile, 1 Wollknäuel, 1 Schere

Aufbau:

1. Baut den Hindernisparcours wie auf der Skizze auf. Markiert mehrere Slalombäume mit einer bunten Schnur.
2. Bildet eine Start-/Ziellinie aus Stöcken.



So geht's:

Jeder darf dreimal pro Runde werfen. Erst wenn alle drei Speere von einem Spieler geworfen wurden, dürft ihr in das Wurffeld laufen und messen.

Wie weit ist der weiteste Wurf jedes Spielers?

ACHTUNG: Es ist wichtig, dass alle Kinder während der Würfe hinter der Wurflinie stehen, damit sich keiner verletzt. Es darf sich niemand im Wurffeld befinden!

Tipp: Können die Kinder, die den Speer weit werfen, den anderen Kindern Tipps geben? Mit welcher Technik kommt ihr besonders weit?

Rückseite



So geht's:

Stellt euch hinter der Startlinie auf und durchlauft die einzelnen Stationen.

Station 1 : Slalom um Bäume laufen.

Station 2 : Unter einem Seil hindurchkrabbeln.

Station 3 : Über das Ästefeld gehen, ohne einen Ast zu berühren.

Station 4 : Von Kreis zu Kreis springen.

Station 5 : Über ein Seil steigen.

Station 6 : In Hasensprüngen zurück zum Ziel hüpfen.

Könnt ihr so geschickt und flott wie der Hase an Hindernissen vorbei eure Runde drehen? Ist ein Hase am Ziel angekommen, darf der nächste loslaufen.

Wie viele Runden schafft ihr?

Rückseite



Stationskarten Waldolympiade

Station Rabenkrähe Teil 1 – Waldbasketball

Ihr braucht:

Korb, 1 Seil, 20 Zapfen

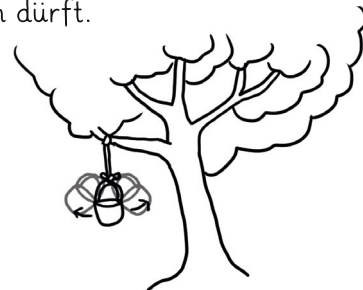


Vorderseite



Aufbau:

1. Sucht einen Ast, an dem ihr den Korb befestigt. Achtet darauf, dass der Korb weit genug vom Stamm entfernt ist, damit er schwingen kann.
2. Befestigt nun den Korb mit einem Seil am Ast.
3. Legt eine Startlinie aus Ästen, von der aus ihr werfen dürft.
Sie soll 3 große Schritte vom Korb entfernt sein.
4. Sammelt 20 Zapfen zum Werfen und legt sie an die Startlinie.



Station Rabenkrähe Teil 2 – Waldbasketball

Ihr braucht:

16 Zapfen, 16 kurze Wollfäden in 4 Farben, 1 Stein

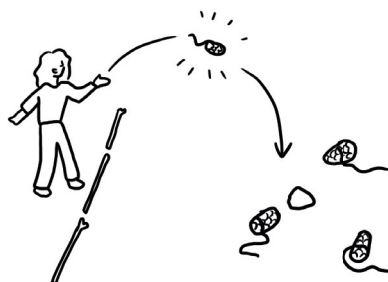


Vorderseite



Aufbau:

1. Sammelt 16 Wurfzapfen und bindet um jeden Zapfen ein Stück farbige Wolle. So bekommt später jeder Spieler 4 Zapfen in einer Farbe.
2. Befreit den Boden von Ästen und Zapfen, wo euer Zielstein liegen soll, und legt einen Zielstein in die Mitte. So kann man später besser erkennen, wo die Wurfzapfen landen.
3. Legt nun eine Linie aus Ästen, von wo aus die Kinder werfen. Sie soll 7 Schritte vom Zielstein entfernt sein.



So geht's:

Wie viele Zapfen landen im Korb? Jeder Spieler hat pro Runde 5 Versuche, von der Startlinie aus in den Korb zu treffen.

Rückseite



Für mutige Rabenkrähen:

- Versucht doch einmal, den Korb zu treffen, wenn er schwingt. Dazu kann ihn ein anderes Kind leicht anschubsen.
- Könnt ihr den Korb auch von etwas weiter weg treffen?
Geht nun weiter zum Zapfenzielwurf!

So geht's:

Jeder Spieler bekommt 4 Zapfen einer Farbe.

Runde 1 : Werft nacheinander jeweils einen Zapfen Richtung Zielstein.

Wer kommt am nächsten an den Zielstein ran?

Runde 2 : Versucht Zapfen eurer Mitspieler zu treffen und sie so vom Zielstein zu entfernen. Wessen Zapfen liegt am Ende am nächsten am Stein?

Rückseite



Nach dem Spiel:

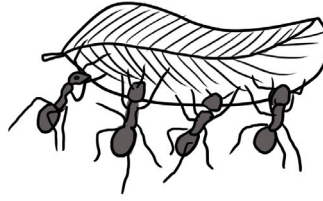
Bitte legt alle Zapfen wieder zur Wurflinie.

Stationskarten Waldolympiade

Station Ameise – Turmbau

Ihr braucht:

1 Stoppuhr, 1 Meterstab



Vorderseite



Aufbau:

Jede Gruppe sucht sich einen (anderen) Platz in der Nähe der Station, an dem ausreichend Stöcke für den Bau vorhanden sind.

1. Sammelt so viele Stöcke, wie ihr für euren Turmbau benötigt.
2. Legt die Stoppuhr bereit.

So geht's:

Könnt ihr genauso gut zusammenarbeiten wie die Ameisen?

An dieser Station dürft ihr einen möglichst hohen Turm bauen, der selbst stehen kann. Achtet darauf, dass alle „Ameisen“ mitbauen.

Besprecht euch zunächst und plant, wie ihr vorgehen wollt.

Jetzt dürft ihr 3 Minuten lang bauen. Stoppt die Zeit mit der Stoppuhr.

Rückseite



Nach dem Spiel:

Bewundert euren Turm!

Wie hoch ist er?

Beantwortet folgende Fragen im kleinen Kreis:

- Was hat bei der Zusammenarbeit schon gut geklappt?
- Wie hast du dich gefühlt?