



Reservierung | Information Rückmeldungen

Stadtjugendring Kempten

Bäckerstraße 8, 87435 Kempten

Telefon: +49 831 9600950

E-Mail: info@stadtjugendring-kempten.de



Die Spielekiste eingeräumt:

- Schachbrett und Airhockeyspiele mit Gurten sichern.
- Rolltonnen darauflegen (siehe Bild).
- Beide Rikschas und die Kullerkreisel links neben den Regalen einräumen.
- Alle Kisten und die anderen Materialien in die Regale räumen.
- Shuffleboard in das unterste Regal zur Rollenrutsche.
- Am Schluss kontrollieren ob alles richtig eingeräumt und gesichert ist, nichts sollte verrutschen können!
Ist für den Transport sehr wichtig. Falls Sachen aus den Regalen fallen, können schnell Schäden entstehen.

Kiste Nr. 1	Anzahl
große Pylonen	9
kleine Pylonen	3
Absperrband	1
Gummihammer	1
Handbesen	1
Kehrschaufel	1
Säckchen mit vier Airhockeyschlägern und drei Airhockeypucks	1
Straßenmalkreide im Eimer	1

Kiste Nr. 2	Anzahl
Diabolo	1
Laufdollis	4 Paar
Jonglierteller mit Stock	7
Softfußbälle	3

Kiste Nr. 3	Anzahl
Balancierbrett (Balanco) mit drei Einsätzen	1

Kiste Nr. 4	Anzahl
Jonglierkeulen	6
Jongliertücher	12
Catchball	1
Ersatzschläger Stocktennis	7
Beachballschläger Holz	2
Speedmintonschläger	2
Sprungseile	3
Ballnetz	1
Federbälle	15
Softbälle	4
Beachbälle	3
Stocktennisschläger (grün)	4

Kiste Nr. 5	Anzahl
Octoplay	40

Kiste Nr. 6	Anzahl
Octoplay	40

Kiste Nr. 7	Anzahl
Kriechtunnel Stoff	3
Kooperationstuch dreieckig	1
Plastikplane blau (Wasserrutsche)	1

Kiste Nr. 8	Anzahl
Käsebalancierbrett mit zwei Kugeln	1
Schwungtuch groß	1
„Kubb“ = Wikingerschach	1

Kiste Nr. 9	Anzahl
Schaumstoffwürfel	1
Pferdeleinen	2
Spielsteine für Shuffleboard in Säckchen	54

Kiste Nr. 10	Anzahl
Schachfiguren	32

ohne Kisten im Anhänger	Anzahl
Schachbrett	1
Airhockey blau	1
Airhockey rot	1
Rikscha/Sulky klein, rot	1
Rikscha/Sulky groß, gelb	1
Hula-Hoop-Reifen	5
Kullerkreisel	2
Lauf-Ski	1 Paar
Pedalo	1
Rollenrutsche dreiteilig	1
Rollbretter für Rollenrutsche	6
Rolltonnen	2
„Mega-Vier gewinnt“	1
Shuffie-Board	1
Riesenfrisbee	1
Stocktennis	2
Riesenmikado	1
Multinetz	1
Kriechtunnel Kunststoff	1
Stelzen	4
„Allgäuer Käserad“	1

Spielanleitungen

Airhockeybrett:

Airhockeyschläger rot:

Airhockeypucks:



- Spielbrett wird auf die beiden Böcke gestellt, dabei darauf achten, dass die zwei Böcke in die Führung einrasten
- Es spielen immer zwei Kinder gegeneinander, diese versuchen mithilfe der „Schläger“ den Puck ins gegnerische Tor zu befördern

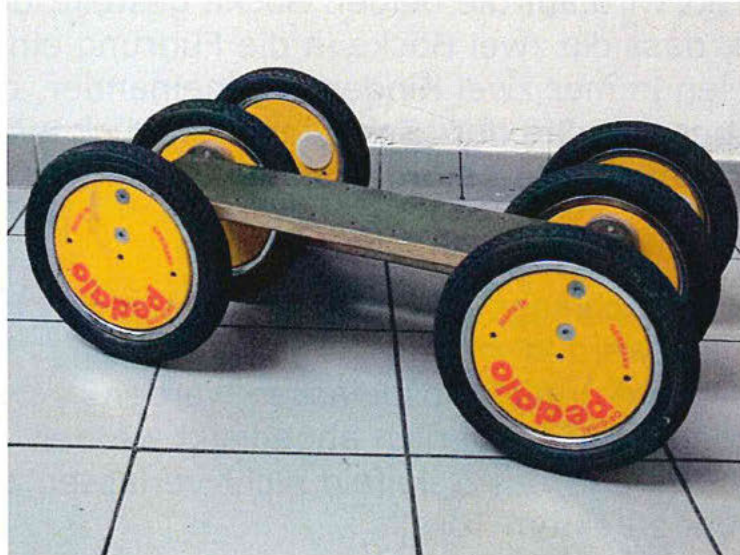
Regeln:

- Mit dem Schläger darf nur auf der eigenen Hälfte gespielt werden
- Schläger darf nicht losgelassen werden
- Tor darf nicht körperlich abgedeckt werden
- Der Puck darf das Spielfeld nicht verlassen außer es kommt zu einem Tor
- Der Puck darf während des Spiels nur mit den Schlägern berührt werden
- Falls gegen eine der Regeln verstoßen wird gibt es einen Freistoß, dies bedeutet einen Schuss aufs gegnerische Tor während dieses nicht verdeckt/geschützt werden darf
- Gewinner ist wer als erstes fünf Punkte erreicht



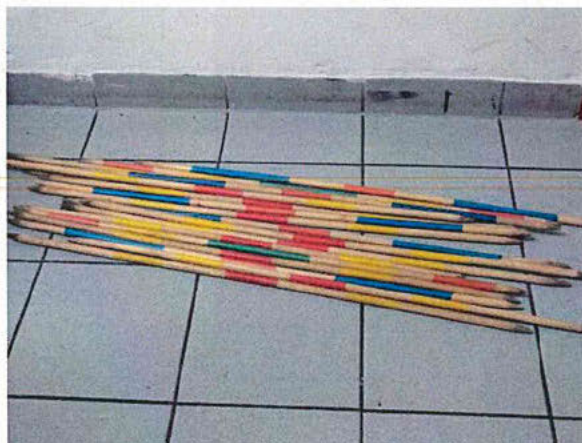
Pedalo:

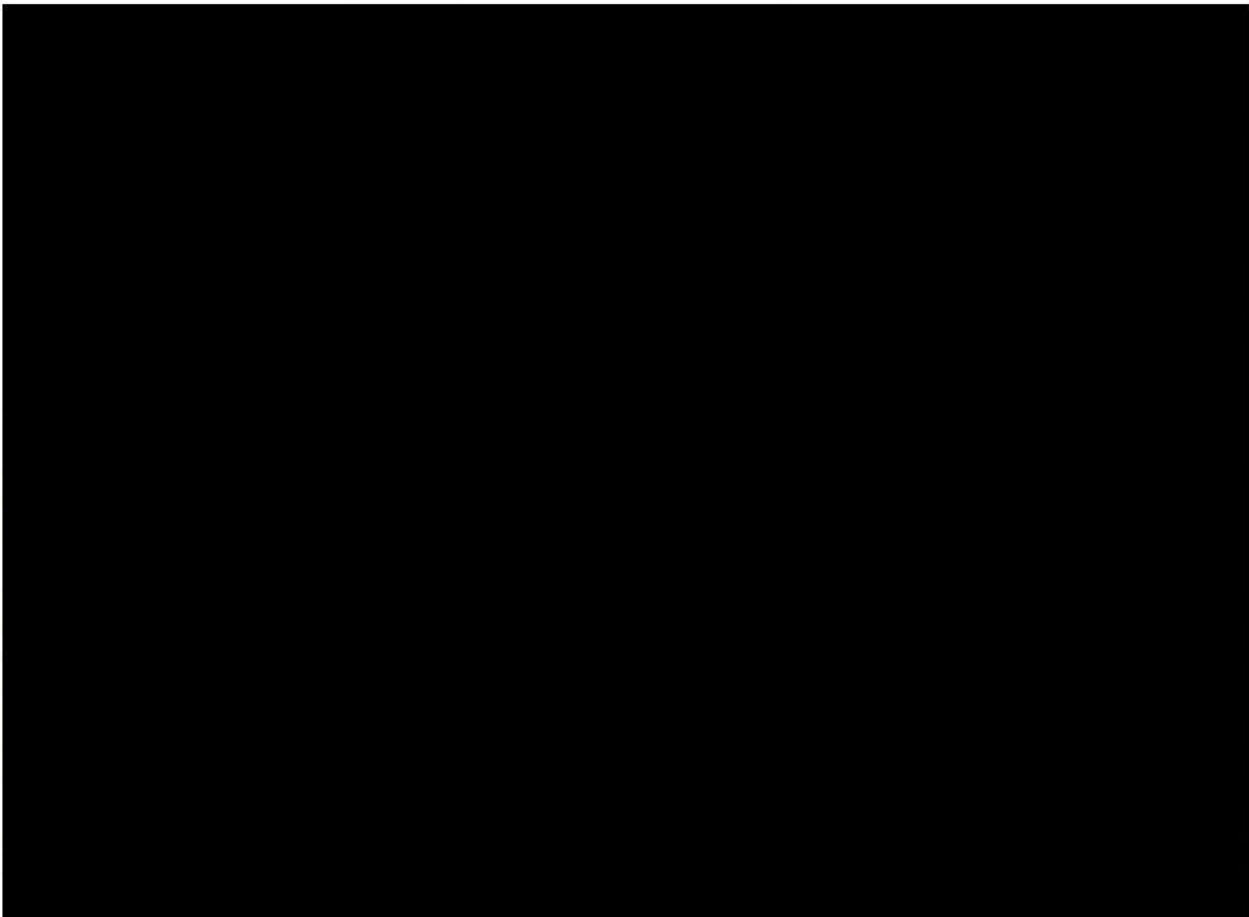
- Dieses Spielgerät muss gut beaufsichtigt werden, da hohe Sturzgefahr!!
- Nicht auf Asphalt und Teer einsetzen, das Pedalo hat Gummireifen, d.h. es soll nur auf Wiese und weichen Untergründen gefahren werden



Riesenmikado:

Die Mikado Stäbe werden mit beiden Händen umfasst und dann losgelassen. Anschließend versuchen die Mitspieler einzelne Stäbe aus dem entstandenen Haufen so herauszuziehen, dass dabei kein Stab wackelt oder sich bewegt. Gelingt ihm dies, darf er den nächsten Stab herausziehen usw. Gelingt es ihm nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sieger ist, wer am Ende entweder die meisten Stäbe besitzt oder aber die mit der höchsten Wertigkeit gemäß der Farbe der auf den Stäben angebrachten Ringe (kann zu Spielbeginn selbst festgelegt werden).





Hula-Hoop:



Beim Hula-Hoop wird versucht durch geschicktes Bewegen der Hüften den Hula-Hoop-Reifen möglichst lange um den Körper herum kreisen zu lassen. Die Hula-Hoop-Reifen lassen sich aber auch gut für andere Spiele verwenden, z. B. für einen Hindernislauf, bei dem versucht werden muss, von Ring zu Ring zu hüpfen.



Multinetz:

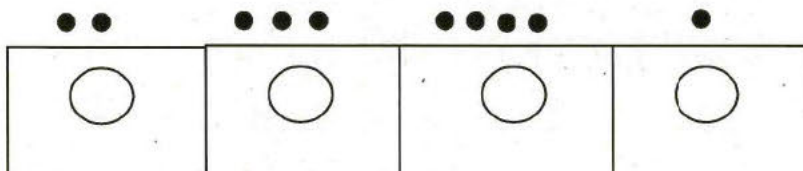
- Das Netz ist sehr schnell aufgebaut
- Eignet sich für sämtliche Ball- und Schlägerspiele
- Unbedingt darauf achten, dass sich beim Aufbau das Gestänge nicht verbiegt!



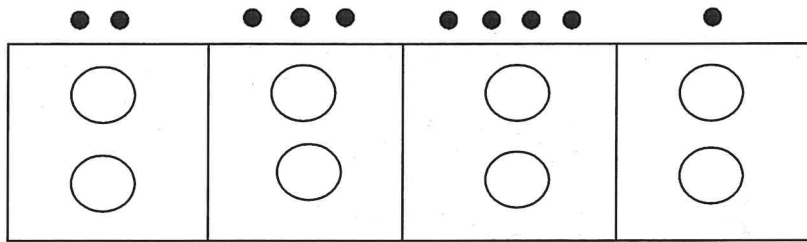
Shuffle-Board:



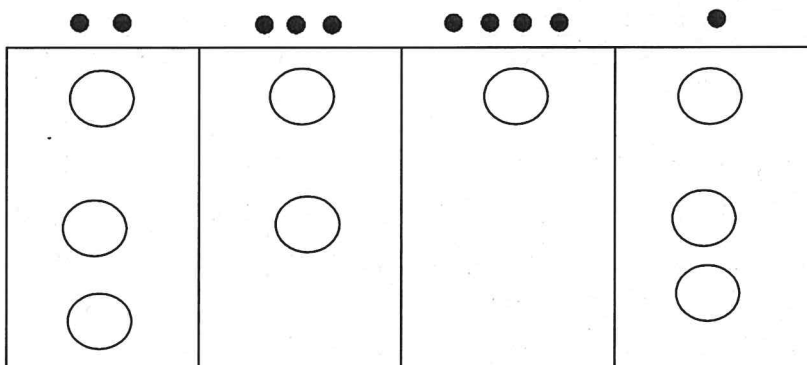
- Beim Shuffle-Board, einem alten holländischen Brettspiel, stehen dem Spieler 30 Holzscheiben, sog. „Pucks“ zur Verfügung, welche er durch 4 Törchen in verschiedene Fächer schieben (schubbeln) soll
- Ziel ist es die Pucks möglichst gleichmäßig in die vier Törchen zu verteilen, für jede komplette Reihe in den Törchen gibt es 20 Grundpunkte, z.B. hier:



- z.B. 40 Grundpunkte



- Bei jeweils 3 Steinen pro Törchen gibt es 60 Grundpunkte, bei jeweils 4, 80 Grundpunkte, usw.
- Die übrigen Steine zählen die Punkte, welche über dem entsprechenden Törchen angegeben sind, z.B. hier 29 Punkte



⇒ 20 Grundpunkte

⇒ 9 Einzelpunkte

= 29 Gesamtpunkte

- Alle Steine, die nach dem 1. Durchgang nicht in den Fächern untergebracht wurde, dürfen erneut „geschubelt“ werden
- Nach dem 2. Durchgang werden die Punkte gezählt

Besonderheiten:

1. Die Pucks müssen mit vollem Umfang die vordere Linie der Törchen überschritten haben.
2. Pucks, welche sich während des Spieles quer stellen, dürfen erneut benutzt werden.
3. Pucks, die in das vordere Feld zurückkommen, dürfen erneut benutzt werden.
4. Pucks, die aus dem Spielfeld geraten, dürfen erst beim nächsten Durchgang erneut benutzt werden.

Kullerkreisel:

In die Kullerkreisel können sich die Kinder reinsetzen (entweder allein oder zu zweit) und über die Wiese kullern.



Stocktennis:

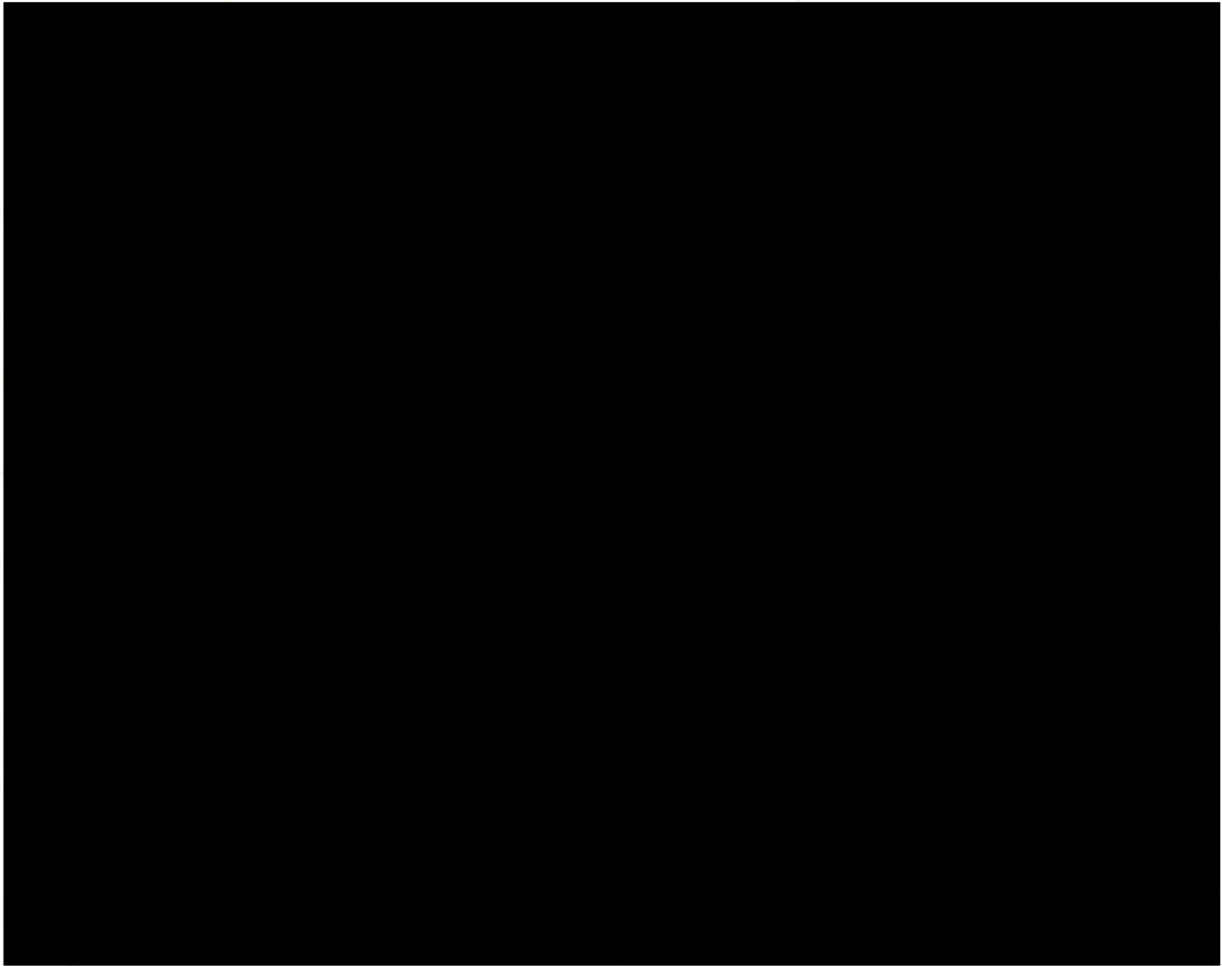
Das Stocktennis besteht aus einem Stock, der in den Boden gesteckt wird, an dem eine Schnur mit einem Tennisball am Ende befestigt ist. Zwei Kinder versuchen nun abwechselnd in je entgegengesetzter Richtung mit einem Schläger den Tennisball zu treffen. **Bitte nur die dafür vorgesehenen Schläger benutzen!**

Natürlich kann Stocktennis auch von einem Kind allein gespielt werden.



Nur diese Schläger benutzen!





Schwungtuch:



- Alle mitspielenden Kinder halten das Schwungtuch an den Halteschlaufen. Nun bewegt man es so, als wolle man einen Teppich ausschütteln. Das Tuch bläst sich nun auf und hebt sich ein wenig, dann sinkt es wieder sanft herab.
- Es gibt zahlreiche Spielmöglichkeiten für das Schwungtuch
- Siehe Anlage



Laufdollies:

Laufdollies sind quasi kleine Stelzen, bestehend aus zwei Plastikuntersätzen mit Schnüren daran. Die Kinder stellen sich einfach auf die Plastikuntersätze, nehmen die Schnüre in die Hand und laufen los. Man kann mit ihnen natürlich auch Wettläufe veranstalten. Am besten eignen sich Laufdollies auf hartem Untergrund.



Wikinger Schach:

Wikinger Schach besteht aus 10 eckförmigen Kubbs, 6 Wurfhölzern, 4 Begrenzungsstäbchen, 1 König. Gespielt wird auf Rasen. Mit den Begrenzungsstäbchen ein 5 x 8 Meter großes Spielfeld abstecken. Die kürzere Seite ist die Grundlinie. In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den Grundlinien die Mittellinie. Auf der Grundlinie jeweils die 5 Kubbs im gleichen Abstand verteilen.

Ein Mitglied jeder Mannschaft wirft das Wurfholz von der Grundlinie so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden. Welches Wurfholz am nächsten zum König ist, dessen Mannschaft darf anfangen. Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer. Diese werden am Ende genommen und in Längsrichtung von unten geworfen. Der Stab darf nicht rotieren oder horizontal geworfen werden. Geworfen werden von Mannschaft A die 6 Wurfhölzer von der Grundlinie. Ziel ist es die 5 Kubbs der anderen Mannschaft zu treffen. Mannschaft B wirft die umgefallenen Kubbs in die gegnerische Spielhälfte. Die Kubbs sind beim Werfen an der Längsseite zu nehmen. Mannschaft A stellt diese geworfenen Kubbs auf. Mannschaft B hat einen Versuch, die Kubbs in die andere Hälfte zu werfen. Sollte dies nicht gelingen, darf Mannschaft A den Kubb dort platzieren, wo sie es wollen. Aber mindestens eine Wurfholzlänge von dem König und den Begrenzungsstäbchen entfernt. Anschließend muss Mannschaft B zuerst die umgeworfenen Kubbs treffen und darf dann die Kubbs auf der Grundlinie umwerfen. Sollte es nicht gelingen, die eingeworfenen Kubbs alle zu treffen, so darf Mannschaft A bei der nächsten Runde von dem König nächsten Kubb aus werfen. Sind alle Kubbs umgefallen, so darf von der Grundlinie aus der König getroffen werden. Fällt dieser, so hat die Mannschaft gewonnen. Fällt der König, bevor alle Kubbs umgeworfen sind, hat die andere Mannschaft gewonnen.



Kooperationstuch:

Auf dem Tuch kann eine Person von anderen gezogen oder getragen werden. Auch als "Insel" im freien Spiel verwendbar. Das Kooperationstuch ist aus robustem Polyesterstoff, hat 6 integrierte Griffschlaufen und ist von reißfestem Gurtband umsäumt. Indoor- und outdoortauglich.



Catchball:

Man wirft sich den aus sechs Griffen mit unterschiedlicher Punktzahl bestehenden Catchball gegenseitig zu. Dabei zählt jeder Mitspieler die Punkte des Griffes, an dem er den Catchball zu fassen bekommt zusammen. Wer nach einiger Zeit die meisten Punkte hat, hat gewonnen.



Kriechtunnel:

Der Kriechtunnel eignet sich sehr gut für das freie Spiel. So können die Kinder sich z.B. in die Röhre kuscheln, durchkrabbeln (z. B. auch im Rahmen eines Hindernisparcours) oder sich weiterrollen. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Kinder **nicht darauf springen**.



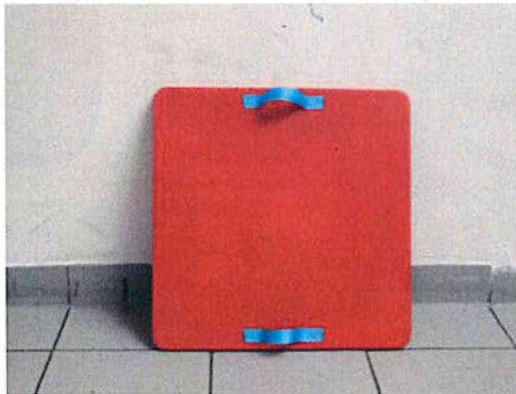
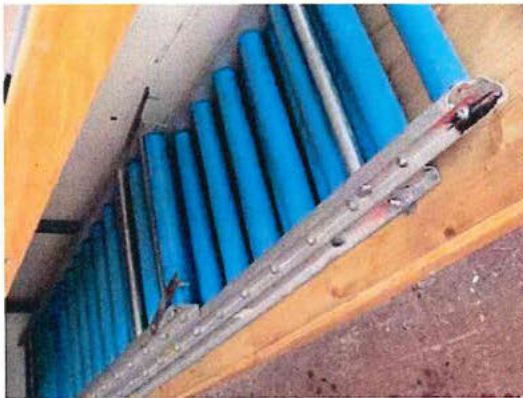
Kriechtunnel aus Stoff:



Rollenrutsche:

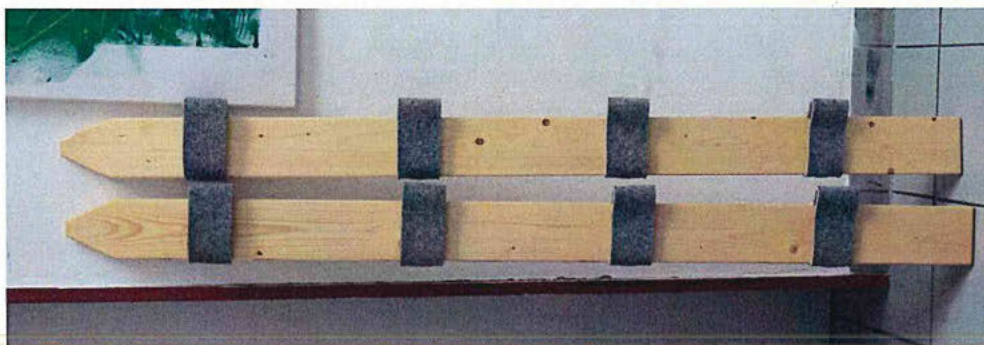
Die Rollenrutschenteile (bis zu drei) werden mit Hilfe der angebrachten Schraubenhaken miteinander verbunden. Die Kinder stellen sich nun hintereinander auf. Ist ein Kind an der Reihe, setzt es sich auf ein Brett, am Besten im Schneidersitz. Das Kind kann auch angeschoben werden, Alter beachten. Auf keinen Fall stehend rutschen lassen!

Ständige Aufsicht ist in jedem Fall notwendig!



Laufski:

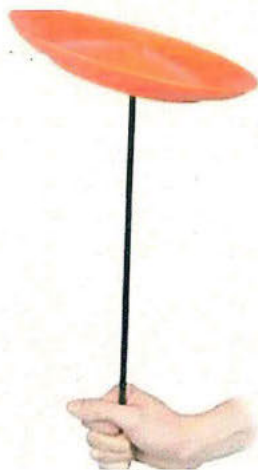
Das Laufskipaar ist für vier Kinder ausgelegt, was jeweils an der Anzahl der Schlaufenpaare für die Füße ersichtlich ist. Die Fortbewegung mit ihnen klappt nur, wenn die Kinder jeweils gleichzeitig den linken oder rechten Ski anheben. Nun kann z.B. ein Wettskilaulen (evtl. auch mit Hindernissen, die umrundet werden müssen) veranstaltet werden.



Jonglierteller:

Tellerdrehen ist im Grunde nicht schwierig. Nimm den Stab in deine Hand und hänge den Teller an der kreisförmigen Unterkante an der Stabspitze ein. Mache aus dem Handgelenk kreisende Bewegungen mit dem Stab. Irgendwann hebt sich der Teller. Wenn er in Schwung kommt, beende die Kreisbewegung. Die Stabspitze sollte nun in die markante Ausbuchtung des Tellers springen. Der Teller dreht sich. Die Kreisbewegung machst du nur aus dem Handgelenk und der Arm ist dabei steif.

Wenn du deinen Teller zuverlässig ins Drehen bringst, probiere, ihn zu beschleunigen. Er verliert mit der Zeit an Drehgeschwindigkeit, das will ausgeglichen werden. Bewege den Stab wieder aus der Ausbuchtung heraus und drehe den Teller erneut an.



Dies befindet sich außerdem in der Spielkiste:

Ersatzsteine Shuffleboard:



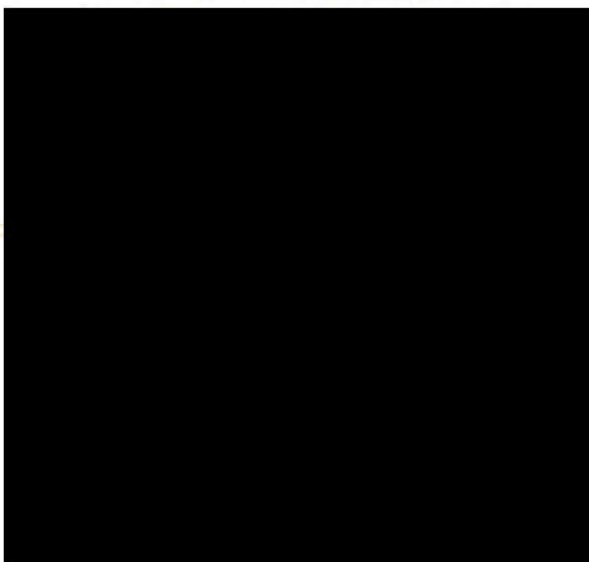
Schaumstoffwürfel:



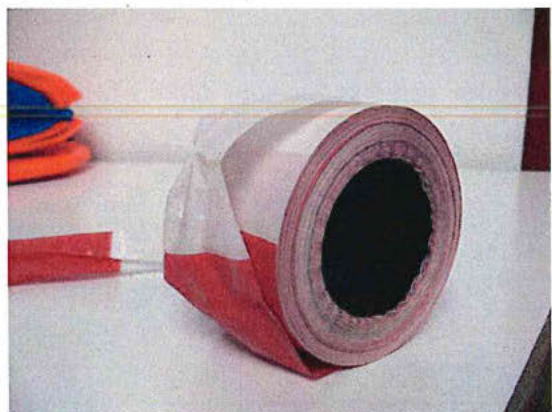
Handbesen, Hammer:



Verschiedene Pylonen



Absperrband 1 Rolle



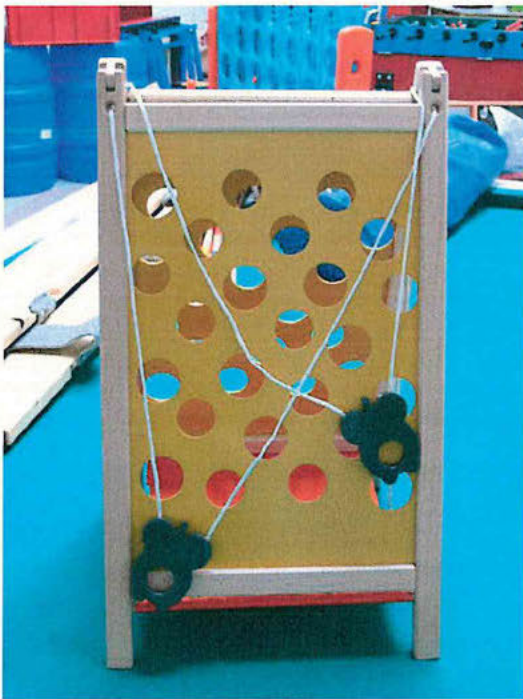
Rolltonne:



Octoplay:



Balancierbrett:



**Plastikplane/
Wasserrutsche:**



Balanco:



Rikscha / Sulky:



Frisbee:



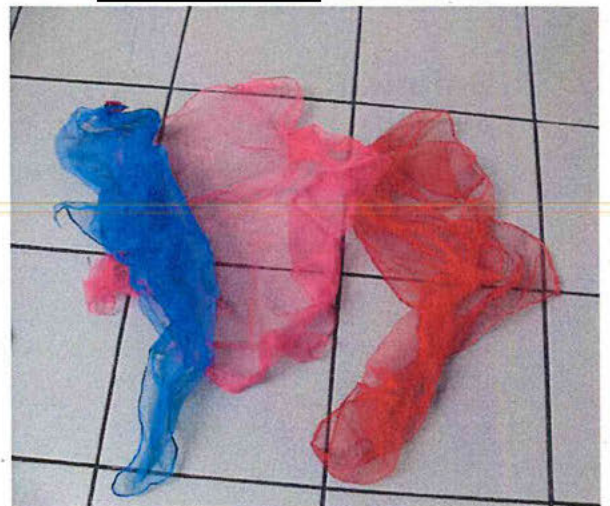
Straßenmalkreide:



Jonglierkeulen:



Jongliertücher:



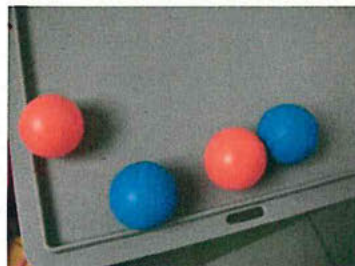
Vier gewinnt:



Fußbälle, Speedmintonschläger, Beachballschläger:



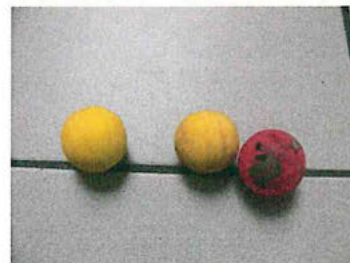
Softbälle, Bälle für Squap, Federbälle:



Ersatzschläger Stocktennis:



sonstige kleine Bälle:



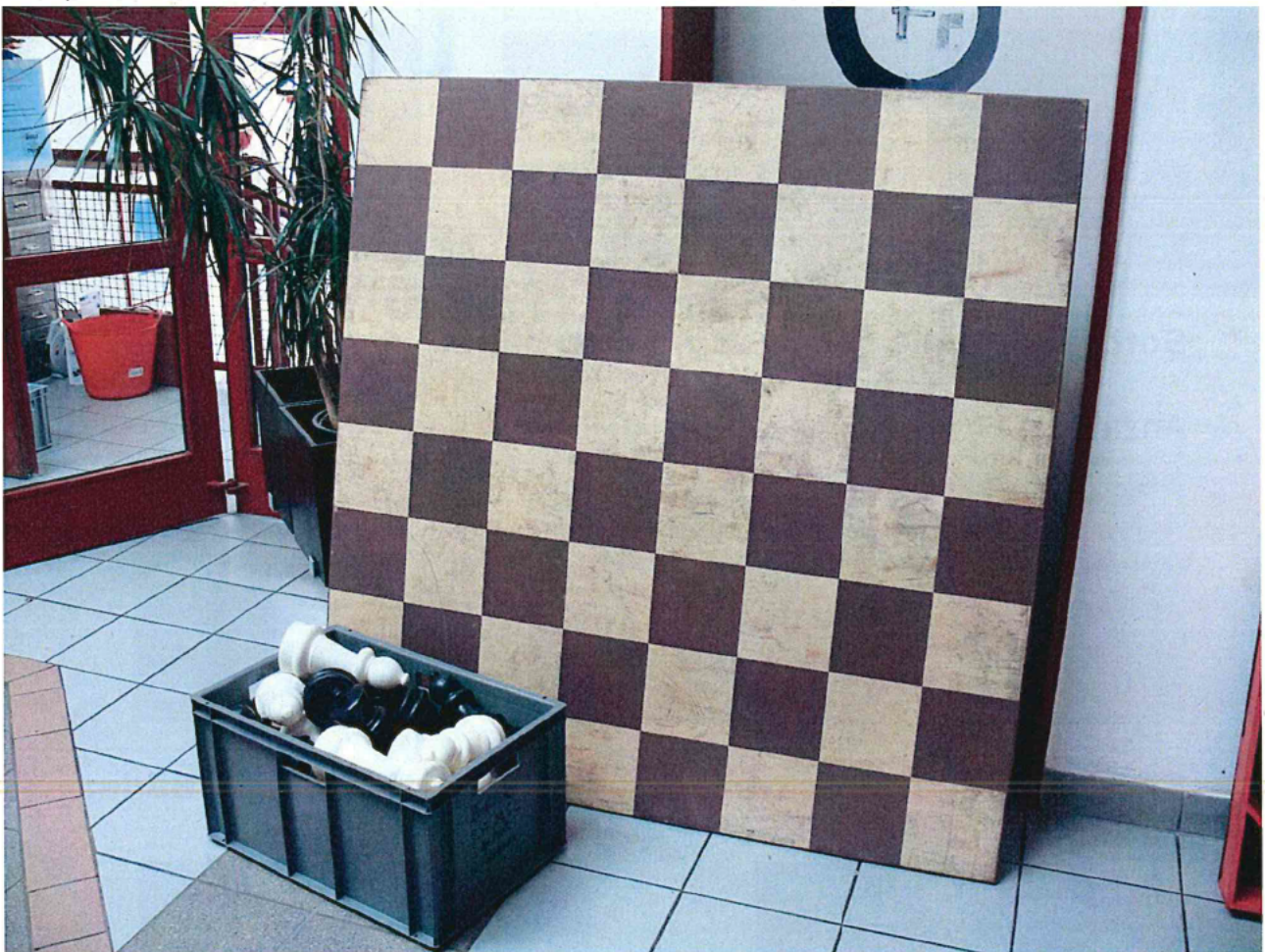
Pferdespielleine:



Seilspringen:



Schachbrett plus Kiste mit 32 Schachfiguren:



Anlage:

Spielmöglichkeiten für das Schwungtuch:

Zeigt her eure Füße

Material: ein Fallschirm

Ort: In einer Wiese oder in einer Halle

Dauer: ca. 15 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 10 – 24 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Die Kinder halten den Fallschirm in Hüfthöhe straff. Ein Kind setzt sich unter den Fallschirm. Über den Fallschirm wird nun stumm, mit zeigen, ein Kind vereinbart, das einmal um den Fallschirm läuft. Das Kind unter dem Fallschirm, muss nun anhand der Schuhe, Gangart vom Spieler erraten um welchen es sich handelt.

Denkmal enthüllen

Material: ein Fallschirm

Ort: In einer Wiese oder in einer Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 8 – 16 Personen / ab 8 Jahre

Spiel: Zwei Kinder schlüpfen unter einen Fallschirm und nehmen die Position eines Denkmals / einer Statue ein. Von außen tasten zwei andere Kinder das Denkmal ab und bauen es sichtbar so exakt wie möglich nach. Danach erfolgen die Enthüllung und der Vergleich. Dem Paar unter dem Fallschirm immer wieder Luft zu fächern.

Variation:

1. Die beiden Kinder unter dem Fallschirm werden von einem oder zwei „Bildhauern“ abgetastet, die dann zwei weitere Kinder in die richtige Position bringen.

Der große Knall

Material: ein Fallschirm, einige Luftballons

Ort: In einer Wiese oder in einer Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 8 – 20 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Alle Kinder sitzen um den Fallschirm und schlagen kräftige Wellen. 3 Luftballons werden aufgeblasen und darunter versteckt. Durch krabbeln auf dem Fallschirm soll ein Mitspieler die Ballons suchen und zerknallen.

Fallschirm verteidigen

Material: ein Fallschirm

Ort: Wiese oder Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 10 – 16 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Das Schwungtuch wird auf dem Boden ausgebreitet. Die Kinder teilen sich in zwei Mannschaften auf. Eine versucht im Spinnengang (Bach nach oben), mit den Füßen und dem Po, den Fallschirm zusammenschieben. Die andere versucht im Hundegang die eine Gruppe anzudrängen und das Zusammenschieben zu verhindern.

Krokodile im Sumpf

Material: ein Fallschirm

Ort: Wiese oder Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 10 – 30 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Der Fallschirm ist auf dem Boden ausgebreitet. Die Kinder sitzen um den Fallschirm verteilt und halten ihn fest. Die Beine sind unter dem Fallschirm. Ein Kind ist unter den Fallschirm, das Krokodil. Es geht auf Beutefang, in dem es ein Kind unter den Fallschirm zieht. Das Kind schreit laut und wird auch zum Krokodil. So werden es immer weniger Opfer und immer mehr Krokodile.

Variation:

1. Zwei „Rettungsschwimmer“ laufen um den Fallschirm. Sobald ein Kind schreit, eilen sie zur Hilfe und halten das betroffene Kind fest. Es noch mal Glück und bleibt erstmal verschont.
2. Wer gerettet wurde, wird selbst zum Rettungsschwimmer, es entsteht ein Wettbewerb.

Fische im Meer raten

Material: ein Fallschirm

Ort: Wiese oder Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 10 – 20 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Ein Kind schießt die Augen, einige krabbeln unter das Tuch, der Rest macht Wellen am Rand. Nun Augen auf und raten wie viele Fische im Meer schwimmen.

Müll aus dem Meer schleudern

Material: ein Fallschirm, einige Softbälle

Ort: Wiese oder Halle

Dauer: ca. 10 – 20 min

Eignung: Für Gruppen von 8 – 30 Personen / ab 6 Jahre

Spiel: Mit dem Schwungtuch weiche Gegenstände herausschleudern, bis das Meer sauber ist.

Variation:

1. Die Kinder teilen sich in 2 Gruppen auf. Eine ist am Fallschirm und schleudert die Gegenstände hinaus, die andere verteilt sich Drumherum und sammelt die Gegenstände auf und wirft sie wieder in den Fallschirm.