



Ferien am Ort
*bewusster
langsamer
nachhaltig leben fair
miteinander
schöner*

Schwerpunkt 2009: „Mobilität“

Ferien am Ort:
Eine Aktion in Kooperation mit
Landeszentrale für Umweltaufklärung



Inhaltsverzeichnis

1. Thema „Mobilität“	2
1.1 Hintergrund	2
1.2 Mobilität als Thema von „Ferien am Ort“	3
2. Aktions- und Spielideen	4
2.1 Aktionsvorschläge.....	4
2.2 Spielideen.....	5
2.3 Mögliche Kooperationspartner	7
2.4 Links	7

1. Thema „Mobilität“

1.1 Hintergrund

Der Mensch betrat als homo migrans, als mobiler, wandernder Mensch die Weltbühne. Angeblich wurde er zum Zweibeiner, weil dies einfach praktischer war, um jagend durch die Savanne zu streifen. Die ersten Menschen waren Nomaden.

Jahrtausendlang wurden für das Vorankommen von A nach B ausschließlich die eigenen Füße benutzt. Etwas schneller ging es voran, als Pferde, Esel und Kamele ins Spiel kamen. Diese musste man sich aber auch leisten können. In der Eifel spannten die Armen noch vor 60 Jahren Ziegen vor ihr Fuhrwerk, weil es für mehr nicht reichte.



Dabei blieb es dann für lange Zeit. Der menschliche Aktionsradius wurde durch Muskelkraft begrenzt. Erst mit der Erfindung der Dampfmaschine und etwas später des Verbrennungsmotors änderte sich dies schlagartig. Plötzlich spielte Entfernung scheinbar keine Rolle mehr. Als dann gar das Flugzeug ins Spiel kam, war von der Mühsal des Reisens keine Rede mehr. Mal eben zum Shoppen nach Florenz? Warum nicht.

Mobilität heißt heute in Deutschland 1,2 Billionen Personenkilometer pro Jahr, also durchschnittlich 15.000 km pro Jahr und Kopf, von denen über 80 % als sogenannter motorisierter Individualverkehr, also mit dem Auto oder dem Motorrad zurückgelegt werden. Fußgänger werden in dieser Statistik des Bundesverkehrsministeriums gar nicht erst erfasst.

Analog dazu explodierte das Güterverkehrsvolumen in Deutschland auf 580 Milliarden Tonnenkilometer, also ca. 7.000 Tonnenkilometer pro Kopf, von denen 70 Prozent auf der Straße stattfinden. Das heißt: Für jeden von uns fährt im Jahr ein vollbeladener großer Laster 400 Kilometer Güter durch die Gegend.

Dies sind gewaltige Zahlen, die Altvorderen hätten sich die Augen gerieben, und es verwundert letztlich nicht, dass auch die Auswirkungen auf die Umwelt gewaltig sind.

Der Verkehr ist einer der Hauptverursacher des Klimawandels, des Landschaftsverbrauchs (jeden Tag zusätzlich 22 Hektar), die größte Lärmquelle und auch damit ein echter Krankmacher, und nicht zuletzt lebensgefährlich: Jedes Jahr kostet der Straßenverkehr 5000 Menschen das Leben.

Unser Mobilitätsverhalten ist nicht nachhaltig. Wenn wir so weitermachen, werden die damit einhergehenden Probleme uns den Fahrspaß noch gründlich vermässeln. Aber was kann man dagegen machen?

Letztlich legt der Mensch wie früher im Durchschnitt ca. 3 Wege pro Tag zurück. Aber diese Wege sind erheblich länger geworden. In einer modernen Industriegesellschaft mit ihrer hochgradigen Arbeitsteilung und der Trennung von Wohnen und Arbeiten gehört Pendeln über weite Strecken und Einkaufen in den Großmärkten mit Autobahnanschluss zum unverzichtbaren Lebensstil. Daran etwas zu ändern ist sehr schwierig. Langfristig müssen wir Wohnen und Arbeiten wieder näher zusammenbringen. Wir müssen den Nahraum wieder neu entdecken und wertschätzen. Die Erhöhung der Lebensqualität in den Ballungsräumen und attraktive Naherholungsgebiete können die Stadtfucht und insbesondere die besonders verkehrsintensiven Kurzurlaube vermindern.

Einfacher aber nichts desto weniger effektiv ist die richtige Entscheidung bei der Wahl des Verkehrsmittels. In Deutschland gibt es einen hervorragend ausgebauten, schnellen und komfortablen öffentlichen Personennahverkehr (ÖPNV), der sehr gut mit Fernverkehrssystemen verzahnt ist. Auch mit der Auswahl des richtigen Autos ist ein entscheidender Beitrag zu einer nachhaltigeren Mobilität möglich. Immerhin hat hier das Umdenken bereits begonnen. Wer will auch mit der Technologie von gestern die Spritpreise von morgen bezahlen?

Am nachhaltigsten verhalten sich Fußgänger und Fahrradfahrer. Sie verursachen keine schädlichen Emissionen, machen keinen Lärm, tun etwas für ihre Gesundheit und haben einfach mehr von der Welt, weil sie genauer hinsehen können. Günstiger geht es nicht.

Mobilität ist also eine Schlüsselfrage Nachhaltiger Entwicklung: Die Zukunft können wir nur gewinnen, wenn es uns gelingt, intelligenter mit Mobilität umzugehen.

1.2 Mobilität als Thema von „Ferien am Ort“

Viele Kinder bewältigen ihre Alltagswege nicht per Fuß, Fahrrad oder Bus/Bahn sondern per "Elterntaxi". Selbst für Kurzstrecken ist das Auto immer selbstverständlicher geworden. Durch den damit einhergehenden Bewegungsmangel werden die Kinder immer dicker und durch den CO²-Ausstoß der Autos wird das Klima immer wärmer.

Demzufolge bieten sich für die Jugendarbeit im Sportverein (z.B. im Rahmen einer „Ferien am Ort – Aktion“) zwei Zielrichtungen zum Thema „Mobilität“ besonders an:

Erstens: ein stärkeres Bewusstsein für die eigene Fortbewegung im Verkehr zu schaffen und zweitens: ein Interesse an der Fortbewegung aus eigener Kraft und das Bedürfnis danach zu wecken.

Dies beginnt schon bei der Aktion Ferien am Ort an sich. Im Gegensatz zu aufwändigen Urlaubsreisen werden bei dieser Aktion vor Ort spannende Erlebnisse ermöglicht, sozusagen vor der eigenen Haustür. Die Kinder entdecken das eigene Wohnumfeld völlig neu und der Heimatort gewinnt an Attraktivität.

Und was liegt näher, als im Ferienprogramm des Sportvereins den eigenen Körper wieder so richtig zu entdecken und dabei auch ein neues Gefühl für Raum und Zeit zu gewinnen?

Sport ist Mobilität in ihren vielfältigsten Formen: Laufen, Springen, Schwimmen, Schweben, Rad- oder Kanufahren, u.v.a. Ansatzpunkte und Aktionen, die Spaß machen, gibt es in Hülle und Fülle.

Zudem ist das Thema „Mobilität“ auch in den Modulen der vergangenen Jahre wieder zu finden: „Natur erleben“, „Gesunde Ernährung“, „Energie“, „Eine Welt – Unsere Welt“ und „Style, Moden, Trends“. All diese Themen betreffen auch Fragen zur „Mobilität“: Nur mit einem gesunden Körper kann ich mich aus eigener Kraft fortbewegen; nur durch Flugzeuge und Güterverkehr ist es möglich, in Paris entwickelte, in Bangladesch produzierte und in Deutschland verkaufte Mode zu tragen; nur durch Verbrauch von Energie können Menschen mobil sein...

Alle diese Ansätze gehen von der Überzeugung aus, dass unser Querschnittsthema „Partizipation und Mitbestimmung“ der Schlüssel zum langfristigen Erfolg ist. Denn nur durch die aktive und bewusste Teilhabe an den Themen bzw. am gesellschaftlichen Leben kann Veränderung bewirkt werden. Der Sportverein ist hier ein idealer Erfahrungsraum für junge Menschen. So wird auch in diesem Jahr das Thema „Mobilität“ durch die Beteiligung der Kinder in Aktionen und Spielen kindgerecht, mit viel Spaß und Bewegung vermittelt.

2. Aktions- und Spielideen

2.1 Aktionsvorschläge

- Entdecken des eigenen Aktionsradius: Wer weiß schon, wie weit die eigenen Füße tragen? Warum nicht mal einen „Gewaltmarsch“ von 20 km überleben (oder eine Nachtwanderung).
- Auf verschlungenen Pfaden Nachbarorte besuchen und dabei den Nahraum entdecken. Dies kann auch gut im Rahmen einer Schnitzeljagd, eines

Stadtspiels oder eines Orientierungslaufs passieren. Eine tolle moderne neue Form ist das so genannte „Geo Caching“ . siehe weiterführende Links

- Das Fahrrad neu entdecken, zuerst in einem Fahrradworkshop, in dem die Technik überprüft und das selbständige Reparieren auf dem Programm steht, anschließend bei einer schönen Fahrradtour. Dazu passen auch gut ein Verkehrssicherheitstraining oder eine Fahrradralley.
- Schulbusfahren kann jeder. Im Rahmen des Ferienprogramms kann man aber auch das ganze ÖPNV-Netz entdecken und dabei nicht nur lernen Fahrpläne zu lesen, sondern auch interessante Ziele der näheren Umgebung besuchen.
- Mit der Eisenbahn und den vielfältigen Gruppen- und Sonderangeboten, wie z.B. dem Rheinland-Pfalz-Ticket kann man preisgünstig sogar richtige Reisen unternehmen. (Mit dem RLP-Ticket kann man für 27 € und ab 9 Uhr zu Fünft den ganzen Tag Eisenbahn fahren, z. B. von der Eifel in die Pfalz und zurück.)
- Inliner, Skateboard
- Kanutouren, Floßbauaktionen
- Besuch auf einem Segelflugplatz

2.2 Spielideen

Fahrradralley

- Lege ein langes, schmales Brett auf die Straße und lass sie darüber fahren, besonders spannend wird es, wenn das Brett Unebenheiten hat oder wenn Du unter die Mitte des Bretts eine Erhöhung (Bsp.: Holzklötz) schiebst
- Wassertransport mit Becher oder anderen Gefäßen, welche in der Hand zu halten sind
- Kegel aufstellen zum Slalom fahren
- Fahrrad- TÜV Das Fahrrad wird vor dem Rennen auf Tauglichkeit und Verkehrssicherheit überprüft. Für jede funktionierende Bremse, Licht, Luftdruck, Klingel gibt es einen Punkt, für jede lockere Schraube einen Punkt Abzug
- „Pimp my Bike“ – Wer hat das lustigste/ schönste/ ausgefallenste Fahrrad?
- Eierlauf- Eierfahrt
- Aufgabe ist es mit dem Fahrrad auf die markierte Fläche (ca.30 cm breit und knapp 2 Meter lang) zu fahren um dann dort so lang als wie möglich still zu

stehen, ohne abzusteigen. Jedes Gruppenmitglied hat einen Versuch. Die Zeit wird erst gestoppt wenn das ganze Fahrrad in der Markierung ist.

Straßensperre (von Klaus Balster)

In der Mitte eines Spielfeldes verläuft eine ca. 4 m breite Straße (durch Klebestreifen oder Hütchen kennzeichnen). Ein Kind ist die Straßensperre und versucht, die anderen am Weiterfahren zu hindern. Wurde ein Kind aufgehalten, ist dieses die neue Straßensperre.

Variation: mehrere Straßensperren, mehrere Straßen

Garagenspiel (von Klaus Balster)

Ein Kind sitzt mit gegrätschten Beinen, welche die Garagenwand darstellen. Das andere Kind ist das Auto. Die Autos fahren durch den Raum. Bei einem Signal (z.B. Klatschen) fährt das Auto vorsichtig in die Garage (immer rückwärts). Die „Garage“ legt die Arme auf die Schultern des „Autos“. Damit ist die Garage geschlossen. Dann nennt der Spielleiter eine Aufgabe, z.B. „Das Auto soll zu einem blauen Punkt fahren, diesen berühren und dann wieder zurück in die Garage einparken“. Bevor das Auto losfahren kann, soll es seine Aufgabe wiederholen. Erst dann wird die Garage geöffnet. Nach jeder neuen Aufgabe: Rollenwechsel.

Hinweis: Gut auch für sehr zappelige Kinder geeignet. Diese sollten aber nicht ein Paar bilden.

Spiele mit dem Fallschirm - Busreise

Die Kinder steigen in den Bus ein – Festhalten am Fallschirm.

Der Busfahrer gibt die Kommandos, z.B. Losfahren, 1. Gang, 2. Gang, Bremsen, Rückwärtsfahren.

Aufpassen, dass keine Reifen platzen (hinfallende Kinder). Die Reise kann individuell an die Gruppe und Themen angepasst werden und mit kleinen Spielen rund um den Fallschirm ergänzt werden.

Baumstamm-Transport

Die Kinder legen sich aneinander auf eine Mattenbahn. Ein Kind ist der Baumstamm. Indem die Kinder sich drehen, wird der Baumstamm wie auf einem Förderband transportiert. Wichtig sind Körperspannung und gute Gruppenatmosphäre als Voraussetzung.

Spiele mit Teppichfliesen

Skifahren: Die Kinder stellen sich auf die Teppichfliesen (je Fuß eine Fliese) und können sich so rutschend fortbewegen. Ob als Wettbewerb oder einfach so, denkt euch eine tolle Piste aus, die die Kinder mit Begeisterung befahren werden.

Kutsche: Ein Kind stellt sich auf zwei Fliesen (wie oben). Es hält sich an einem Gymnastikstab fest. Zwei „Pferdchen“ fassen diesen und ziehen das Kind durch die Gegend.

WICHTIG: Immer die Teppichseite, also die rutschende Seite, nach unten legen!

Weitere Spielideen aus den Betreuerschulungen werden im Internet veröffentlicht.
www.sportjugend.de / Projekte / Ferien am Ort

2.3 Mögliche Kooperationspartner

- **Ballance 2006 (Ausleihe von Soccercourts)** www.ballance2006.de
- **ELAN e.V. (Vermittlung von Referenten zum Thema Nachhaltigkeit)**
www.elan-rlp.de
- Polizei
- Straßenverkehrswacht
- Fahrradläden
- Allgemeiner Deutscher Fahrradclub ADFC, Verkehrsclub Deutschland VCD
- Verkehrsverbände
- Wandervereine
- Förster
- Naturschutzverbände

2.4 Links

Anregungen zur Gestaltung einer Schnitzeljagd

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-gelaende-schnitzeljagd.html>

Geocaching

<http://de.wikipedia.org/wiki/Geocaching>

Fahrrad- und Mofaralley

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spielstationen-fahrrad-rally.html>

Fahrradspiele

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=647&titelId=3697>

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/skateboard-spiele.html>

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-spielstrasse-stationen.html>

Wiki zum Thema Orientierungslauf

<http://www.ol-wiki.de/index.php?title=Orientierungslauf>

Nachhaltige Mobilität in der Schule, Beratungsleitfaden für allgemeinbildende Schulen

<http://www.umweltdaten.de/publikationen/fpdf-l/3083.pdf>

Allgemeiner deutscher Fahrradclub

<http://www.adfc.de/>

Fachverband Fußverkehr Deutschland

<http://www.fuss-ev.de/>

Mit dem Fahrrad durchs Netz

<http://www.beiki.de>

<http://www.gib-acht-im-verkehr.de/kinder/radfahrtipps.php>

VCD-RLP

<http://www.vcd.org/vorort/rlp>

Manchmal möchte ich lieber ein Auto sein

von Dr. Klaus Balster aus „Was bewegt Kinder?“ (ISBN 3-932047-19-2)



Ich habe versucht, mit meinen Worten wiederzugeben, was die 8-jährige Sarah bewegt.

Kürzlich haben sich wieder Nachbarn beschwert, als ich mit Freunden auf der Straße vor der Wohnung mit dem Ball spielte. Sie beklagten unser Lachen, anfeuerndes Rufen und die Ballgeräusche.

Da möchte ich manchmal lieber ein Auto sein,

um dessen Vorzüge zu genießen. Ich habe von den Nachbarn noch nie gehört, das sie sich über quietschende Bremsen, knatternde Auspuffe oder lautes Hupen ihrer Lieblingkinder – der Autos – direkt vor der Haustür beschwerten oder gar gerichtlich gegen sie vorgegangen sind, wie sie es jetzt für unsere Spielgeräusche anstreben.

Ich möchte manchmal lieber ein Auto sein,

um die Aktivitäten und Liebkosungen, die man ihnen entgegen bringt, auch einmal in vollen Zügen zu genießen. Mit welcher Akribie und Liebe Erwachsenen Eingaben an die entsprechenden Stadtämter verfassen, um für ihren Liebling ausreichenden Bewegungsplatz zu bekommen. Wie sie für ein flächendeckendes Straßennetz streiten oder für ausreichende Parkplätze. Selbst Bäume mussten dafür gestutzt werden, damit die Lieblinge sich nicht verletzen. Ich weiß gar nicht wie viele Anrechte ein Auto hat. Wie viele Quadratmeter stehen diesem zur Verfügung? Nach dem Kindergartengesetz stehen jedem Kind 2 Quadratmeter zu?

Ich möchte manchmal lieber ein Auto sein,

weil sich stadtplanerische Überlegungen mehr an der Anzahl vorhandener Autos orientieren als an der Anzahl der Kinder und ihrer Wünsche nach ausreichender Bewegungsfläche. Autos bekommen immer mehr Wege, immer mehr Lücken im Straßennetz werden geschlossen, sodass man überall per Auto hinkommen kann. Uns gehen diese Nischen, Lücken und un bebauten Flächen verloren. Das macht uns anregungsarm. Wir werden immer unbeweglicher und transportbedürftiger. Autos finden immer Bewegung, wir müssen erlebnisarme Zwischenzeiten bei Transporten akzeptieren, wenn wir von einer Spielinsel/-oase zur anderen gefahren werden. Uns bedrücken zerstückelte Lebensräume, eingengte Erfahrungs- und Handlungsspielräume, Bewegungsräume als Spielgettos. Durch das lückenlose Autowegenetz können sich Autos fortlaufend bewegen. Wir nicht! Wir finden immer weniger Spielmöglichkeiten, kaum noch natürlichen Bewegungsraum, in dem wir uns ausleben können.

Vielleicht muss man darum ein lückenloses Verkehrsnetz aufbauen, damit wir Kinder überall hingefahren werden können?

Warum erfahren Autos nicht mehr Sackgassen oder Raumverbote?

Ich möchte manchmal lieber ein Auto sein,

weil die Erwachsenenwelt vornehmlich eine Auto-mobile-Welt ist. Diese Welt wird immer größer. Autos fehlt es auch nicht an Beziehungen und Freundschaften, wie die zunehmende Zahl der zugelassenen PKW's und die vielen Staus zeigen. Durch diese zunehmend bebaute Auto-Welt können wir weniger Sinnangebote erfahren, geringere altersgemischte Erfahrungen außerhalb der Familie machen und weniger soziale Beziehungen/Freundschaften unter Gleichaltrigen knüpfen. Wir erleben eine beängstigende Einschränkung von Spielerfahrungen, eine Reduzierung auf das Betätigen von Knöpfen, Tasten oder Hebeln. Das mögen vielleicht die autoverwöhnten Erwachsenen, aber wir Kinder doch nicht!

Ich möchte manchmal lieber ein Auto sein,

dann müsste ich mich um engagierte Erwachsene- Lobbyisten – sorgen. Dann brauchten wir um unser Grundrecht auf eine angemessene Persönlichkeitsentwicklung nicht zu kämpfen. Wenn beispielsweise politische Gremien öfter als jetzt auch unsere Kinder-Belange besprächen, wären wir sehr glücklich. So glaube ich, würde es dem einen oder anderen Erwachsenen auffallen, dass wir Kinder durch die fehlende Bewegungswelt häufiger nervöser, ungeordneter, gestörter und streitbereiter geworden sind. Wir können weniger erobern, initiieren, verändern und kreativ sein. Wegen der fehlenden Erfahrungsräume trauen wir uns nicht mehr so viel zu, werden entmutigter, sind häufiger lustlos, übersättigt, gelangweilt. Die Folge sind zunehmende Gesundheitsbeeinträchtigungen wie motorische und kognitive Defizite, aber auch emotionale und soziale Auffälligkeiten. Autos werden immer sicherer, damit sie sich in der Bewegungswelt mit anderen Autos behaupten können. Wir dagegen werden immer kränker!

Ich möchte manchmal lieber ein Auto sein,

weil für diese an jeder Ecke mit Tankstellen und Werkstätten ausreichende Hilfen zur Verfügung stehen. Außerdem gibt es für die Lieblinge der Erwachsenen Auto-Hilfsdienste, die schnell über das Telefon gerufen werden können. Für Autos stehen also rundum Hilfen bereit. Wie oft habe ich mir solche jederzeit verfügbaren Anlaufstellen gewünscht.

Um aber in den Genuss einer Rundumbetreuung zu gelangen, müsste ich manchmal ein Auto sein!

Spiele und Ideen aus den Betreuerschulungen FaO zum Thema Mobilität

Atomspiel

Alternativspiel zur Gruppenbildung, die Teilnehmer bewegen sich frei durch die Halle, der Spielleiter gibt entsprechende Bewegungsanweisung, z.B. 5er Atom

⇒ Variation: Atomspiel verschärft: 5er Atom, 6 Beine, 3 Hände.

Supermarkt

Die Teilnehmer werden in Gruppen zu ca. 5 Personen eingeteilt. Es sollten etwa max. 5 Gruppen sein. In die Mitte des Spielfeldes wird ein Kasten gestellt. Er stellt das Warenlager dar, in dem sich zu Beginn sämtliche Waren (Bälle o.ä.) befinden. In gleichem Abstand (ca. 10-15 m) um das Warenlager herum werden je nach Anzahl der Gruppen Standorte durch Matten markiert. Jede Gruppe stellt eine Supermarktkette dar, die sich auf eine andere Obstsorte spezialisiert hat. Ziel des Spiels ist es, den eigenen Supermarkt als erstes mit allen im Warenlager befindlichen Früchten einer Sorte zu füllen. Für den Einkauf gelten folgende Regeln:

- Es darf sich immer nur ein Angestellter jeder Kette außerhalb des Supermarktes zum Einkauf befinden.
- Ein Spieler darf immer nur eine Frucht transportieren.
- Es dürfen sowohl eigene als auch fremde Obstsorten transportiert werden.
- Früchte können sowohl im Warenlager als auch in anderen Supermärkten erworben werden
- Alle Früchte, die dem Warenlager oder einem anderen Supermarkt entnommen wurden, müssen in den eigenen Supermarkt gebracht werden.
- Andere Einkäufer dürfen nicht absichtlich behindert werden.

Päckchenfangen

Alle Teilnehmer knien zu einem Päckchen zusammen gerollt in der Halle verteilt auf dem Boden. Zwei der Teilnehmer sind Fänger und Gejagter. Der Gejagte läuft weg, der Fänger versucht, ihn zu fangen. Springt der Gejagte über ein Päckchen, wird er selber zum Päckchen und das Päckchen, welches er übersprungen hat, wird nun zum Fänger. Der bisherige Fänger wechselt in diesem Moment von der Rolle des Fängers in die Rolle des Gejagten. Sollte es dem Fänger gelingen den Gejagten zu fangen,

bevor dieser über ein Päckchen springen kann, findet ebenfalls ein Rollentausch statt, d.h. der abgeschlagene wird zum Fänger und der Fänger wird Gejagter, ansonsten geht das Spiel weiter wie oben beschrieben. Wichtig ist, dass immer ein schneller Wechsel statt findet und jeder an die Reihe kommt.

Wie weit?

Die Teilnehmer versuchen - am besten einzeln - eine vorher markierte Strecke blind zurückzulegen. Zunächst schauen sie sich die vorgegebene Entfernung an, schließen dann die Augen und gehen dann los. Wenn sie glauben, am Ende der vorgegebenen Strecke angekommen zu sein, bleiben sie stehen. Ziel des Spiels ist es, zu versuchen eine Strecke auf ihre Entfernung einzuschätzen. Besonders empfehlenswert ist dieses Spiel in der Natur.

Roboterspiel

Die Spieler werden in Dreiergruppen eingeteilt. Ein Mitspieler ist der Programmierer, die beiden anderen Spieler sind Roboter. Sie stehen Rücken an Rücken. Die Roboter haben können nur geradeaus laufen. Sie können nur angehalten werden, wenn sie am Rücken berührt werden. Der Programmierer hat die Aufgabe, dass beide Roboter sich am Ende gegenüberstehen. Er kann die Roboter steuern, indem er ihnen auf die Schulter tippt. Rechte Schulter = der Roboter dreht sich um 90° nach rechts und geht weiter, linke Schulter = der Roboter dreht sich um 90° nach links und geht weiter. Das Spiel startet, indem beide Roboter mit dem Rücken zueinander stehen und auf Signal des Spielleiters oder des Programmierers loslaufen und endet, wenn die Roboter aufeinander gestoßen sind. Die Schwierigkeit des Spiels kann durch die Geschwindigkeit der Roboter variiert werden. Roboter können mit Augenbinden laufen; Sicherheitshinweis: Die Roboter sollten die Hände ausstrecken, um nicht gegen die Grenzen des Spielfelds zu laufen (ideal ist ein gespanntes Seil als Grenze). Alle Programmierer und falls vorhanden der Spielleiter warnen die Roboter, bevor sie an die Grenzen stoßen durch Rufen des Namens. Wer seinen Namen hört, bleibt sofort stehen.

Landeanflug

Mitspieler stellen sich gegenüber in ca. 3m Entfernung auf. Die Mitspieler auf den Seitenlinien machen leise summende Geräusche! (sind Leuchtfeuer). Ein Mitspieler ist das Flugzeug und steht an der Grundlinie, schließt die Augen, läuft durch die Startlinie (Rampe), wird am Ende der Halle aufgefangen / ist angehalten.

Waldspaziergang/Wanderung

Die Teilnehmer stehen dicht gedrängt, aber ohne sich zu berühren, und bilden so den Wald. Ein Wanderer muss diesen Wald nachts durchqueren und macht sich mit verbundenen Augen auf den Weg. Wer er sich einem Baum nähert, so spürt er den Atem des Baumes (er wird angepustet und spürt damit das Hindernis). Auf diese Weise findet er seinen Weg durch den Wald, ohne die Bäume zu berühren.

ADAC- Pannenservice

Alle Teilnehmer sind Autos und fahren durch die Halle oder über die Wiese. Zwei oder mehrere Teilnehmer sind die Unfallverursacher. Sobald sie ein Auto berühren, wird dieses fahruntauglich und setzt sich auf den Boden. Alle noch umher fahrenden Autos können sich nun als ADAC zusammen finden, in dem sie zu viert (je nach Gruppengröße zu zweit) die fahruntauglichen Autos an den Händen und Füßen hochheben und an den Spielfeldrand tragen. Hier werden die beschädigten Autos repariert und können dann wieder weiterfahren. Ziel der Unfallverursacher (der Fänger) ist es, alle Autos fahruntauglich zu machen. Ziel aller anderen ist es, dies zu verhindern.

Alaskabaseball

Es werden 2 Schiedsrichter gebraucht. Diese legen zu Anfang fest, bis zu welcher Punktzahl gespielt wird. Der Spielablauf wird der Gruppe in Slow-Mo erklärt. Die Teilnehmer werden in 2 Untergruppen eingeteilt. Spielfeld ist die ganze Halle (Fußballfeld, Wiese). Die ballbesitzende (oder auch Würfel-) Mannschaft formiert sich um den Werfer. Der Werfer wirft den Ball fort und die Schiedsrichter zählen die Runden, die der Werfer um seine gesamte Gruppe läuft bis die fangende Mannschaft den Ball in Besitz hat und durch alle Beine der Mannschaft gereicht hat. Der letzte ruft Stopp und dann wird aufgehört zu zählen. Jetzt wechseln die Rollen und Spielabläufe. Gespielt wird solange bis die erste Mannschaft die vereinbarte Punktzahl erreicht hat. Aber Achtung, handelt es sich dabei um die Mannschaft, die angefangen hat, so darf die zweite Mannschaft noch einmal spielen und hat immer noch die Gelegenheit zu gewinnen.

Rettende Insel

Die Teilnehmer begeben sich auf eine Flugreise in unterschiedlichen Flugobjekten. Mal reisen sie als Heißluftballon, als Hubschrauber, als Düsenflieger oder als Segelflieger. Während des Fluges zieht ein

Sturm auf und der Spielleiter teilt den Reisenden mit, wo sie eine Insel finden, auf der sie sich retten können. Gerettet ist man nur, wenn die ganze Gruppe auf der Insel Platz gefunden hat. Die Inseln werden von Runde zu Runde kleiner, so dass die Kooperation der Gruppe gefragt ist. Inseln können z.B. eine Weichbodenmatte, eine Turnmatte, eine oder zwei Bänke (je nach Größe der Gruppe), ein Kasten, usw. sein.

Skrabble / ABC

Das Thema wird angeschrieben. Die Teilnehmer assoziieren frei und skrabbeln oder füllen ein ABC aus. Erleichtert die Einführung eines Themas und gibt Anknüpfungspunkte.

Verschiedene Parcours

Spinne

Zwei große Längskästen werden mit der kurzen Seite an die Turnhallenwand geschoben. Auf die Kästen wird ein Schwebebalken gelegt und ebenfalls ganz an die Wand geschoben. Der Bereich unter dem Schwebebalken wird mit einer Weichbodenmatte oder einer Niedersprungmatte abgesichert. Der Schwebebalken wird rechts und links von je einem Helfer an die Wand gedrückt, um ein Kippen oder Wegrutschen zu verhindern. Nun versuchen die Teilnehmer mit dem Bauch zur Wand, wie eine Spinne an die Wand gedrückt, von einem Kasten zum anderen Kasten zu gelangen. Wer das gut kann, versucht mit einer anderen Spinne den Platz zu tauschen.

Wanderung am Grat

Wir wandern auf einem Berggrat. Diesen bilden drei aufgebaute Reckstangen. Im Maximalausbau wird die erste Reckstange in Hüfthöhe, die zweite in Schulterhöhe und die dritte wiederum ein Stück höher befestigt. Der Aufbau ist so zu gestalten, dass der Höhenunterschied zwischen den einzelnen Reckstangen ungefähr gleich groß ansteigend ist. Der Bereich unter und neben den Reckstangen wird durch Weichbodenmatten abgesichert. Man kann die Gratwanderung auch erst niedriger aufbauen und dann den Schwierigkeitsgrad steigern. An der Längsseite der Recks wird ein Stufenbarren aufgebaut, an dem ein langes Seil befestigt wird. Dieses Seil dient uns als Hilfe bei der Gratwanderung, indem ich mich an dem Seil festhalte und leicht nach hinten lehne. Jetzt gehe ich seitwärts den Berggrat entlang. Am obersten Gipfel angekommen gehe ich den gleichen Weg wieder zurück. Als Aufstiegshilfe kann an dem ersten Reckpfosten ein Kasten aufgebaut werden. Während der gesamten Gratwanderung sollten Sicherungspersonen anwesend sein, die die Schatzsucher begleiten und unterstützen.

Bobbycar-Rennstrecke

In der Turnhalle oder im Freien kann eine Rennstrecke für Bobbycars gestaltet werden. Die Strecke kann z.B. mit Seilen markiert werden, die auf dem Boden liegen. Möglichkeiten für verschiedene Elemente auf der Strecke sind ein Parkplatz, ein Kreisel, eine Tankstelle, eine Ampel, eine schiefe Ebene, ein Berg oder eine Slalomstrecke.

Fähre

Zwischen zwei hohen Kästen oder ähnlichem wird ein langes Seil gespannt. Zwischen den Kästen befindet sich ein Mattenwagen, der nur noch mit einer Matte beladen ist. Das Seil wird unter dem Griff des Mattenwagens durchgeführt, bevor es an den Kästen befestigt wird. Nun können sich ein oder mehrere Teilnehmer auf den Mattenwagen setzen und durch ziehen an dem Seil von einer zur anderen Seite gelangen. Es ist darauf zu achten, dass der Mattenwagen (die Fähre) nicht zu schwer beladen wird. Bei Erwachsenen immer nur ein Mitfahrer. Die Fähre kann anstatt eines Mattenwagens auch mit einem Rollbrett fahren.

Planwagen

Der Deckel eines Längskastens wird umgedreht auf zwei Rollbretter gelegt und falls möglich mit Schnüren befestigt. Dann wird eine Turnmatte zusammengebogen und mit den kurzen Seiten nach unten in das Kastenoberteil gestellt, so dass es das Verdeck des Planwagens wird. Nun kann der Planwagen in verschiedenen Bewegungsgeschichten integriert werden.

Wippe

Eine Turnbank wird umgedreht auf den Boden gestellt. Über die nun nach oben zeigende, schmale Seite der Bank wird in der Mitte eine Turnmatte gelegt. Darauf wird eine ebenfalls umgedrehte zweite Bank gelegt. Der Bereich um die Wippe herum wird durch Turnmatten abgesichert. Nun versuchen die Teilnehmer zuerst sitzend, dann stehend von der einen Seite der Wippe auf die andere zu gelangen. Wenn das gut klappt, kann man versuchen, die Plätze zu tauschen, Bälle zu transportieren...

Erdbeben

Unter eine Weichbodenmatte werden ca. 20 Gymnastikbälle gelegt. Die Fläche rings um die Weichbodenmatte wird mit Turnmatten abgesichert. Die Teilnehmer knien sich rings um die Weichbodenmatte auf die Turnmatten. Ein Teilnehmer stellt sich auf die Weichbodenmatte. Nun beginnen die Teilnehmer die Weichbodenmatte langsam hin und her zu bewegen. Der Teilnehmer auf

der Weichbodenmatte versucht so lange wie möglich das Gleichgewicht zu halten und stehen zu bleiben. Langsam kann das Erdbeben stärker werden. Ziel ist es nicht, den Teilnehmer von der Matte zu befördern oder ihn so schnell es geht zu Fall zu bringen, sondern ihm die Möglichkeit zu geben, ein Gefühl für sein Gleichgewicht zu bekommen.

.

Mobilitätsbingo

Beim Bingo darf jede Person nur einmal auf deinem Zettel unterschreiben.
Wenn du eine Reihe (diagonal, waagrecht oder senkrecht) unterschrieben fertiggestellt hast, dann ruf laut und deutlich BINGO!

Suche eine Person, die:

Kleidung aus 2. Hand kauft	Mit dem Rad zur Arbeit/Schule fährt	Strom vom Ökostromanbieter bezieht	Öfter als 1 mal im Jahr mit dem Flugzeug fliegt	Überwiegend regionale Produkte konsumiert
Solartechnik nutzt	Müll trennt	Hauptsächlich Energiesparlampen nutzt	Mit dem Auto zum Sport fährt	Einen Handstand kann (vormachen!)
Zu Fuß zur Arbeit/Schule geht	Einen Purzelbaum kann (vormachen!)	Regelmäßig Fahrgemeinschaften bildet	Die Heizung ausdreht während sie lüftet	Auf Erdbeeren im Winter verzichtet
Mehr als ein Auto im Haushalt hat	Licht ausknippt bei Verlassen eines Zimmers	Mit dem Auto zur Arbeit/Schule fährt	Vegetarier ist	Motorradspritztouren am Wochenende unternimmt
Einen Komposthaufen nutzt	Ein eigenes Boot besitzt	Manchmal zu Fuß einkaufen geht	Ein Kleidungsstück trägt <u>nicht</u> Made in China	Hauptsächlich Bioprodukte konsumiert