



Teamer Mappe  
für die Ferienpassaktionen  
der  
Stadtjugendpflege Dillenburg

Herausgegeben von der

Stadt Dillenburg  
Stadtjugendpflege  
Maibachstraße 14  
D-35683 Dillenburg

Fon: +49 (0) 2771 32085-0

Fax: +49 (0) 2771 32085-18

E-Mail: [info@stadtjugendpflege-dillenburg.de](mailto:info@stadtjugendpflege-dillenburg.de)

urls:

<http://www.dillenburg.de>

<http://www.stadtjugendpflege-dillenburg.de>

Verfasserin: Michaela Schäfer (Berufspraktikantin) im April 2007

## Inhaltsangabe

<u>2. Aufsichtspflicht.....</u>	<u>4</u>
<u>3. Verhalten am und im Wasser.....</u>	<u>7</u>
<u>4. Regeln &amp; Sanktionen.....</u>	<u>7</u>
<u>4.1 Regeln innerhalb des Teams.....</u>	<u>7</u>
<u>4.2 Regeln im Straßenverkehr.....</u>	<u>8</u>
<u>5.2 Was muss kurz vor der Fahrt/ Aktion regelt werden?.....</u>	<u>10</u>
<u>5.3 Was passiert während der Busfahrt?.....</u>	<u>10</u>
<u>5.4 Während den Buspausen.....</u>	<u>10</u>
<u>6. Spielvorschläge.....</u>	<u>11</u>
<u>6.1 Kennenlernspiele.....</u>	<u>11</u>

## 1. Vorwort

Ihr fragt euch sicherlich, warum hat die Stadtjugendpflege eine solche Teamer - Mappe erstellt. Ihr habt bestimmt schon oft mit Kindern gearbeitet, habt Aktionen durchgeführt und fühlt euch auch im Umgang mit Gruppen sicher. Da es aber innerhalb eines Teams wichtig ist, dass jeder die gleichen Grundkenntnisse zur Durchführung von Gruppenveranstaltungen mitbringt, haben wir uns gedacht euch in diesem Jahr eine solche Vorlage mit auf den Weg zu geben. In dieser „Mappe“ erfahrt ihr Grundlegendes über eure Auszuführende Aufsichtspflicht, praktische Tipps für Fahrten, Verhaltensregeln wie z. B. Im und am Wasser und im Straßenverkehr. Auch haben wir euch eine kleine Liste mit Spielvorschlägen vorbereitet, welche euch bei den unterschiedlichen Aktionen nützlich sein könnten. Falls ihr Verbesserungs- und/ oder Ergänzungsvorschläge habt, könnt ihr uns diese gerne unter [info@stadtjugendpflege-dillenburg.de](mailto:info@stadtjugendpflege-dillenburg.de) zukommen lassen. Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren der Spiele.

Euer Stadtjugendpflege - Team

## 2. Aufsichtspflicht

Aufsichtspflichtige Personen seid in diesem Fall IHR als BetreuerInnen im Rahmen des Ferienpass - Programms. Aufsichtsbedürftig sind hierbei die euch anvertrauten minderjährigen Kinder. D. h. ab dem Zeitpunkt, wo ihr die Kinder in Empfang nehmt, bekommt ihr die Verantwortung für die Kinder übertragen.

- Ihr habt dafür zu sorgen, dass die Kinder selbst nicht zu Schaden kommen und auch keinen anderen Personen Schaden zufügen.
- Ihr müsst ständig wissen, wo sich die Kinder befinden und was diese gerade tun.
- Ihr müsst vorhersehbare Gefahren vorausschauend erkennen und zumutbare Anstrengungen unternehmen, um die Kinder vor Schäden zu bewahren.

### Wie erfüllt ihr nun diese Aufsichtspflicht?

Um eine „ordnungsgemäße Erfüllung“ der Aufsichtspflicht zu gewährleisten, müsst ihr euch an bestimmte Pflichten halten. Diese Pflichten sind jedoch nicht losgelöst, sondern nur verknüpft zu betrachten.

- **Pflicht zur Information**

Der Veranstalter einer Aktivität (hier: Stadtjugendpflege Dillenburg) und ihr als Betreuer haben sich vor Beginn der Veranstaltung, d. h. vor der Ferienpass - Aktion über „**die persönlichen Verhältnisse der Aufsichtsbedürftigen**“ zu informieren. D. h. Euch sollten alle Gegebenheiten des Kindes, die für die tatsächliche Gestaltung der Aktivität prinzipiell wichtig sind oder wichtig sein können, bekannt sein. Solche Gegebenheiten sind z. B. Behinderungen, Krankheiten, Medikamenteneinnahme, Allergien, Schwimmer/ Nichtschwimmer, Sportliche Fähigkeiten etc. ...

Außerdem müsst ihr die „**Besonderheiten der örtlichen Umgebung**“ kennen, d. h. alle Gegebenheiten der Umgebung, in der die Aktion durchgeführt wird, wie z. B.: Sicherheit von Gebäude und Gelände, Notausgänge, Sicherheit der Spielgeräte, Notrufmöglichkeiten, Position des Feuerlöschers, Erste-Hilfe-Material etc.

- Ihr als Betreuer müsst euch daher einen relativ schnellen persönlichen Eindruck von den Kindern und den möglichen Gefahren verschaffen.

- **Pflicht zur Vermeidung von Gefahrenquellen**

Ihr als Betreuer seid verpflichtet, „**selbst keine Gefahrenquellen zu schaffen**“ sowie erkannte Gefahrenquellen abzuwenden. Wie viele drohende Gefahrenquellen existieren, hängt von dem Umfang eurer Beaufsichtigung ab. Wenn es euch gelingt, einzelne Risiken ganz zu entfernen, müsst ihr euch um diese schon nicht mehr sorgen.

- **Pflicht zur Warnung vor Gefahren**

Bei Gefahrenquellen, deren Beginn oder Fortbestand ihr nicht beeinflussen könnt, müsst ihr **die Kinder entweder fernhalten** (Verbote), warnen oder ihnen Hinweise zum Umgang mit diesen Gefahrenquellen geben.

Hierbei solltet ihr die Warnungen und Erklärungen in der Ausdrucksweise und Intensität altersgerecht so gestalten, dass sie von den Kindern auch tatsächlich verstanden werden. Bei jüngeren Kindern solltet ihr euch durch Nachfragen versichern, ob eure Hinweise verstanden wurden, und euch diese ggf. von den Kindern wiederholen lassen. So solltet ihr auch den Umgang mit ungewohnten Gegenständen, z. B. Werkzeug, vorführen lassen.

→ Insgesamt solltet ihr den Eindruck vermeiden, dass die Verbote zu eurem Selbstzweck ausgesprochen werden. Vielmehr solltet ihr die Gründe des Verbots sachlich transparent machen, so dass die Hinweise und Verbote nicht als "Befehle" empfunden werden. Nur so ist auch eine Beachtung und Befolgung durch die Kinder gesichert.

- **Pflicht, die Aufsicht aufzuführen**

Da Hinweise, Belehrungen und Verbote jedoch allein nicht ausreichend sind solltet ihr euch stets vergewissern, **ob diese von den Kindern auch verstanden und befolgt werden**. Damit ihr die tatsächliche Aufsichtsführung gewährleisten könnt seid ihr hierzu verpflichtet. Eure ständige Anwesenheit kann hierbei nicht in jedem Fall, wohl aber bei Kindern bis zu 5-6 Jahren gefordert werden. Ihr müsst jedoch ständig Kenntnis darüber haben, wo die Gruppe ist und was die Teilnehmer gerade tun.

Hierüber müsst ihr euch in regelmäßigen Abständen versichern.

Das Maß eurer tatsächlichen Aufsichtsführung hängt von vielen Faktoren ab, z.B.: Alter und persönliche Verhältnisse der Kinder/Jugendlichen, Gruppengröße, Örtliche Verhältnisse, Anzahl, Beherrschbarkeit und Einschätzbarkeit der vorhandenen Gefahrenquellen, objektive Gefährlichkeit der Aktivität, Anzahl der Mitbetreuer.

- Ihr solltet stets folgende Fragen mit **JA** beantworten können:
1. Bin ich darüber informiert, wo sich die mir anvertrauten Kinder und Jugendlichen befinden und was sie tun?
  2. Habe ich generell alle Vorkehrungen zum Schutze der mir „Anvertrauten und Dritter“ getroffen?
  3. Habe ich auch in der jetzigen Situation alles Zumutbare getan, was vernünftigerweise unternommen werden muss, um Schäden zu verhindern?

(vgl. [www.aufsicht.de](http://www.aufsicht.de))

### 3. Verhalten im und am Wasser

WER hat WO AUFSICHT zu führen:

- Ein Teamer muss sich am Beckenrand befinden.  
Mind. ein Teamer muss sich im Wasser (pro Becken) aufhalten.  
Ein Teamer verortet sich außerhalb des Wasser am Sammelpunkt z. B. auf der Liegewiese.

→Ihr benötigt folglich mindestens drei Betreuer, um eure Aufsichtspflicht am Wasser zu gewährleisten. Zusätzlich ist der Schwimmmeister über eure Gruppe zu informieren.

- Bei größerer Teilnehmerzahl solltet ihr nie alle Kinder auf einmal ins Wasser lassen, d. h. immer im Wechsel die Kinder baden lassen.
- Die Badezeit im Wasser solltet ihr zeitlich begrenzen, z. B. 20 - 30 min. (auf „blaue“ Lippen achten!!).
- Achtet darauf, dass die Kinder sich ausreichend abtrocknen!! Ebenso auf ausreichenden Sonnenschutz (Kopfbedeckung und „Sonnenschutzcreme“)!
- Im Vorfeld solltet ihr klären, welches Kind schwimmen kann, ggf. sich dies zeigen lassen und immer beobachten, inwieweit Kinder schwimmen können, d. h. auch bei „Schwimmern“ (gerade wenn diese im „tiefen“ Wasser schwimmen).

Hierbei solltet ihr folgendes beachten:

- Nichtschwimmer, welche keine Schwimmflügel haben, dürfen nur bis zum Knie ins Wasser.
- Nichtschwimmer (mit Schwimmhilfe) und schlechtere Schwimmer nur ins „Nichtschwimmerbecken lassen.

### 4. Regeln & Sanktionen

Im Nachfolgenden haben wir Regeln zusammengetragen, welche für euch als Betreuer von größeren Kindergruppen wichtig sind:

- Ihr habt als Teamer immer Vorbildfunktion
- Eigene aufgestellte Regeln, die für die teilnehmenden Kinder gelten, gelten auch für die euch als Teamer.
- Bei Mehrtagesfahrten solltet ihr Regeln gemeinsam mit den Kindern erarbeiten und vor der gesamten Gruppe vorstellen.

#### 4.1 Regeln innerhalb des Teams

- Alle Teamer sollten darauf achten, dass ausreichende Absprachen innerhalb des Teams stattfinden, d. h. genügend Kommunikation und Kooperation. Ihr solltet euch ca. 15 - 30 Minuten vor der jeweiligen

Aktion treffen, um die Möglichkeit des Austausches und der Planung wahrzunehmen.

- Keiner der Teamer sollte seine eigenen Ideen und Vorschläge um jeden Preis durchsetzen, ohne andere Meinungen oder Vorschläge zu akzeptieren.

Ihr solltet.....

- ... niemanden, sei es einen TN (Teilnehmer) oder Teamer, hervorheben und dadurch den Rest neidisch machen.
- ...die geplanten Aktionen/ Fahrten nicht als privates Freizeitvergnügen ansehen.
- ...euch nicht von den TN untereinander ausspielen lassen.
- ...niemals Streit innerhalb des Teams vor den TN austragen. Das Team muss nach außen hin einig sein. Konflikte im Team sollten zeitlich beschränkt werden, ggf. nach Lösungen am nächsten Tag suchen.
- ...alle TN gleich behandeln, auch wenn ihr den einen oder anderen TN nicht soo sympathisch findet.

#### 4.2 Regeln im Straßenverkehr

- Alle (TN und Teamer) gehen stets in Reihe auf der linken Straßenseite.
- Ein Teamer befindet sich dabei vorne, ein Teamer am Ende der Reihe. Die restlichen Teamer verteilen sich innerhalb der Reihe.
- Ihr solltet den Kindern erklären, dass keiner **vor dem ersten** und keiner **hinter dem letzten** Teamer läuft!

#### 4.3 Sanktionen im Rahmen der Arbeit mit Kindergruppen

Generell gilt: „richtige“ Handlungen bestätigen (loben), „unrichtige“ Handlungen (Enttäuschung) benennen!!

Was ist verboten:

- Kollektivstrafen
- Strafen, welche die körperliche und geistige Unversehrtheit des TN beeinträchtigt (z. B. Essensentzug, Verweigerung der Herausgabe von Eigentum; Ausnahme: gefährliche Gegenstände etc.)  
!!! Auch solltet ihr den Kindern nicht damit drohen, diese nach Hause zu schicken.

Grundsätze:

- Nicht zu viel strafen
- Nicht nachtragend sein
- Strafe richtet sich gegen die Tat, nicht gegen den Täter
- Sanktionen solltet ihr mit der zuständigen Leitung absprechen.

→ Eure Phantasie ist hier gefordert:

Strafe soll Kinder zum Nachdenken über begangene Handlung anregen und Ursachenbezogen sein (z.B. Essensschlacht= Essen aufwischen).

## 5. Praktische Tipps

Hier haben wir nun für euch eine Checkliste zusammengestellt, welche sich aus eigener Erfahrung für Gruppenfahrten innerhalb des Ferienpasses als sehr dienlich herausgestellt haben. Hierbei ist sehr hilfreich, wenn ihr euch diese im Vorfeld gut anschaut und die benötigten Materialien früh genug besorgt.

### 5.1 Was muss mitgenommen werden für die Fahrt?

- **Spiele** für die Busfahrt, um evtl. Pausen zu überbrücken und Kinder bei guter Laune zu halten; z. B. Spielkarten, Wortspiele etc.
- **Brechbeutel** (sog. „Kotztüten“) in Form von Müllbeuteln, am besten undurchsichtig
- **Briefumschläge, Stifte und dafür Tasche oder Mappe** (bei längeren Fahrten), auf beschriftetem Briefumschlag kommen rein z. B. Impfausweis, Krankenkarte und Taschengeld des jeweiligen Kindes
- **Tesakreppband und Edding** für Namensschilder
- **Küchenrolle und Tempos**, ggf. auch feuchte Tücher
- **Erste - Hilfe - Taschen** (mind. zwei, welche auf Busse und/ oder Teamer aufgeteilt werden, jeder Teamer muss während ganzer Aktion wissen, wo sich das Erste - Hilfe - Material befindet)
- **Übelkeitskaugummis !!**
- **Digitalkamera**
- **Müllsäcke** für anfallenden Müll z. B. im Bus
- **Telefonliste der Teamer**
- **Spiele für „Zwischendurch“ planen** (s. auch Pkt. 7: Spielvorschläge)
- **Material für Spiele** (z.B. Softball, Schnur, Kreide etc.)
- **Trillerpfeife**
- **TIPP für Teamer:** Rucksack und/ oder Bauchtasche mit sich führen (Handtasche= unvorteilhaft); feste Schuhe und Regenbekleidung (z. B. Cape)

## 5.2 Was muss kurz vor der Fahrt/ Aktion regelt werden?

- Welcher Teamer nimmt Teilnehmerliste und hakt Liste ab (ggf. macht dies Leitung)
- Welcher Teamer nimmt Teilnehmer in Empfang (ggf. auch Eltern)  
ACHTUNG: Aufsichtspflicht beginnt ab 1. Teilnehmer!!
- Welcher Teamer sammelt entsprechende Papiere, Medikamente und Geld etc. der Kinder ein
- Wer zählt vor direkter Fahrt die Teilnehmer durch
- Toilettenpausen mit Busfahrer klären
- Erfragen, welcher Teilnehmer „Reisekrank“ ist und evtl. Übelkeitskaugummi geben (Brechbeutel verteilen und reisekranke TN nach vorne setzen im Bus!!)  
ACHTUNG: Es dürfen keine Medikamente verabreicht werden.  
Ausnahme sind lediglich eigene Medikamente der Kinder mit Erlaubnis/Anweisung der Eltern und z. B. „Übelkeitskaugummi“ und Salben wie Wund- und Brandsalben, wenn man Allergien ausschließen kann!!

## 5.3 Was passiert während der Busfahrt?

Ihr als Teamer habt nun die Möglichkeit euch namentlich vorzustellen und Kontakt zu den Kindern aufzunehmen, z. B. könnt ihr mit den Kindern kleine Spiele machen.

Die Teilnehmer und auch ihr Teamer solltet nicht im Bus umher laufen, nur in dringenden Fällen. (VORSICHT: Teamer = Vorbild!!)

## 5.4 Während den Buspausen

- Ihr Teamer steigt **IMMER** zu erst aus dem Bus !!, dann erst die Gruppe (um vor Gefahren wie z. B. Straße abzuhalten)
- Es ist wichtig den Kindern Zeit zum „Toben“ zu geben, evtl. kleine Bewegungsspiele anleiten (bei Zeitmangel, wenigstens eine Runde um den Bus laufen).
- Gebt den Kindern Zeit zum Essen und Trinken, da dies im Bus nur eingeschränkt erlaubt ist.
- **WICHTIG:** Ihr müsst sicherstellen, dass **alle Kinder auf die Toilette** gehen, um ein Anhalten nach direkter Weiterfahrt zu vermeiden!

## 6. Spielvorschläge

Hier nun ein paar Spielvorschläge, welche ihr bei der einen oder anderen Aktion ausprobieren könnt.

### 6.1 Kennenlernspiele

#### „ALLE, DIE : : :“

<b>Ort:</b>	in großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	5 bis 10 min.
<b>Gruppengröße:</b>	alle Gruppengrößen
<b>Beschreibung:</b>	Die Spieler wechseln fortlaufend die Plätze. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und fordert zum Plätzetausch auf, indem er ein bestimmtes Merkmal benennt, das mehrere Spieler besitzen. Z.B.: „Alle, die eine Brille tragen“, „alle, die heute morgen Müsli gefrühstückt haben“ etc. Während die, die dies betrifft die Plätze wechseln, versucht der Spieler in der Mitte ebenso einen freien Platz zu erwischen. Derjenige, der keinen Platz bekommen hat, geht in die Mitte.
<b>Tipp:</b>	empfehlenswert ist ein Stuhlkreis, da die Spieler sofort sehen, wo ein Platz frei ist. Beim Spielen im Freien, sollten sich die Spieler im Kreis an den Händen fassen, so dass freien Plätze besser sichtbar sind.

#### „SCHUTZPATRON“

<b>Ort:</b>	in großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 10 min.
<b>Gruppengröße:</b>	10 - 20 Kinder
<b>Beschreibung:</b>	Die Spieler befinden sich in einem abgestecktem Feld. Ein Spieler ist der „Mafiosi“. Er hat die Aufgabe, Mitspieler zu jagen und abzuschlagen. Wenn er einen erwischt hat, wird dieser zum Mafiosi. Gegen das Jagen und Abschlagen kann man sich schützen, indem man den Namen eines Mitspielers (außer den des Mafiosi) ruft. Dieser gerufene Mitspieler wird zum „Schutzpatron“. Hat jemand den Namen eines „Schutzpatron“ gerufen, muss dieser sich auf den Boden setzen und kann sich erst dann wieder bewegen, wenn er vom „Schutzpatron“ durch Berühren 2erlöst“ wird. Ein geschickter „Mafiosi“ wird daher versuchen, immer den jeweils aufgerufenen „Schutzpatron“ zu jagen.
<b>Tipp:</b>	Namen sollten einige bekannt sein.
<b>Benötigte Materialien:</b>	Kreide zum Kennzeichnen des Spielfelds

### „WER GLEICHT WEM?“

<b>Ort:</b>	in großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	10 bis 15 min.
<b>Gruppengröße:</b>	alle Gruppengrößen
<b>Beschreibung:</b>	Der Spielleiter fordert die Gruppe auf, zu jeweils einer Eigenschaft, Vorliebe oder Besonderheit Teilgruppe zu bilden, die sich in diesem Merkmal ähneln. Am Anfang könnte man mit äußeren Merkmalen anfangen. Nach dem Merkmal „Augenfarbe“ bilden sich Teilgruppen mit blauen, grünen, grauen Augen. Der Gruppenleiter kann je nach Situation den Teilgruppen die Möglichkeit geben, sich kurz auszutauschen (was die Augenfarbe für sie bedeutet etc). So geht es weiter mit z.B. Wohnort, Sport, Lieblingstier etc.
<b>Tipp:</b>	Um die Teilgruppen zu bilden, können sich die Teilnehmer entweder sprachlich oder auch pantomimisch finden.

### „VERNETZT“

<b>Ort:</b>	in Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 15 min.
<b>Gruppengröße:</b>	optimal für ca. 7 - 20 Kinder; ab 8 Jahren
<b>Beschreibung:</b>	Die Gruppe setzt sich in einen Stuhlkreis oder in einen Kreis auf dem Boden. Der Spielleiter beginnt, stellt sich vor und erzählt der Gruppe etwas von sich. Dann wirft er den Wollknäuel zu einem anderen Spieler. Dabei behält er das Ende des Knäuels in seiner Hand. So verfahren nacheinander alle Spieler. Aus den Wollfäden entsteht ein Geflecht, das nach und nach alle miteinander vernetzt. Nun geht es rückwärts zurück. Der letzte wirft das Wollknäuel an den vorletzten zurück und erzählt, was er von ihm behalten hat (ggf. auch Ergänzung durch eigene Erfahrungen). Dieser wickelt das Knäuel auf und verfährt in ähnlicher Weise.
<b>Tipp:</b>	Die Kreisform ist hierbei unverzichtbar.
<b>benötigte Materialien:</b>	dickere und relativ reißfeste Wolle

### „VERQUIRLTE BEGRÜßUNG“

<b>Ort:</b>	in großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 min.
<b>Gruppengröße:</b>	alle Gruppengrößen; Kinder ab 5 Jahren
<b>Beschreibung:</b>	Mit breit auseinander gestellten Beinen gehen die Spieler rückwärts durch den Raum. dabei schauen sie zwischen ihren Beinen hindurch. Treffen sie auf einen Mitspieler, strecken sie ihre rechte Hand zwischen ihre Beine hindurch, begrüßen sich und machen sich miteinander bekannt.
<b>Tipp:</b>	ggf. Musik dazu abspielen
<b>Benötigte Materialien:</b>	ggf. Musik

## 6.2 Bewegungsspiele

### „SKORPIONE“

<b>Ort:</b>	in sehr großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 10 min.
<b>Gruppengröße:</b>	ca. 12 - 40 Kinder; ab 6 Jahren
<b>Beschreibung:</b>	Skorpione könne recht unangenehm sein. Der Stachel am Ende des Tieres ist giftig und kann Menschen erheblich verletzen. Jeweils 5 Spieler bilden einen solchen „Skorpion“: mit Kopf, Gliedern und hinten einen giftigen Schwanz. Die Spieler fassen sich an den Hüften an und bewegen sich nur so schnell, dass sie nicht den Kontakt miteinander verlieren. Wen der „Stachel“ berührt, muss wie gelähmt stehen bleiben und kann sich nicht mehr fortbewegen. Gegen den „Skorpion“ gibt es eine Waffe: einen größeren Softball, mit dem man den „Stachel“ treffen muss (mit direktem Wurf, oberhalb des Knies; Abpraller gelten nicht). Wird der „Stachel“ getroffen, verwandelt sich der erfolgreiche Schütze selbst in den „Stachel“; der Kopf des Skorpions wird zu einem Mitspieler. Während der Verwandlung erhalten die gelähmten Spieler ihre volle Bewegungsfreiheit wieder.
<b>Tipp:</b>	bei sehr vielen Spielern können zwei oder drei Skorpione gebildet werden; bei wenigeren Spielern kann vereinbart werden, dass die Gelähmten den Ball noch mit den Füßen schießen können; Spielende zeitlich vereinbaren, da sonst offenes Ende
<b>Benötigte Materialien:</b>	ein Softball

### „ATOMVERBUND“

<b>Ort:</b>	in großen Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 5 bis 10 min.
<b>Gruppengröße:</b>	ab 10 Spielern; Kinder ab ca. 8 Jahren
<b>Beschreibung:</b>	Jeder Spieler ist ein einzelnes „Atom“, das sich innerhalb des Spielfeldes bewegt. Der Spielleiter gibt an, wie schnell sich die „Atome“ bewegen: z.B. 0 Grad= stehen bleiben; 10 Grad= sehr langsam; 30 Grad= schnellerer Schritt; 50 Grad= langsames laufen; 80 Grad= sehr schnell; 100= Höchstgeschwindigkeit. Die „Atome“ bilden nach Ansage des SPL „Atomverbunde“. D.h. der Spielleiter sagt z.B.: Atomverbund 3 etc.. Die Spieler müssen sich nun zu einer dreier Gruppe zusammenschließen. Wenn der Spielleiter sagt: „Atomzerfall“ müssen sich die Spieler wieder trennen.
<b>Tipp:</b>	Diejenigen, welche beim Atomverbund übrig bleiben, sollten nicht ausscheiden. Entweder können diese einen Pfand abgeben, oder aber beim SPL warten, bis zum nächsten Atomzerfall. Daher sollte darauf achten, dass ein schneller Wechseln der Atomverbunde und des Zerfalls stattfindet.
<b>Benötigte Materialien:</b>	ggf. Musik

### „BALLSTRASSE“

<b>Ort:</b>	in größeren Räumen, auf der Wiese
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min.
<b>Gruppengröße:</b>	Kinder ab 6 Jahre
<b>Beschreibung:</b>	Die Spieler bilden die Ballstrasse selbst, indem sie zwei gleich große Mannschaften bilden, welche sich auf den Boden gegenüber setzen (Fußsohle an Fußsohle). Hierbei stützen sich die Spieler nach hinten mit den Armen ab. Ein Ball wird nun auf dieser „Straße“ transportiert, indem die Spieler ihre Beine und Köpfe gebrauchen (keine Hände!!). Der Ball muss bis ans Ende der Straße gelangen ohne an den Seiten runterzufallen.
<b>Tipp/ Variante:</b>	<u>1.Variante:</u> Statt miteinander gegeneinander zu spielen. D.h. jede Mannschaft versucht den Ball über die Reihen der gegnerischen Mannschaft zu stoßen. <u>2.Variante:</u> Ballstraße kreisförmig anlegen; mit zwei Bällen spielen, welche sich jagen
<b>Benötigte Materialien:</b>	Ball (möglichst großer aufblasbarere Gummiball oder Softball)

### „Bierdeckelmatch“

<b>Ort:</b>	in größeren Räumen oder im Freien
<b>Dauer:</b>	ca. 5 min.
<b>Gruppengröße:</b>	Kinder ab 6 Jahren, alle Gruppengrößen
<b>Beschreibung:</b>	Es werden zwei Mannschaften gebildet und ein Spielfeld in zwei große Teile abgesteckt (mit Kreide oder Kordel). Jedes Team erhält die gleiche Anzahl von Bierdeckeln. Auf Zeichen des SPL versuchen die Spieler in einer festgelegten Zeit (z.B. 3 min.) soviel Bierdeckel wie möglich auf das gegnerische Spielfeld zu befördern.
<b>Tipp:</b>	Hierbei kann man auch nach Punktestand spielen, d.h. mehrer Spiele hintereinander.
<b>Benötigte Materialien:</b>	Bierdeckel