

Ideenbox	Geburtstagsparty
Thema	Verhaltensregeln rund ums Wasser
Querverweis Lehrplan	
Methode	Spiel
Setting	Turnsaal
Unterrichtsmaterial	Bänke, Bälle in zwei Farben, blaue Turnmatten, Reifen, Bälle für die Windzone
Dauer	von Anzahl der Kinder abhängig



Ziel

Vermittlung von Verhaltensregeln in Wassernähe und Information über Sicherheitstools



Spieleinführung

Anna und Markus feiern zusammen ihren 8. Geburtstag und veranstalten ihre Geburtstagsfeier im Freien an einem schönen See. Plötzlich kommt ein Sturm auf, und der Tisch, auf dem die Geburtstagsgeschenke liegen, kippt um. Alle Geschenke fallen ins Wasser. Leider ist der Wind so stark, dass die Geschenke sofort weggeschwemmt werden. Doch ein Geburtstag ohne Geburtstagsgeschenke ist nicht perfekt, daher versuchen die Partygäste, die Geschenke wieder einzusammeln.






Um zu den Geschenken zu gelangen, müssen die Partygäste auf einem dünnen Steg über das Wasser balancieren. Ob sie auf allen Vieren über den Steg krabbeln oder aufrecht darauf gehen, bleibt ihnen selbst überlassen. Aber Vorsicht! Der Wind ist ziemlich stark, und es wäre gar nicht gut, wenn auch die Partygäste ins Wasser fielen. Sollte es doch passieren, gibt es zum Glück Schwimmhilfen, die dabei helfen, sicher wieder aus dem Wasser zu kommen. Ein Geschenk können die ins Wasser gefallenen Gäste allerdings nicht mehr holen.

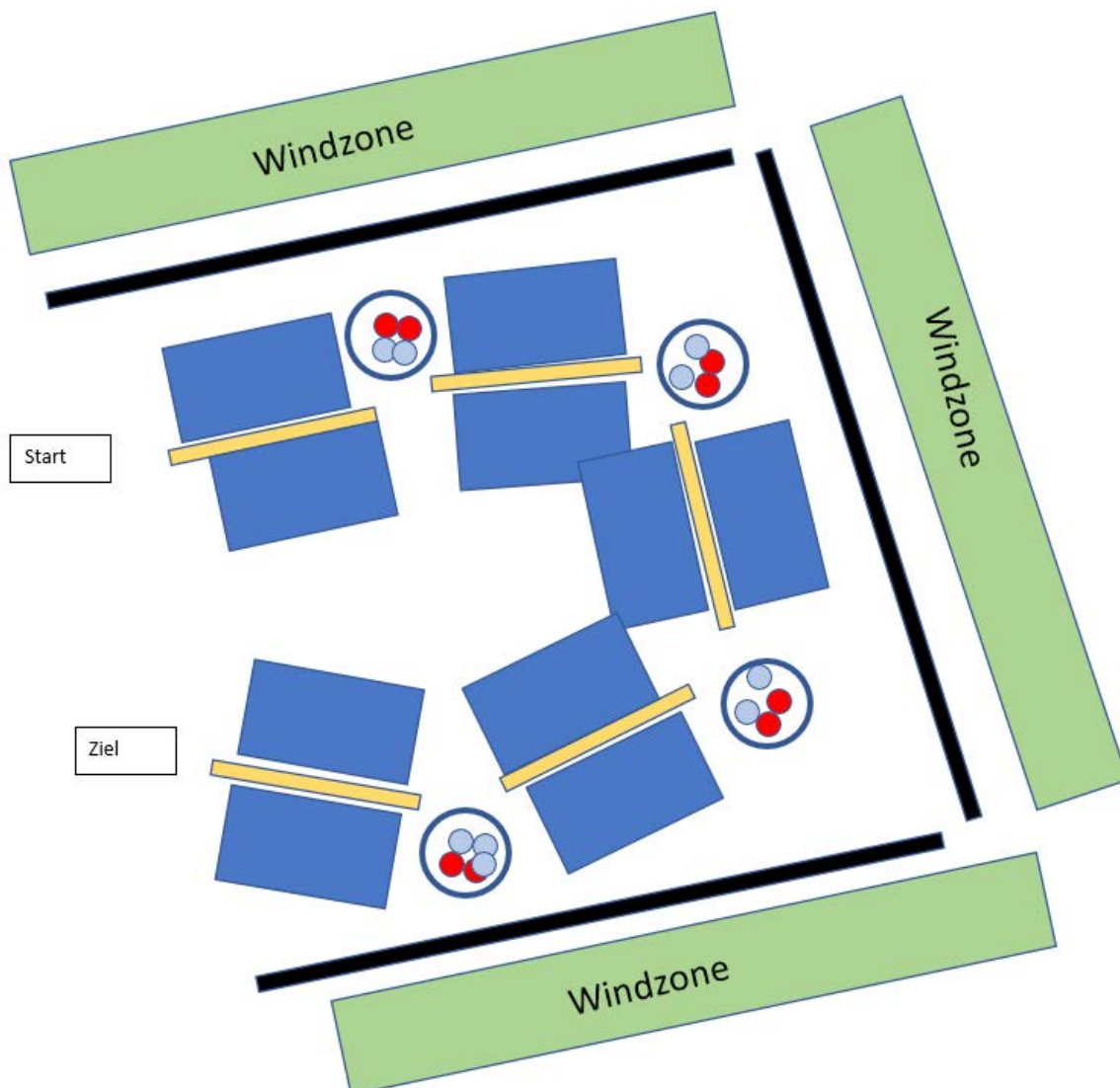
Die Partygäste von Anna und Markus sind sich nicht einig, wem zum Schluss welche Geschenke gehören sollen, daher machen sie beim Geschenkeinsammeln einen kleinen Wettbewerb. Welcher Gruppe gelingt es besser, die Geburtstagsfeier zu retten und die Geschenke für ihre Freunde zu sammeln, Gruppe Anna oder Gruppe Markus?



Spielaufbau

Legende

Blaue Turnmatte	Wasser	
Umgedrehte Bank Reifen	Steg	
Blauer Ball	Geschenk	
Roter Ball	Sicherheitstool: kann den Partygast bei einem Sturz ins Wasser retten	
Bereich rund um das Spielfeld	Windzone: hier befindet sich die jeweils andere Gruppe, und darf den Wind simulieren, indem sie mit weichen Bällen versuchen, die Partygäste am Steg abzuschießen, damit diese ins Wasser fallen	





Spielablauf

Bildet 2 Partygäste-Gruppen: Gruppe Anna, Gruppe Markus

Im ersten Durchgang beginnt Annas Gruppe.

Jeder Partygast dieser Gruppe muss einmal über alle Stege balancieren und dabei ein Geschenk einsammeln, um dieses ins Ziel zu bringen.

Wie die Kinder über die Stege kommen, ist ihnen überlassen. Wichtig ist jedoch: Man muss sich für eine Variante entscheiden und diese dann bis zum Schluss anwenden. Auf allen Vieren krabbeln ist z. B. einfacher, bringt aber auch weniger Punkte. Balancieren ist schwieriger. Denn: In der Windzone befinden sich die Kinder der Gegengruppe, die den Wind simulieren und mit weichen Bällen versuchen dürfen, die Partygäste von den Stegen zu werfen.

Zwischen den Stegen befinden sich die Geschenke (blaue Bälle). Pro Partygast darf ein Geschenk eingesammelt werden. Dabei darf der Partygast aber nicht den Steg verlassen. Fällt er bei dem Versuch, das Geschenk aus dem Wasser zu fischen, oder beim Bewegen über den Steg (z.B. wegen des starken Windes) ins Wasser, ist seine Runde vorbei und es gibt keine Punkte. Außer, der Partygast hat zuvor bereits ein Sicherheitstool aus dem Wasser gefischt, das er ebenfalls bei sich hat. Dann rettet das Sicherheitstool den Partygast vorm Wasser, und er darf die Runde fertig machen. Das Geschenk ist für diesen Durchgang jedoch verloren.

Wenn alle Partygäste von Annas Gruppe ihren Durchgang beendet haben, wird getauscht. Dann darf die Gruppe von Markus versuchen, so viele Geschenke wie möglich ins Ziel zu befördern. Die andere Gruppe begibt sich in die Windzone und darf nun den Wind simulieren und den Partygästen ihren Weg über den Steg erschweren.

Am Ende gewinnt jene Gruppe, die mehr Geschenke und mehr Gäste im Ziel hat und somit mehr Punkte sammeln konnte.

Punktevergabe

1 Punkt: Person auf allen Vieren im Ziel angekommen

2 Punkte: balancierend auf den Beinen ins Ziel angekommen

2 Punkte: Geschenk ins Ziel gebracht

1 Punkt: Sicherheitstool ins Ziel gebracht

-1 Punkt: pro Sturz ins Wasser (mit Sicherheitstool darf die Runde beendet werden)

Ausgeschieden bzw. 0 Punkte: wenn man ohne Sicherheitstool ins Wasser fällt

Ad Geschenke: Beim Sturz ins Wasser ist das Geschenk verloren, sollte man zuvor schon eines aus dem Wasser gefischt haben. Jedes Kind darf immer nur ein Geschenk pro Durchgang aus dem Wasser fischen.