Mein Sommer mit Jesus

**Programm-Vorschlag**

**„Wurfspiele“**

**Einleitende Erklärung**

Ganz wichtig ist bei all diesen Spielen: Ihr seid dafür verantwortlich, dass das Material bereitliegt. Viele Wurfspiele können nur mit speziellen Spielgeräten durchgeführt werden. Ihr müsst daher rechtzeitig planen und überlegen, welche Spiele ihr durchführen könnt.

Die Wurfspiele sind in drei Kategorien eingeteilt. *Klassiker*, *Trickshots* und *Trendgames*. Die *Klassiker* sind leicht umzusetzen. Bei den *Trickshots* können die Kinder auch eigene Ideen umsetzen. Die *Trendgames* setzen voraus, dass ihr die Spiele organisiert bekommt.

Letztlich müsst ihr aus der Fülle der Spielideen die auswählen, die für eure Gruppe am Besten passen. Die über 30 Ideen müssten für einen Spielnachmittag ausreichen….

Wenn ihr in mehrere Gruppen gleichzeitig anbietet, könnt ihr auch einen Parcour anbieten, so dass ihr die Spielstationen nacheinander bespielen könnt.

Als Spielplan könnt ihr einen einfach Laufzettel A5 nutzen. Wenn ihr Punkte für die Wertung vergeben wollt, könnt ihr z.B. soviel Punkte vergeben, wie in der Gruppe Teilnehmende sind oder ihr wertet die besten drei Teilnehmenden.

Damit bei den Teilnehmern kein Frust aufkommt, falls manche Dinge zu schwer sind, könnt ihr z.B. die Distanzen verändern oder sonstige Variationen einbauen. Bitte beachtet die Fähigkeiten und die Entwicklung der Kinder. Es soll Spaß machen.

**Eine Anmerkung zum Infektionsschutz: Bei den Wurfspielen lässt es sich nicht vermeiden, dass Wurfgegenstände mehrmals zum Einsatz kommen. Daher teilt bitte Einmalhandschuhe an die Kinder und MA aus und/oder desinfiziert regelmäßig die Wurfgegenstände.**

**Erklärungen der Wurfspiele**

**Kategorie: Klassiker**

1. Dosenwerfen: Spieler werfen Tennisbälle auf eine Dosenpyramide. Pro Kind drei Würfe. (10 Dosen, 5 Tennisbälle, Tisch)
2. Ringwurfspiel: Kinder werfen Ringe auf fünf Zielpunkte. Die Zielpunkte haben unterschiedlich Wertungspunkte. (Im Handel erhältlich)
3. Zielschießen auf Leintuch/Plane mit Bierdeckeln. Malt eine große Zielscheibe auf ein Leintuch. Die Kinder dürfen Bierdeckel werfen. Wer holt sich die meisten Punkte? (Leintuch mit Zielmarkierung, viele Bierdeckel)
4. Boccia: Ziel ist es, die eigenen Kugeln möglichst nahe an die kleine Zielkugel zu werfen bzw. die Kugeln des Gegners möglichst wegzuschießen. (Boccia im Handel erhältlich)
5. Teebeutelweitwurf: Wem gelingt der weiteste Wurf mit einem trockenen Teebeutel. (mehrere Teebeutel, Maßband)
6. Eierschachteln-Zielwerfen: Mit Eierkartons (30er) baust du eine Zielfläche. Du kannst verschiedene Felder aufmalen, die unterschiedliche Punkte ergeben. Die Spielenden sollen mit Murmeln auf die Eierkartons werfen. Dort wo die Murmel liegenbleibt werden die Punkte aufaddiert. Drei Versuche pro Kind. Wurfabstand nach Fähigkeit der Kinder.

(5 Eierkartons – vier Eierkartons als Zielfläche, ein Karton zentral als „Klammer“ um die Kartons zusammenzuhalten, 3 Murmeln pro Spieler)

1. Korkenschuß-Luftpumpe: Nimm eine ausrangierte Luftpumpe und säge die Spitze ab. Bearbeite einen Flaschenkorken so, dass er möglichst fest die Öffnung der Luftpumpe verschliesst. Wenn du pumpst wird der Korken durch den Luftdruck weggeschossen. Nun kannst du ein Zielschießen machen. Wer kann z.B. Joghurtbecher in 2 Meter Distanz treffen? Drei Versuche pro Kind. Abstand nach Fähigkeit. (Luftpumpe, Korken, leere Joghurtbecher)
2. Dart: Hier brauchst du eine Dartscheibe. Jedes Kind darf dreimal werfen. Wer erzielt die meisten Punkte. Beachte „double“ & „tripple“ Felder sowie das „Bullseye“ (Dartscheibe, Pfeile in verschiedenen Farben)
3. Wasserbomben werfen: Hier spielen immer Zweierteams gegeneinander. Die Teams bekommen je ein Badehandtuch (2 Meter lang). Zusätzlich brauchst du gefüllte Wasserbomben. Ziel des Spiels ist es, Wasserbomben mit Hilfe des Handtuchs so zu schleudern. Das zweite Team muss die geschleuderte Bombe geschickt mit dem gespannten Handtuch auffangen. Gelingt es, wird die Bombe zurückgeworfen. Je mehr Wechsel die Teams schaffen, umso besser fällt die Wertung aus. Dieses Spiel lebt eher vom Spaß als von der Punktevergabe. Wichtig ist, genug Wasserbomben vorrätig zu haben…. Je nach Fähigkeit der Teams kannst du auch die Abstände vergrößern. (Wasserbomben, 2 Badetücher, Metermaß)
4. Spachteln: Der fast vergessene Klassiker „Spachteln“ soll hier nicht vergessen werden. Du brauchst Holzscheite, die du zu „Spachteln“ anspitzt und eine Fläche mit weichem Boden. Evlt. muss die Fläche (1m²) am Tag zuvor reichlich gewässert werden, ggf. auch umgegraben werden. Zwei Teams/Spielende treten gegeneinander an. Ziel ist es, seine Spachtel so auf den Boden zu werfen, dass die Spitze im Boden steckt und die Spachtel stehen bleibt. Der Gegner muss nun versuchen, seine Spachtel so zu werfen, dass sie 1. stecken bleibt und 2. die Spachtel des Gegners umwirft. Gelingt dies, ist ein Punkt erzielt. Fällt die Spachtel um, bleibt sie liegen. Wird diese liegende Spachtel bei einem Wurf berührt und die geworfene Spachtel bleibt stecken, bekommt der Werfer auch einen Punkt. Suchbegriffe im Internet: „binagle“ & „spachteln – Spiel“ (Pro Spieler ein Spachtelholz)
5. Kegeln: Mit PET Flaschen oder Rundhölzern werden die Kegel gebildet. Eine schwerere Kugel kann auf ebener Strecke gerollt werden. Welches Kind wirf in drei Versuchen die meisten Kegel um. Distanz nach Fähigkeit der Kinder variieren. (Kegel o.ä., Kugel)
6. Gummistiefelweitwurf: Ein überdimensionierte Gummistiel (Gr. 45 +) soll von den Kindern angezogen werden und dann weggekickt werden. Drei Versuche – welches Kind, schleudert den Stiefel am weitesten? (Gummistiefel, Metermaß)
7. Papierflieger durch Ring schießen: Die Kinder sollen einen Papierflieger durch einen aufgehängten Hula-Hoop-Ring schiessen. Jedes Kind hat drei Versuche. Welches Kind trifft am Häufigsten? Alternativ zum Hula-Hoop-Ring kann z.B. auch ein offenes Fenster verwendet werden. (Papierflieger, Hula-Hoop Reifen o.ä. , Aufhängung)
8. Ball in die Luft: Ein Spieler wirf einen Ball in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielenden. Dieser muss den Ball fangen und „Stopp“ rufen. Die anderen Kinder rennen währenddessen weg und bleiben beim „Stopp“ stehen. Nun darf das fangende Kind drei Schritte auf einen Mitspieler zumachen und versuchen das Kind mit dem Ball abzuwerfen. Gelingt es, ist das abgeworfene Kind an der Reihe, den Ball hochzuwerfen und einen Namen zu rufen. Auf Punktvergabe kann hier verzichtet werden. (Ball)
9. Wand-Murmeln: Die Spielenden müssen versuchen ihre Murmeln möglichst nahe an eine Wand/Bordstein zu werden. Wer am nächsten rankommt, gewinnt die Runde. Spielvariationen: Die Murmeln müssen die Wand vorher berühren oder dürfen die Wand nicht vorher berühren um in die Wertung zu gelangen. Drei Durchgänge – Punkte jeweils für die besten Würfe. (Eine Murmel pro Spieler)
10. Einmachgummi Zielschießen: Mit Weck-Gummis sollen die Kinder mit den Händen auf leere Joghurtbecher schießen. Wer zielt am besten und trifft die meisten Becher? (Pro Spieler 3 Einweckgummis, 5 Joghurtbecher, Tisch)
11. Baumstamm-Werfen: Aus dem schottischen Hochland stammt die Spielidee. Der Werfende hält den Stamm mit beiden Händen senkrecht vorm Körper, nimmt Anlauf und schleudert den Stamm so von sich, dass dieser im Flug eine 180°-Drehung macht. Wer schleudert den Stamm am weitesten? Je nach Alter und Körperbau sollten verschiedene Stämme vorrätig sein. Auf Sicherheitsabstand achten. (Baumstämme in verschiedenen Gewichtsklassen (ca. 7-20 kg), Untergrund Rasenfläche)

**Kategorie: Trickshot**

1. Löffelkatapult: Wer schafft es, einen Teelöffel durch einen Schlag auf die Löffelspitze in einen Kaffeebecher zu katapultieren? (Teelöffel, Kaffeebecher)
2. Bottleflip: Welcher Spieler schafft mit 10 Versuchen die meisten Bottleflips? (mehrere PET-Flaschen)
3. Fußball in Mülltonne: Wer schafft es einen Fußball in eine Mülltonne/Fass zu chippen? (Fußball, Mülltonne/Eimer)
4. Flasche in Kasten: Wer kann eine PET Mineralwasserflasche in einen Kasten werfen und „einsortieren“? (Flasche und Kasten)
5. Nerf-Vortex-Aero: Mit dem speziellen RugbyEi lassen sich Trickshots auf z.B. Baskeballkörbe etc. realisieren…. (Nerf und Zielobjekte)

Weitere Anregungen zu *Trickshots* findest du bei youtube…. Für Kategorie *Trickshots* stehen der Spaß und die Kreativität im Vordergrund….

**Kategorie: Trendgames**

Für diese Spiele braucht es das geeignete Spielmaterial – ist in der Regel im Handel erhältlich – kann aber ggf. auch im Bezirk/Distrikt geliehen werden – frag mal nach….

1. Leitergolf: Das Zielwerfen der Gauchos – für zwei oder mehr Spielende
2. Crosseboule: Die moderne Variante des Boules – für zwei oder mehr Spielende
3. Kubb – Wikingerschach: Für zwei Spielende/Gruppen
4. Mölkky: Das finnische Wurfspiel für zwei Spielende/Gruppen
5. Kanjam: Frisbee-Zielwerfen in die Tonne – für zwei Spielende/Gruppen
6. Basketball: Wer versenkt den Basketball am häufigsten im Korb? – für zwei Spielende/Gruppen
7. Cornhole: Das in USA verbreitete Wurfspiel für zwei Spielende/Gruppen
8. Bosseln: Das traditionelle Wurfspiel aus Ostfriesland – wer legt eine Strecke auf einem Feldweg mit den wenigsten Würfen zurück? – für zwei Spielende/Gruppen

**Materialliste**

Bei den *Klassikern* steht der Materialbedarf bei der Spielerklärung, ebenso bei *Trickshots*. Bei den *Trendgames* ist der Name des Spiels hilfreich bei der Spielbeschaffung.

**Einmalhandschuhe** sind für die beteiligten Personen zu verteilen.

Autor: Michael Hummel