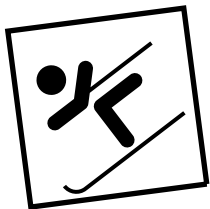
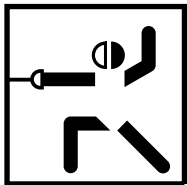




# Spiele



## Spiel zu Sport-Piktogrammen - ein Geländespiel mit 10 Stationen



### 1. Material/Vorbereitung

- Kopien der Sport-Piktogramme für die 10 Stationen (diese Kopien an die Stationen verteilen)
- Kopie der Lösungszettel für die Jungschargruppen (Achtung: Vorher die Stationsorte eintragen)
- als Überraschung etwas zu trinken, zu essen oder Preise
- Stifte



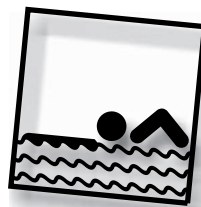
### 2. Den Jungscharlern das Spiel erklären

An den Stationen, die auf dem Lösungszettel stehen, findet ihr Sport-Piktogramme vor. Lasst diese Zettel bitte für die anderen Gruppen hängen und schreibt auch nichts darauf. Diese dort dargestellten Sportarten sollt ihr erraten. Wenn ihr sie erraten habt, braucht ihr davon für euren Lösungssatz nur einige Buchstaben. Ihr füllt die Zeile also nur in Gedanken aus. Unter dem Buchstaben R steht z. B. die Zahl 3. Dann tragt ihr in eurem Lösungssatz zu der Zahl 3 ein R. So lauft ihr alle Stationen ab. Die Reihenfolge, wie ihr die Stationen anlauft, könnt ihr selbst festlegen. Wenn ihr fertig seid, oder spätestens um ... Uhr, kommt ihr bitte wieder zum Jungscharraum.

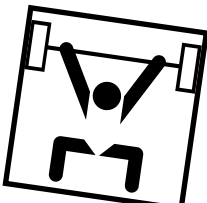


### 3. Lösung/Auswertung

- skifahren (s=10; r=3)
- tennis (t=8; i=12)
- golf (g=5; o=2)
- fussball (u=15; b=17; a=21)
- schwimmen (s=22; h=24; e=9)
- laufen (u=25; e=14)
- fechten (e=11; c=23; e=16)
- radfahren (r=19; d=1; r=20; n=13)
- gewichtheben (G=27; I=6; e=18; b=7)
- reiten (t=4; n=26)



Wenn man die Buchstaben in der Reihenfolge 1 - 27 eingetragen hat ergibt es den Lösungssatz: „Dort gibt es eine Überraschung!“



Bei diesem Spiel gibt es eigentlich keinen Gewinner oder Verlierer. Es soll Spaß machen. Zum Abschluss gibt es für alle eine „Überraschung“.

Therese Achenbach, Haiger-Steinbach



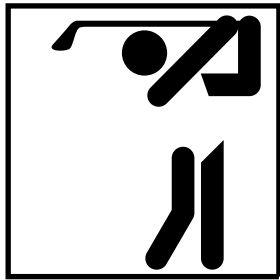
10

3



8

12

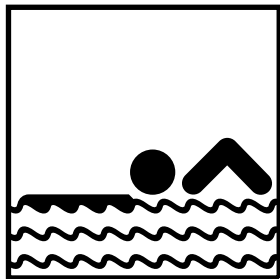


5 2



15

17 21



22

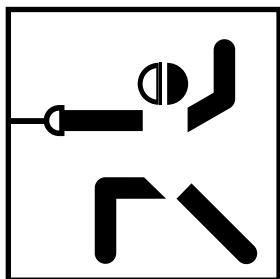
24

9



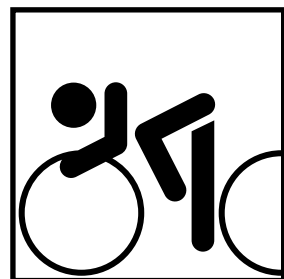
25

14



11 23

16

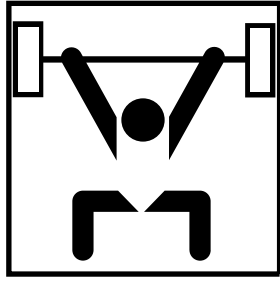


19

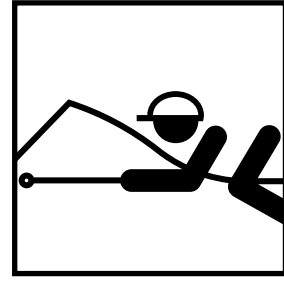
1

20

13



27    6    18    7



4    26

Vorlage 16-2/01

### Stationen:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

LÖSUNGSSZETTEL

**Im Jungcharraum erwartet euch etwas.**

### Lösungssatz:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14  
 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

!