

FALKEN-JUGENDFAHRTEN

Vamos a la Playa - Spielen am Strand

before beach

Bevor Du mit Deinen Kindern zum Strand gehst, achte unbedingt auf folgende Dinge:

- Sonnenschutzcreme: alle Kids **müssen** eingecremt sein! (Kontrolle!!)
- Kopfbedeckung: alle Kids **müssen** eine Kopfbedeckung auf haben. (Kontrolle!!)
- T-Shirt: alle sollten ein T-Shirt mit haben, um sich ev. Vor zu starker Sonneneinstrahlung zu schützen.
- Trinken: alle sollten ihre Wasserflaschen aufgefüllt und dabei haben (Kontrolle!!)
- Zählen: du musst genau wissen, wer zum Strand mitgeht!

Baderegeln

Achte auf gefährliche Strömungen und mach Dich vor dem ersten Strandgang schlau, ob es gefährliche Strömungen gibt, welche Absperrungen und Regel beachtet werden müssen.

Ein Rettungsschwimmer am Strand entbindet Dich nicht von der Aufsichts- und Sorgfaltspflicht!!

Ausrüstung

- Kids
 - Bade- oder Handtuch, ev. Isomatte
 - Sonnenschutzmittel, Kopfbedeckung
 - Trinkflasche
 - ev. Wechselbadehose
 - ev. Badelatschen
- Teamer
 - Bade- oder Handtuch, ev. Isomatte
 - Sonnenschutzmittel, Kopfbedeckung
 - Trinkflasche
 - ev. Wechselbadehose
 - ev. Badelatschen
 - ggf. Spielmaterial

Andere Menschen am Strand

Du bist nicht allein. Achte auf die regionalen Regeln und Gewohnheiten. Nimm Rücksicht auf andere Menschen am Strand und deren Bedürfnisse. Halte Abstand von kommerziellen Angeboten und gefährlichen Abschnitte. (Motorbooteinfahrtsschneisen, ...) Lass nie die Badesachen der Kids und Teamer unbeaufsichtigt.

After Beach

- Sammle jeglichen Müll am Strand ein, den Du und Deine Kids produziert haben.
- Achte darauf, dass die Kids alles vom Strand mitnehmen.
- Zählen: Du verlässt den Strand mit den selben Kindern, mit denen Du gekommen bist! Andere Kinder des Camps, die ohne Aufsicht am Strand sind, werden selbstverständlich mitgenommen!!

FAIKEN-JUGENDFAHRTEN

Sand

Sandburgen

Sandtiere

Muscheltiere

Murmelbahnrennen

Gruppengröße: ab 4 Personen

Altersgruppe: alle

Material: Murmel oder andere Kugel

Beschreibung: Wer baut die beste Murmelbahn?

Welche Mannschaft kann eine Murmelbahn aus Sand bauen und die Murmel am längsten am Rollen halten ? Gestoppt wird die Zeit in der die Murmel am Rollen ist.

Körper eingraben

Gruppengröße: 2er Gruppen

Altersgruppe: alle

Material: keins

Beschreibung: Feel the body

Ein Mitspieler gräbt den anderen komplett ein. (Gesicht und Hals bleiben frei!!). Wie viel Zeit wird benötigt um eine Person bis auf den Kopf in liegender Stellung einzugraben? Alternative: wie lange braucht die Gruppe um einen Zeltstab/Meterstab von ca. 1 Meter Höhe in stehender Form komplett einzubuddeln?

Mancala

Gruppengröße: 2er Gruppen

Altersgruppe: alle

Material: Eine Reihe Spielsteine (Knöpfe, Münzen)

Beschreibung: ägyptisches Strategiespiel für 2 Spieler

Jeder Spieler gräbt vor sich in den Boden eine Reihe von sechs Löchern, daneben eine Gewinnmulde. Jeder Spieler legt in jedes Loch vier Steine. Die Steine der beiden Spieler brauchen sich nicht unterscheiden. Gespielt wird immer abwechselnd. Der erste Spieler nimmt nun aus einer Kuhle seine vier Steine und legt sie einzeln, gegen den Uhrzeigersinn, in die nachfolgenden Löcher (eigene wie gegnerische!) ab. Jetzt ist der andere dran. Wer erbeutet die meisten Steine? Erbeutung: Wenn der letzte abgelegte Stein in einer gegnerischen Mulde landet, in der nur noch ein oder zwei Steinchen liegen, darfst du diese und deinen eigenen in die Gewinnmulde ablegen. Fällt der letzte Stein deines Zuges in eine eigene, bereits leere Kuhle, gilt er für dich ebenfalls als gewonnen - dazu darfst du dann noch alle Steine nehmen, die sich im gegnerischen Loch genau gegenüber befinden. Das Spiel ist aus, wenn alle Kuhlen/Löcher eines Spielers leer sind. Sieger ist, wer die meisten Steine in der Gewinnmulde hat!

Liegenbau

Gruppengröße: ab 2 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahren

Material: Sand

Beschreibung

Mit den Händen oder einer Schippe werden Kuhlen in Körpergröße in den Sand gegraben, Anschließend wird mit dem Aushub eine komfortable

FAALKEN-JUGENDFAHRTEN

Lehne und ggf. Abstellflächen gebaut. Ausgestaltung durch Blumen und Strandgut möglich, kreativer Sonnenschirm mit Stoff möglich.

Burgherr

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: weicher Sandstrand

Beschreibung: Actionreiches Spiel um einen Burghof

Mit einem Stock wird ein Kreis in den Sand gezeichnet; das ist der Burghof. Er sollte groß genug sein, so dass alle Mitspieler reinpassen. Der Spielleiter ist gleichzeitig Schiedsrichter und bleibt außerhalb des Burghofes. Auf das Startzeichen hin, drängt jeder den anderen aus dem Kreis. Wer auch nur den Rand des Kreises berührt, ist draußen. Am Schluss bleibt dann nur ein wilder oder taktischer (?) Drängler übrig: Der Herr der Burg. Er ist dann für die nächste Runde Spielleiter und Schiedsrichter.

Wasser

Robbenjagd

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: weicher Sandstrand

Beschreibung: Lustiges Fangspiel im weichen Sand am Wasser

Ein Teilnehmer wird zum Jäger bestimmt und steht ca 25 Meter vom Wasser entfernt. Die anderen sind die Robben und legen sich ca. 5 Meter vom Ufer entfernt in den Sand. Sie müssen versuchen das rettende Wasser zu erreichen, bevor sie durch Abschlagen erlegt werden. Dabei dürfen sie nur mit den vor der Brust verschränkten Armen robben. Dabei genügt es, wenn sie das Wasser mit einer Hand berühren. Wer vom Jäger erlegt wurde hilft ihm beim nächsten Durchgang. Die letzte Robbe wird dann wieder zum Jäger.

Nassspritzen

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: weicher Sandstrand

Beschreibung: wer trocken bleibt, hat gewonnen.

Jeder Teilnehmer bekommt eine leere Wasserflasche und steht im knietiefen Wasser. Zu Beginn hat jeder Teilnehmer ein trockenes T-Shirt an. Auf das Startzeichen hin füllen alle ihre Wasserflaschen und versuchen die anderen Teilnehmer nass zu spritzen. Wer richtig nass ist, scheidet aus. Nicht gespritzt werden darf, wenn jemand im Wasser seine Flasche auffüllt. Allerdings darf auch nicht vom Wasser aus gespritzt werden. Sieger ist, wer am Ende am trockensten geblieben ist.

Karussell

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: weicher Sandstrand

Beschreibung: Wildes Bewegungsspiel im seichten Wasser ohne Verlierer.

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf und halten sich an den Händen. Jeder zweite legt sich dem Rücken ins Wasser. Die anderen treiben das Karussell an, das sich langsam im Kreis zu drehen anfängt und immer schneller wird, bis es dann auseinander bricht. Dann wird gewechselt, so dass jeder mal gefahren wurde.

FALKEN-JUGENDFAHRTEN

Körper

Bodypainting

Gruppengröße: ab 2 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: Vaseline, Körpermalfarbe, ev. Pinsel

Beschreibung:

Je bunter, desto besser! Achte darauf, ob Kinder auf die Farben allergisch reagieren. Ein Wettbewerb erhöht den Ansporn! Fotos beleben die Erinnerung!

Ben Hur

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 10 Jahre

Material: keins

Beschreibung: Römisches Wagenrennen

2 Personen stehen vorne als Pferdeköpfe. 2 weitere Personen bücken sich und bilden den Rücken. Mit den Händen halten sie sich an den Hüften der zwei vorderen. Eine fünfte Person setzt sich auf den Rücken und hält sich an den Schultern der zwei vorderen Personen fest. Beim Startpfiff startet das Gespann und versucht über die Ziellinie zu gelangen, ohne auseinander zu brechen.

Muschel balancieren

Gruppengröße: ab 1 Person

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: keins

Beschreibung: Konzentration und Körperbeherrschung

Auf die Stirn wird eine Muschel gelegt. Mit dieser Muschel wird zum Gegenüber gelaufen und die Muschel übergeben.

Sports

Beachvolleyball

Federball

Softball

Frisbee

Strandball

Fußball

Schwimmen

Zauberer und Prinzen

Gruppengröße: ab 16 Personen

Altersgruppe: ab 8 Jahre

Material: Vaseline, Körpermalfarbe, ev. Pinsel

Beschreibung: Strandvariante von Räuber und Gendarm mit viel Fun.

Die Teilnehmer werden in 2 gleich große Gruppen eingeteilt. Am meisten Spaß macht ein leicht unübersichtliches Gelände mit Dünen und ein paar Sträuchern. Die eine Gruppe sind die mutigen Prinzen, die anderen die bösen Zauberer. Die Prinzen bauen sich eine Burg, die sie deutlich mit Stöcken und Steinen abgrenzen. Die Lage der Burg ist

FALKEN-JUGENDFAHRTEN

allen bekannt. Die Zauberer bauen sich eine nämliche Burg, nur dass sie eine Fahne hissen. Die Burg der Zauberer hat einen Durchmesser von ca. 15m, also deutlich größer als das Schloß der Prinzen. Die Prinzen müssen nun versuchen, die Welt von der Herrschaft der Zauberer zu befreien. Dies geschieht, indem sie das Schloß erobern und die Fahne berühren. Die Zauberer sind jedoch sehr wehrhaft und verteidigen ihr Schloß. Sie versuchen die Prinzen durch Abschlagen zu verzaubern und einzufangen. Die Prinzen sind nur in ihrer Burg sicher vor den Zauberern. Allerdings darf das Zaubererschloß nur von einem einzigen Zauberer verteidigt werden, der sich innerhalb des Kreises befindet. Alle anderen Zauberer nehmen an der aktiven Verteidigung teil.

Kreise verteidigen

Gruppengröße: ab 6 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: Ball

Beschreibung: Die Kreisfläche wird gegen Eindringlinge verteidigt (Ballspiel am Strand)

Es gibt immer einen Kreis weniger als Mitspieler. Jeder Wächter zieht um sich einen Kreis im Sand. Die Wächter sitzen im Sand und bewachen ihren Kreis. Der Eindringling muß nun versuchen, in einen der bewachten Kreise einzudringen. Dies geschieht, indem der Ball den Boden innerhalb des Kreises berührt. Der Eindringling darf dabei den Ball nur mit dem Fuß spielen. Die Wächter dürfen Hände und Füße zur Hilfe nehmen, müssen aber sitzen bleiben bzw. im Krabbengang.

Pyranias auf dem Trockenen

Gruppengröße: ab 8 Personen

Altersgruppe: ab 6 Jahre

Material: Mülltüte

Beschreibung: Laufspiel

Ein Tuch oder ein Plastikband steckt sich jedes Kind hinten in die Badehose. In einem abgegrenzten Areal muss jedes Kind so lang wie möglich überleben und gleichzeitig dabei versuchen so viel Bänder wie möglich von den anderen zu ergattern. Dieses Spiel kann auch als Reiterkampf gespielt werden. Dabei aber darauf achten, dass im Sand keine Steine liegen.

Werkzeuge

Natürlich können am Strand auch Neigungsgruppen und Vorbereitungen für Feste und Aktionen stattfinden. Außerdem kann jedes Gesellschaftsspiel mitgenommen und gespielt werden.

Weitere Infoquellen

Spielsammlung Falken-Jugendfahrten (erhältlich im Büro von Falken-Jugendfahrten)

www.spielekiste.de

www.praxis-jugendarbeit.de