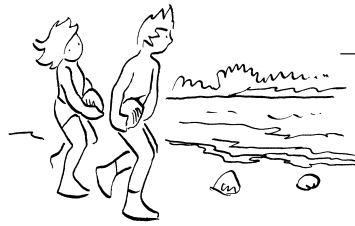
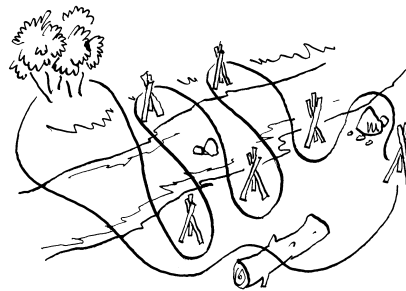


Uferlauf: Eine Gruppe bereitet einen Parcours vor, den eine andere durchlaufen muss. Ein grosser Teil der Strecke soll durchs Wasser führen. Die Gruppe erschwert durch ihr eigenes Zutun den Parcours, z.B. indem sie durch Erzeugen von Wellen oder Spritzen die andere irritiert.

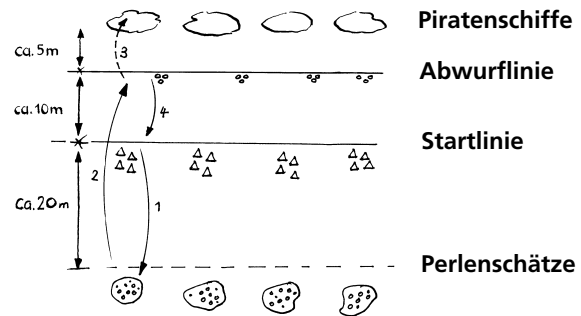


Ufercross: Entlang des Ufers am oder im Wasser liegen alle 50 bis 100 Schritte eingefärbte Steine, die es möglichst rasch einzusammeln gilt.

- Ufer-OL: Die Steine liegen unregelmässig verteilt. Die Fundstellen finden die Kinder auf einer «Sandkarte», welche von einem Kind an einem zentralen Ort in den Sand gezeichnet wurde.
- Kroki-Lauf: Im Unterricht wurde gemeinsam ein Kroki der Uferlandschaft gezeichnet. In dieses Kroki sind Posten eingetragen. Welche Gruppe findet alle?



Perlenschatz holen: Auf ein Signal läuft das erste Kind der 4er-Gruppe (1) zum «Perlenschatz» (Steinhäufchen mit 15 Steinen), holt sich eine «Perle», läuft zurück, an der Gruppe (2) vorbei und versucht von der Abwurflinie aus (3) in das eigene «Piratenschiff» (Sektor zwischen zwei Linien o.Ä.) zu treffen. Wer trifft, übergibt dem Nächsten mit Handschlag (4). Wer seine Perle neben das Schiff «ins Meer» wirft, nimmt, solange vorhanden, eine der drei «Pechperlen», die auf der Abwurflinie bereitliegen und wirft nochmals. Wer ist zuerst fertig? Wer hat am Schluss wie viele Perlen im Schiff?



Piratenschiff: Zwei Gruppen (Piraten und Insulaner) treten gegeneinander an. In den Sand wird das Piratenschiff gezeichnet. Es führen verschiedene «Stege» (Linien im Sand, evtl. Äste) auf das Schiff. Mitten auf dem Schiff steckt ein Zweig (evtl. mit symbolischer Piratenflagge). Die Piraten versuchen, die Insulaner durch Berühren einzufangen. Berührte begeben sich widerstandslos aufs Schiff. Über die Zugangsstege können sie von den übriggebliebenen Insulanern erlöst werden. Auf dem Schiff selbst bleiben die Befreier «immun» (= Schonraum). Gelingt es einem Insulaner, mit der Piratenflagge (Zweig) zu entfliehen und sie an einen bestimmten Ort (z.B. in den eigenen Steinkreis) zu bringen, dann sind die Piraten besiegt. Gelingt es den Piraten, alle Insulaner auf das Piratenschiff zu bringen und dort festzuhalten, haben sie gewonnen.



Schiffe versenken: Jedes Kind legt sich 10 Wurfsteine bereit. Mit diesen wird auf «Schiffe» (schwimmende Gegenstände wie Rinden, Äste...) geworfen. Diese Gegenstände werden von der Lehrperson oder von einem Kind zuerst ins Wasser geworfen.

- Wer trifft wie oft?
- Wer trifft auch mit der schlechteren Wurfhand?
- Wer trifft zweimal hintereinander?
- Wer trifft hintereinander einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand?
- Wer trifft...?



☉ Die Gegenstände mit genügend Abstand ins Wasser werfen. Gegenseitig Rücksicht nehmen.