

Stationenbeschreibungen Kibaz

1. Station: Denkmal

Eine Person wählt eine Anzahl an Körperteilen. Die Kinder(paare) müssen dann versuchen eine solche Figur zu erstellen.

Beispiel: 2 Kinder

„Stellt ein Denkmal/ eine Figur dar, die mit drei Füßen und einer Hand auf dem Boden steht.“

Jetzt müssen die Kinder versuchen eine solche Figur darzustellen. Dafür müsste in diesem Beispiel ein Kind ein Bein hochheben und eines der beiden Kinder eine Hand auf den Boden legen.

Weitere mögliche Figuren können aus der folgenden Tabelle entnommen werden:

Anzahl der Kinder	Figuren
1 Kind/ Person	Ein Fuß und zwei Hände auf dem Boden. Ein Fuß und eine Hand ... Ein Fuß, eine Hand und eine Nase ...
2 Kinder/ Personen	Drei Füße und eine Hand auf dem Boden. Zwei Füße, zwei Hände und ein Popo ... Ein Fuß und zwei Hände ... Vier Füße und vier Hände ... Zwei Knie, ein Fuß und eine Hand ...
3 Kinder/ Personen	Vier Füße und fünf Hände auf dem Boden. Drei Füße, fünf Knie und vier Hände ... Zwei Popos, drei Füße, zwei Hände, eine Nase ...

2. Station: Hüpfkästchen

Ein Kind denkt sich eine bestimmte Reihenfolge aus, mit der die anderen Kinder durch die am Boden aufgezeichneten Hüpfkästchen springen müssen. Dabei kann auch festgelegt werden, ob mit beiden Beinen oder nur mit dem rechten oder linken Bein gehüpft wird. Es kann auch breitbeinig gehüpft werden, sodass direkt zwei Kästchen betreten werden. Als Variante können Felder mit Steinen markiert werden. In diese Felder darf dann nicht gehüpft werden.

3. Station: Auf dem Bauernhof

Alle Personen (bis auf die/den Erzähler*in) suchen sich ein Bauernhof-Tier aus, das sie spielen möchten. Ein Erwachsener erfindet/erzählt eine kleine Geschichte vom Bauernhof. Sobald ein Tier (= Reizwort) genannt wird, laufen alle, die dieses Tier spielen, 1 x eine vorher festgelegte Strecke.

Variation: Alle Kinder stehen im Kreis und sobald ihr Tier (= Reizwort) genannt wird, müssen sie mit einem anderen Kind, welches das gleiche Tier spielt, den Platz tauschen.

Beispielgeschichte 1:

Tiere: Kühe, Hühner, Pferde, Schweine, Hund, Katze, Mäuse

Auf einem kleinen Bauernhof lebte der Bauer Werner zusammen mit seiner Frau Susi. Sie hatten viele Tiere. Die Kühe brachten ihnen Milch, aus der sie Käse herstellten. Die Hühner legten jeden Tag ein Ei und sonntags auch mal zwei. Auf den Pferden ritten Werner und Susi einmal die Woche in die Stadt, um auf dem Markt Brot zu kaufen. Neben den Hühnern lebten die Schweine. Hinter dem Bauernhof lag ein See. Hier ging Susi einmal in der Woche angeln. Dabei begleitete sie ihr treuer Hund. Auch eine Katze gab es auf dem Bauernhof. Ihr Job war es die Mäuse zu fangen. Es war ein kleiner idyllischer Bauernhof. Doch eines Nachts als alle Tiere schliefen gackerten die Hühner auf einmal los. Durch diesen Krach wurden auch die Pferde wach und wieherten laut. Die Schweine bekamen von dem Krach nichts mit, sie schliefen weiter. Doch die Katze mit ihren wachen Ohren hörte die Kühe im Stall muhen. Sie weckte den Hund, beide machten sich auf dem Weg. Sie fragten die Pferde was passiert sei. Doch sie wussten keine Antwort. Also gingen Hund und Katze weiter. Doch auch die Kühe wussten nicht was passiert war. Da rechts neben dem Stall entdeckten sie ein paar Mäuse. Sie liefen schnell zu den Hühnern. Als sie ankamen, entdeckten sie, dass bereits alle Tiere vom Bauernhof dort waren und eine riesige Party feierten.

Beispielgeschichte 2:

Tiere: Kühe, Pferde, Hühner, Hund

Auf einem kleinen Bauernhof, nicht weit weg von hier, standen Kühe auf der Weide. Sie grasten dort so vor sich hin. Neben ihnen standen auch die Pferde auf ihrer Koppel und genossen das saftig grüne Gras. Auf dem Bauernhof lebten aber auch noch die Hühner, die täglich frische Eier legten. Neben dem kleinen Eingang des Bauernhofs lebte ein Hund, der passte auf alle Tiere auf. Die Kühe liebten es in der Sonne zu stehen und es sich gut gehen zu lassen. Die Pferde jedoch mochten den Schatten lieber. Leider legte sich der Hund immer unter den größten Baum auf der Wiese. Auch die Hühner versuchten im Schatten ein paar Körner zu finden. So war es ziemlich eng unter dem großen Baum. Es war nicht genug Platz für alle Pferde. Deshalb gingen sie zurück zum Bauernhof. Auch der Hund kam zum Mittagessen zurück. Die Kühe standen den ganzen Tag in der Sonne. Nicht ohne Folgen, sie hatten einen Sonnenbrand. Am Abend fanden die Hühner keine Körner mehr. Auch sie kamen zurück zum Bauernhof. Und so gingen alle zufrieden schlafen.

4. Station: Spinnennetz

Bis auf ein Kind stellen sich alle im Kreis auf. Mit Wolle wird ein Spinnennetz gespannt, dabei können die Kinder die Wolle in der Hand halten, oder mit dem Fuß auf dem Boden fixieren. Das Kind, das freisteht, versucht sich im Spinnennetz zu bewegen.

Die Kinder, die das Spinnennetz bilden, haben die Aufgabe so still wie möglich zu stehen und natürlich darauf zu achten, dass auch kein Faden berührt wird. Um auch sie mehr einzubinden, kann ausgemacht werden, dass bei einer möglichen Berührung der Fäden laut „die Spinne kommt“ gerufen wird, woraufhin ein Wechsel erfolgt.

Beispiel 1:

Es wird ein Startpunkt und ein Zielpunkt markiert, das frei stehende Kind versucht vom Startpunkt zum Zielpunkt durch das Spinnennetz zu gelangen, ohne dieses zu berühren.

Beispiel 2:

Das frei stehende Kind beginnt und bewegt sich durch das Netz zu einem anderen Kind. Dort angekommen werden die Rollen getauscht und das nun frei stehende Kind macht sich seinerseits auf den Weg durch das Spinnennetz.

Beispiel 3:

Zwei Kinder gehen gemeinsam durch das Spinnennetz. Nur gemeinsam dürfen sie am Ziel ankommen. Sie sollen sich auf ihrem Weg gegenseitig helfen.

Es handelt sich lediglich um mögliche Ausführungen dieser Station, je nach Gruppe können die Aufgaben erleichtert oder erschwert werden.

5. Station: Rasselkönig

Material: Eine Rassel oder alternativ einen Schlüsselbund

Anleitung:

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf (alternativ kann man sich auch hinsetzen, sofern der Boden trocken ist).

Ein Kind stellt sich etwa hüftbreit mit geschlossenen Augen in die Mitte (alternativ können die Augen auch verbunden werden). Dieses Kind ist der/ die Schlüsselkönig*in, der/die zu seinen Füßen die Rassel liegen hat.

Die Kinder aus dem Kreis versuchen dem/der Rasselkönig*in nun die Rassel zu klauen, ohne dabei ein Geräusch zu machen. Gelingt den Kindern dies, nehmen alle Kinder die Hände hinter den Rücken, während der/die Schlüsselkönig*in erraten muss, wer ihm/ihr die Rassel gestohlen hat. Dafür hat er drei Versuche. Wenn der/die Dieb*in nicht erwischt wird, ist er/sie der/die neue Schlüsselkönig*in. Falls es den anderen nicht gelingt, die Rassel unbemerkt zu stehlen, ist das Kind, das bis dahin Schlüsselkönig*in war, entweder noch einmal dran, oder es wählt ein anderes Kind.

6. Station: Mandala

Alle Kinder/ Personen suchen Naturmaterialien und legen gemeinsam daraus ein Mandala.

Variation: Jede*r legt sein/ihr eigenes Mandala. Wenn alle fertig sind, dann können die Mandalas präsentiert werden.

7. Station: Merken und Nachahmen

Wer sonst immer andere nachäfft hat bei diesem Spiel besonders viel Spaß.

Ein Kind darf sich eine Bewegungsreihenfolge überlegen und vorführen, die sich alle anderen Kinder und Erzieher*innen merken, und dann nachmachen müssen.

Dabei kann das Kind selbst entscheiden, wie lang diese Abfolge sein soll: Für den Anfang ist es besser nur wenige Bewegungen vorzumachen wie zum Beispiel:

2x Hampelmann, 1x Kreis drehen, 3x klatschen.

Umso mehr Bewegungen miteinander kombiniert werden, desto schwerer wird es.

8. Station: Stille Post

Alle Mitspieler*innen stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Die letzte Person der Reihe malt dem Kind, welches vor einem steht, das auf den Rücken was auf den Kärtchen abgebildet ist. Das Kind, dem auf den Rücken gemalt wurde, muss das was es meint erraten zu haben, ohne zu sprechen, an die Person vor einem auf den Rücken malen. Dies geht so weiter bis die erste Person in der Reihe, die niemanden vor sich hat, sagt was auf deren Rücken gemalt wurde. Sobald diese Person gesagt hat was sie denkt, wird aufgelöst was gemalt werden sollte.

Wichtig: Es darf nicht gesprochen werden!

9. Station: Blinde Wanderung

Mit Kreide werden ein Start- und eine Ziellinie aufgezeichnet, die Länge der Strecke kann je nach Gruppe variieren.

Immer zwei Kinder bilden ein Paar. Die zwei Kinder stellen sich hintereinander. Das vordere Kind schließt die Augen und wird nun mittels leichter Berührungen an den Schultern die Strecke lang geführt.

Eine Berührung an der rechten Schulter zeigt dem „blinden“ Kind an, eine 90° Drehung nach rechts zu machen. Analog bedeutet eine Berührung an der linken Schulter eine 90° Drehung nach links. Eine Berührung am Rücken (zwischen den Schulterblättern) heißt stehen bleiben bzw. weiter gehen.

Alle Kinder Paare gehen gleichzeitig los. Aus Sicherheitsgründen sollte nicht gelaufen werden. Andere Paare bilden Hindernisse denen ausgewichen werden muss.

Wurde die Ziellinie erreicht werden die Rollen getauscht.

Weitere Hindernisse aus Naturmaterialien oder auch mit Kreide aufgezeichnete Kreise o.Ä. können den Schwierigkeitsgrad erhöhen (Naturmaterialien/ Kreidesymbole dürfen nicht betreten werden).

10. Station: Feuer, Wasser, Erde, Sturm

Eine Person wird als Spielleiter auserkoren. Die Gruppe wartet nun auf die Zurufe des Spielers und versucht, möglichst schnell zu reagieren. Zwischen den Kommandos bleibt die gesamte Gruppe in Bewegung. Die Kommandos können auch kreativ abgeändert werden.

Feuer: alle Mitglieder der Gruppe stellen sich dicht an eine Wand oder einen Baum

Wasser: alle Mitglieder der Gruppe stellen sich auf eine Erhöhung

Erde: alle Mitglieder der Gruppe legen sich flach auf den Boden

Sturm: alle Mitglieder der Gruppe halten sich an einem Gegenstand fest