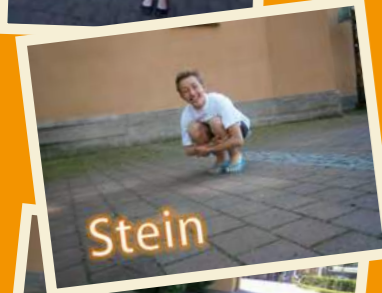


1

Spieleparcours Pfersee



Ministranten Fangus

Wie geht das Spiel?

Zuerst müssen Fänger bestimmt werden. Es gibt den „Ministranten-Fänger“, den „Baumfänger“, den „Steinfänger“ und den „Brückenfänger“. Je nach Anzahl der Mitspieler können Fänger weggelassen oder mehrfach besetzt werden.

Wird ein Spieler von einem Fänger abgeschlagen, muss er sich in die jeweilige Position (siehe Bilder links) verwandeln. Seine Mitspieler müssen versuchen ihn wieder frei zu schlagen. Dies ist allerdings nur durch bestimmte Bewegungen erlaubt. Vor einem gefangenen Ministranten muss man sich verneigen, ein Baum wird durch Herunterdrücken eines Armes, der Stein durch einen Bocksprung und die Brücke durch ein Hinunterdurchkriechen befreit. (siehe Bilder rechts)

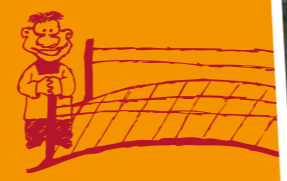
Wo wird gespielt?

Das Spielfeld sind die roten Steine auf dem Kirchplatz. Die grauen Steine dürfen nicht betreten werden! (siehe Abb. A) Geschieht dies doch, ist der Spieler automatisch als Ministrant gefangen.

Die Sitzfläche um den Maibaum/Christbaum herum kann als Pause für 5 Sekunden im Stehen oder Sitzen genutzt werden. (siehe Abb. B) Nach 5 Sekunden kann der Spieler auch hier gefangen werden. Aber pass auf die grauen Steine auf!

Ziel des Spiels:

Ziel der Fänger ist es, jeden Mitspieler zu verwandeln. Geschieht dies in einem vorgegeben Zeitraum dreimal hintereinander nicht, müssen die Fänger zur Strafe einmal um die Kirche rennen (bei Älteren mit einem Zeitlimit von 1 Minute). Deshalb ist es wichtig, dass die Fänger als Team zusammenarbeiten und sich gegenseitig helfen.



Diese Spielidee hatte:

Pfarrjugend Herz Jesu

Eine starke Gemeinschaft für Ministranten und Grüpplinge!

Was wir machen

- Wöchentliche Gruppenstunden
- Zeltlager
- Jugendausflug
- Hüttenwochenenden
- Bunter Abend
- Jugendgottesdienste
- Engagement in der Gemeinde

Wer wir sind

- Über 200 Jugendliche mit geschulten Gruppenleitern zwischen 8 und 25 Jahren
- Über 30 aktive Gruppenleiter
- Die größte eigenständige Pfarrjugend im Bistum Augsburg
- ca. 100 Ministranten



Interesse?
Schau doch mal vorbei!
E-Mail: pfarrjugend@herzjesu.com
www.herzjesu.com
-> Pfarrjugend

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung

2 Spieleparcours Pfersee



Zielwerfen

Sammelt ein paar Steinchen. Versucht diese durch die Astgabel hindurch in den Mühlbach zu werfen. Nun könnt ihr einen Wettbewerb draus machen: Jeder bekommt eine vorher abgemachte Anzahl an Steinchen, z.B. 5 Stück. Wer schafft die meisten Treffer?

ACHTUNG!
Rücksicht nehmen und keine Dinge auf Personen und Tiere werfen. Wassertreten nur in Begleitung von Erwachsenen.



Wassertreten

Im kalten Wasser auf der Stelle schreiten.

Empfehlung:
Nur Wasser treten, wenn sich die Füße zu Beginn warm anfühlen.

Anleitung:
Beine abwechselnd vollkommen aus dem Wasser ziehen und die Fußspitze etwas nach unten biegen und wieder eintauchen („Storchengang“). Wenn man ein starkes Kältegefühl in den Füßen und Unterschenkeln spürt, das kalte Wasser kurz verlassen, um die Füße wieder zu erwärmen. Diesen Vorgang mehrmals wiederholen. Nach dem Wassertreten das Wasser nur abstreifen (nicht abtrocknen) und zur Erwärmung kleine Bewegungen machen.



Wettfahrt

Jeder nimmt ein Blatt, einen Ast oder einen anderen schwimmbaren Gegenstand (KEINEN MÜLL!), den er wiedererkennen kann, und lässt ihn im Mühlbach zu Wasser. Ihr könnt auch – z.B. aus Ahornblättern – kleine Boote bauen und mit einem Blumengruß füllen. Nun beginnt die Wettfahrt. Rennt hier am Weg entlang bis kurz vor die Gollwitzerstraße und guckt dort in den Mühlbach. Wessen Gegenstand ist als erstes da?

Den Spielort **3** findest Du (GPS):
N48°21.687 / E10°52.438

Diese Spielidee hatte:

Freiwillige Feuerwehr Pfersee
Bist du cool genug für ein heißes Hobby?
Egal ob Mädchen oder Junge – Sei dabei!

Wir bieten:

- Feuerwehrgrundausbildung, Erste-Hilfe-Kurs, etc.
- Jugendgruppe mit eigenem Programm
- Freizeitaktivitäten wie Ausflüge, Zeltlager, Badefahrten, ...
- jede Menge Spaß und neue Freunde

Du bist:

- mindestens 14 Jahre alt
- bereit, anderen Menschen zu helfen
- zuverlässig, teamfähig, einsatzbereit, technisch interessiert
- auf der Suche nach einer neuen Herausforderung und einem etwas anderen Hobby



Interesse?
Florian Gabriel (Jugendwart)
E-Mail: jugend@feuerwehr-pfersee.de
Telefon: (0176) 24 74 98 31
www.feuerwehr-pfersee.de

Freiwillige Feuerwehr Pfersee Augsburg e.V.
Gollwitzerstr. 4 1/2
86157 Augsburg

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:
PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung

3 Spieleparcours Pfersee



Ketten fangen

Einer fängt, die anderen laufen weg.
 Wenn einer gefangen wurde,
 fassen sich die beiden an der Hand
 und fangen zusammen ... u.s.w.
 Wenn vier zusammen sind,
 teilen sie sich in Zweiergruppen.
 So entstehen lauter Ketten.
 Wer als letzter gefangen wird,
 darf als nächster beginnen.



Den Spielort 4 findest Du (GPS):
 N48°21.646 / E10°52.630

Diese Spielidee hatte: Die Lichtenstein-Rother-Volksschule ...

ist eine Schulgemeinschaft, deren Ziel es ist auf der Grundlage des christlichen Glaubens jedes Kind seinen Begabungen entsprechend zu fördern und es im Leben zu stärken.



Interesse?
 Lichtenstein-Rother-Volksschule
 Färberstr. 2
 86157 Augsburg
 Telefon: (0821) 246 53 70
 E-Mail: info@liroschule.de
 www.liroschule.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:
PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:

 gefördert durch Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz



4 Spieleparcours Pfersee

Tic Tac Toe



Das Spiel wird zu zweit gespielt. Ein Feld mit 3 mal 3 Feldern mit nasser Erde oder Kohle von einer Feuerstelle auf den Stein aufmalen. Ein Spieler bekommt als Symbol das X und der andere ein O. Der erste Spieler schreibt in ein Feld sein Symbol, danach der Andere.

Es wird im Wechsel weiter gespielt. Das Ziel ist, drei der eigenen Symbole in eine Reihe zu bekommen, entweder diagonal, senkrecht oder waagrecht.

Wer als erstes seine drei Symbole in einer Reihe hat, ist Sieger.

Steintürme bauen



Nehmt am besten flache Steine. Wer schafft die meisten Stockwerke, bevor der Turm zusammenstürzt?

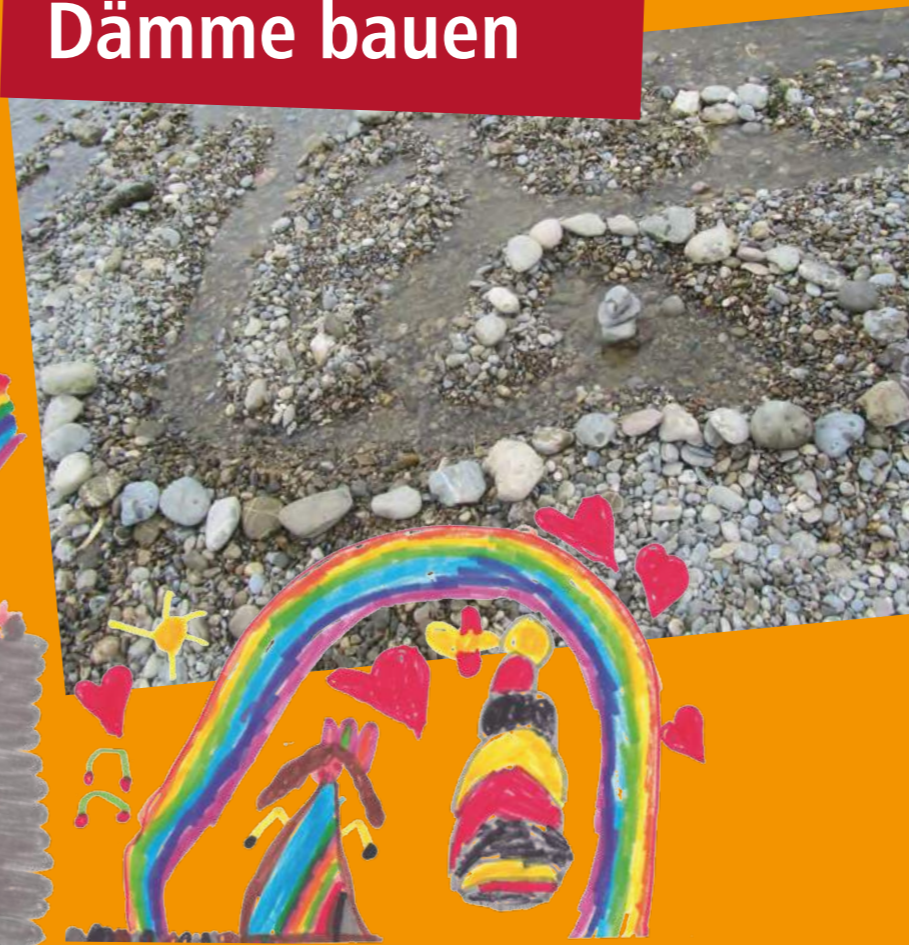


Landart

Aus Steinen, Stöcken und Blättern könnt ihr „Kunstwerke“ legen.



Wasserläufe und Dämme bauen



Den Spielort 5 findest Du (GPS):
N48°21.446 / E10°52.465

Diese Spielidee hatte:
KITA Maria Stern

Die Kindertageseinrichtung betreut Kinder im Alter von 1 Jahr bis ca. 10 Jahren in 2 Krippen-, 3 Kindergarten- und 1 Hortgruppe. Sie ist ein Ort der Begegnung von Familien unterschiedlicher Kulturen.

Interesse?
Kindertagesstätte Maria Stern
Elsässerstr. 7
86157 Augsburg
Telefon: (0821) 228 18 20
E-Mail: kita.mariastern.pfer@gmx.de



Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



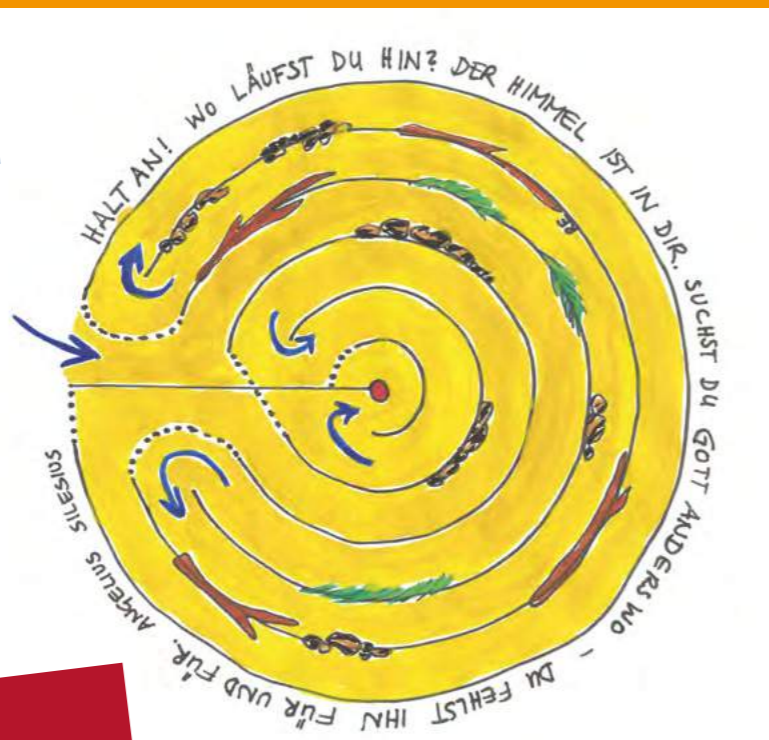
UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung



5 Spieleparcours Pfersee

„Halt an! Wo läufst du hin?
Der Himmel ist in dir. Suchst du Gott anderswo,
du fehlst ihn für und für.“

Angelus Silesius



ACHTUNG!
Auch Pflanzen leben – nicht abreißen,
beschädigen oder ausreißen. Besonders
auf geschützte Pflanzen achten.



Labyrinth

Bauanleitung:

1. Ihr legt einen Mittelpunkt fest, den ihr zum Beispiel mit einem besonders schönen, großen Stein kennzeichnen könnt.
2. Nun legt ihr vom Mittelpunkt aus eine senkrechte Linie nach außen.
3. Um diesen Mittelpunkt herum werden nun sechs Kreise angeordnet, die jeweils vor der senkrechten Linie enden.
4. Diese sechs Kreise werden dann an verschiedenen Stellen verbunden – die gepunkteten Linien helfen euch dabei.
5. Nun ist euer Labyrinth fertig. Ihr könnt von außen nach innen zur Mitte gehen. Lasst euch dabei Zeit und findet euren eigenen Rhythmus. In der Mitte angekommen könnt ihr dort verweilen und zum Beispiel ein Gebet sprechen. Danach macht ihr euch auf den Rückweg von innen nach außen. Ihr könnt euch sicher sein: Verirren werdet ihr euch nicht. Außerdem ist Gott immer dabei. Viel Freude!

Die Wertach und ihr Ufer bieten viele Materialien, um ein Labyrinth zu legen. Ihr könnt Steine, Treibholz oder Gräser verwenden. So wird euer Labyrinth sicher schön bunt und vielfältig – genau wie unser Lebensweg und unser Weg mit Gott.



Den Spielort 6 findest Du (GPS):
N48°21.122 / E010°51.787

Diese Spielidee hatte:

Pfarrjugend St. Paul

Du willst

- Dich mit Menschen treffen, die in Deinem Alter sind, bestehende Freundschaften pflegen und neue knüpfen?
- in Deiner Freizeit Spaß erleben, gemeinsam Musik hören und über vieles reden, was Dich bewegt?
- eigene Ideen einbringen und für eine Gemeinschaft Verantwortung übernehmen?
- erfahren, wie Gott in unserem Leben wirken kann, wenn wir es zulassen?
- ernst genommen werden mit Deinen Meinungen und Fragen?
- angenommen sein, so wie Du bist, mit Deinen Fehlern und Schwächen?

Dann bist Du bei uns genau richtig!

Immer wieder gibt es auch tolle Aktionen, wie z. B. Kirchenübernachtung, Filmabend, Bowlingabend oder die Jugendfreizeit im Sommer. Wir freuen uns auf Dich!

Interesse?

Evang.-Luth. Pfarramt St. Paul
Fröbelstraße 1
86157 Augsburg
Telefon: (0821) 52 33 76
www.sanktpaul.de



Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



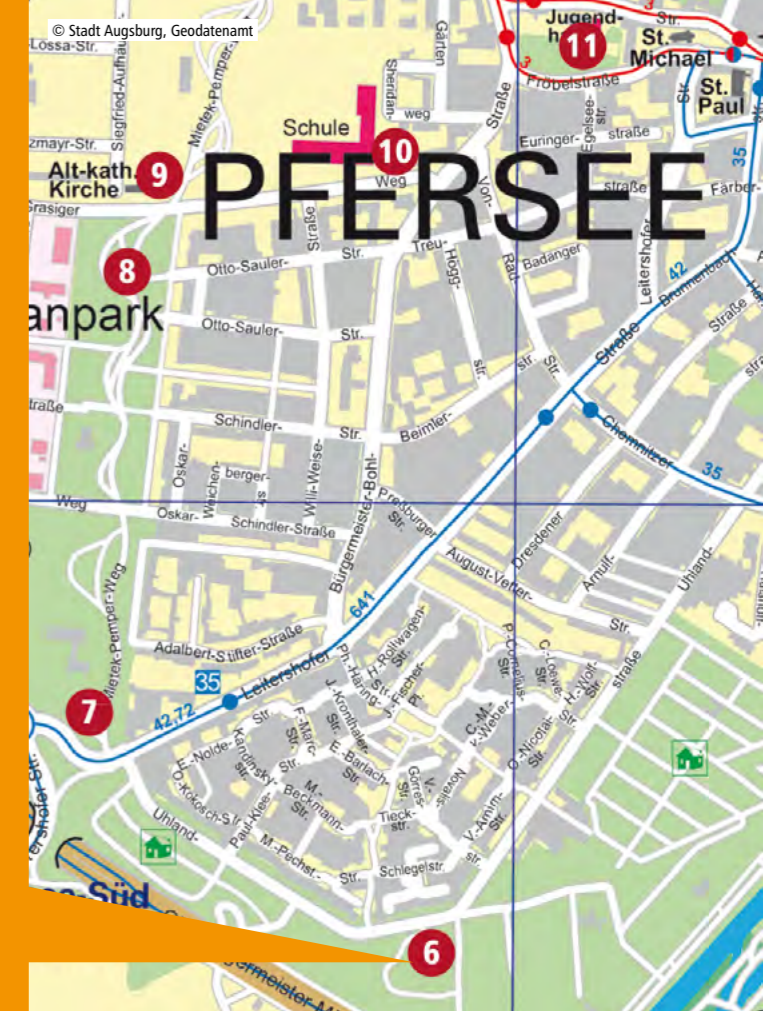
Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



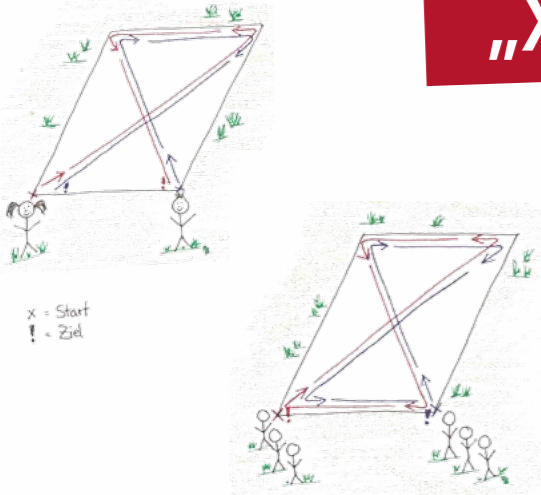
UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung

6 Spieleparcours Pfersee



Den Spielort 7 findest Du (GPS):
N48°21.320 / E10°51.420

„X-Lauf“



Für 2 Personen

An den beiden Ecken einer Schmalseite des Beachvolleyballfeldes steht jeweils 1 Person. Gleichzeitig laufen beide los zur schräg gegenüberliegenden Seite, dann zur nächstliegenden Ecke und dann wieder zur schräg gegenüberliegenden Ecke. Wer zuerst am Platz des Mitspielers ankommt, war schneller!!

Ihr könnt das Spiel auch barfuß spielen. Passt aber auf mögliche Scherben oder andere gefährliche Fremdkörper im Sand auf!

Als Staffel

Seid ihr mehr als 2 Personen, könnt ihr das Spiel auch als Staffel spielen: dann in 2 Gruppen teilen und jeweils den nächsten abschlagen, so dass dieser losrennen kann. Nun müsst ihr aber, wenn ihr am Platz eures Mitspielers angekommen seid, noch weiter bis zum Startplatz eurer Gruppe laufen!



Um den Baum ...

Für 2 - 6 Spieler.

Spielvorbereitung:
Sammelt trockene Äste und legt diese sternförmig um einen Baum eurer Wahl. Er sollte möglichst dick sein!

Regeln:

Es gibt immer einen Fänger und einen Läufer. Die anderen Spieler stehen in einer Reihe an einem vereinbarten Ausgangspunkt ca. 1 m vom Baum entfernt.

Der Fänger und der Läufer dürfen sich in beide Richtungen nur auf den Ästen um den Baum herum bewegen.

Ziel des Fängers ist es, den Läufer zu berühren. Gelingt ihm dies, ist er frei und stellt sich hinter den anderen Spielern an. Der Läufer ist nun der Fänger.

Ziel des Läufers ist es, mindestens einmal vom Ausgangspunkt aus um den Baum herum zu laufen, ohne den Boden zu berühren und vom Fänger gefangen zu werden. Wenn der Läufer einmal um den Baum herum gelaufen ist, kann er den vordersten Spieler in der Reihe abklatschen, der dann der neue Läufer ist, und sich hinten wieder einreihen.

Um möglichst viel Bewegung ins Spiel zu bringen, darf der Fänger nicht an einem Punkt stehen bleiben und auf den neuen Läufer warten. Er sollte langsam um den Baum laufen. Punkte können beim Umrunden des Baumes oder beim erfolgreichen Fangen vergeben und beim Berühren des Bodens abgezogen werden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Spiel kann auch prima an einem breiten Baum mit herausstehenden Wurzeln gespielt werden. Dann wird anstelle der Äste auf den Wurzeln gelaufen. Vielleicht entdeckt ihr ja mal woanders einen solchen „Spielbaum“!

Diese Spielidee hatte:

Die DJK-Pfersee Augsburg e.V. ...

ist ein Sportverein, der sich vor allem dem Breitensport widmet. Es gibt ein vielfältiges Angebot für Kinder und Jugendliche: Tischtennis, Tennis, Ringen, HipHop – kreativer Tanz, Kinderturnen, All-Style-Karate, Bujinkan. Ein Probetraining ist jederzeit möglich, dafür bitte beim jeweiligen Trainer anmelden.



Weitere Angebote - auch für Erwachsene - und aktuelle Termine findet ihr im Schaukasten an der Herz Jesu Kirche oder auf www.djk-pfersee.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:
PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSELE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!



7

Spieleparcours Pfersee



Versteckus

Ab 3 Spieler.

Ein Spieler wird ausgewählt und ist der Sucher. Ein Baum wird bestimmt, der zum Zählen und als Freischlagplatz dient.

Der Sucher muss sich vor diesen Baum stellen und von den Mitspielern abgewandt mit geschlossenen Augen bis 100 zählen.

Alle anderen Mitspieler verstecken sich in dieser Zeit. Hat der Sucher bis 100 gezählt, ruft er laut: „1, 2, 3 - Eckstein, alles muss versteckt sein!“ und beginnt, seine Mitspieler zu suchen.

Die Versteckten versuchen so unbemerkt wie möglich bzw. schneller als der Sucher den vorher bestimmten Baum zu erreichen. Sie müssen den Baum berühren und den Spruch sagen: „1, 2, 3 - ich bin frei!“.

Der Sucher versucht indessen seine Mitspieler zu fangen und abzuschlagen, bevor sie am Baum sind. Entdeckt der Sucher einen versteckten Mitspieler, läuft er selbst zum Baum zurück und ruft: „1, 2, 3 - xxx(Namen des Gefundenen) nicht frei!“. Kann der Sucher keinen Mitspieler abschlagen, ist er noch einmal der Sucher. Ansonsten wird der zuerst Gefundene bzw. Abgeschlagene der neue Sucher.

Varianten:

Damit die Kinder nicht so viel Zeit zum Verstecken haben, kann die Zählzeit verkürzt werden. Dann nur bis 20 oder in Zehnerschritten zählen. Euch fallen bestimmt auch eigene tolle Varianten zu diesem Spiel ein. Also - viel Spaß beim Ausprobieren!



Den Spielort **8** findest Du (GPS): N48°21.562 / E10°51.438

Diese Spielidee hatte:

DJK CCS – der Sportverein in Ihrer Nachbarschaft

Viele Sportarten, viel Herausforderung und Freunde.

Wir sind ein kleiner, 10 Jahre junger Verein. Unsere Trainingsplätze sind in der Gehörlosen-Turnhalle in der Sommerstraße und in der Turnhalle der Grund- und Mittelschule Augsburg-Centervill-Süd.



Unser Angebot findet Ihr auf www.djk-augsburg-ccs.de.

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



UMWELTSTATION AUGSBURG Zentrum für Umweltbildung



Den Spielort **9** findest Du (GPS):
N48°21.622 / E10°51.460

Menschen-Schach

1. Zwei gleich große Gruppen stehen sich zueinander gewendet parallel in einer Reihe gegenüber. Der Abstand zwischen den Gruppen ist variabel, jedoch mindestens zwei Meter.
2. Die Gruppe mit dem jüngsten Mitglied darf beginnen.
3. Durch Gestikulieren macht die Gruppe aus, welche Person den nächsten Zug macht, bzw. sich auf dem Spielfeld bewegt.
4. Die gemeinsam vereinbarte Person springt unter Einhaltung der Regeln auf das Spielfeld und versucht durch Berührung einen Spieler der Gegenmannschaft zu besiegen.
5. Gewonnen hat die Gruppe, die als letztes noch mindestens einen Spieler auf dem Feld hat.

Regeln:

- Es darf nur über Gesten kommuniziert werden, d.h. Sprechen ist während des gesamten Spieles verboten.
- Man MUSS mit beiden Füßen gleichzeitig abspringen und ebenfalls mit beiden gleichzeitig auf dem Boden landen.
- Nachdem ein Sprung beendet ist, darf die Position der Füße nicht mehr verändert werden.
- Es darf immer nur eine Person die Position verändern. Springt versehentlich ein Spieler auf das Feld, obwohl die andere Gruppe an der Reihe ist, verstößt er gegen die Regeln.
- Wer von einem Gegenspieler berührt wird, scheidet aus.
- Jeder Regelverstoß bewirkt das Ausscheiden des jeweiligen Spielers.

Diese Spielidee hatte:

Kinderparadies im Park

Was uns und unsere Kinder stark macht
Über 20 Jahre Erfahrung in der Bildung und Betreuung von Kindern ermöglicht uns die Realisierung von hochwertiger pädagogischer Arbeit. So bieten wir neben dem pädagogischen Gruppenalltag den Kindern unterschiedliche Projekte und Arbeitsgruppen an, die teilweise in Kooperation mit ausgesuchten Stellen durchgeführt werden.

Platzangebot:

In Kinderkrippe, Kindergarten, Vorschule und Hort stehen 223 Plätze für Kinder im Alter von 3 Monaten bis 10 Jahren zur Verfügung.

Anmeldung:

Die Anmeldungen für einen Betreuungsplatz werden das ganze Jahr über nach vorheriger telefonischer Absprache angenommen.



Interesse?

Kinderparadies im Park
Ernst-Lossa-Str.2
86157 Augsburg (Sheridanareal)

Ansprechpartnerin: Frau Ingrid Wurm
Telefon: (0821) 455 774
0
E-Mail: Kontakt@Kinderhaus-Konkret.de
www.kinderparadies-im-park.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:

PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSELE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



Umweltbildung Bayern



UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung

9

Spieleparcours Pfersee



Mandalas legen ... aus Blüten, Steinen, Hölzchen, Blättern

Sicher kennst Du ein Mandala vom Ausmalen. Heute darfst Du Dir selbst eines legen.

Und das geht so:

Suche Dir Laub- und Blütenblätter, die Dir gut gefallen.

Tipp:

In den wilden Wiesen wirst Du viel finden. Auch kleine Hölzchen, Rinden, Steine kannst Du sammeln.

Bitte nichts von den Blumen und Stauden aus den Beeten zupfen! Reiß keine Pflanzen ab oder aus!

Wenn die Wiesen abgemäht sind bzw. Du keine Blüten findest, suche Dir verschiedene Steinchen: große, kleine, runde, eckige, graue, weiße, gefärbte, etc.. Auch mit diesen kannst Du ein wunderbares Mandala legen!

Jetzt kannst Du auswählen, mit welchem Material Du beginnen willst. Du kannst die Form und die Farben wählen und zum Beispiel einen Kreis oder eine Spirale legen.

Besonders gut geht es, wenn Du die farbigen Blätter auf dem Kies anordnest. So kommen die Farben deutlich und leuchtend heraus.

Und schon ist Dein Mandala fertig! Lass es doch einfach liegen, damit es auch von anderen bewundert werden kann!

ACHTUNG!
Auch Pflanzen leben – nicht abreißen, beschädigen oder ausreißen. Besonders auf geschützte Pflanzen achten.



Den Spielort **10** findest Du (GPS):
N48°21.655 / E10°51.634

Diese Spielidee hatte:

Alt-Katholische Gemeinde ...

Wir sind eine synodal (demokratisch) verfasste katholische Kirche, die sich aus einer Protestbewegung gegen die Dogmen von der päpstlichen Unfehlbarkeit und der Erhebung des Papstes zur obersten rechtlichen Gewalt in der Kirche (Universaljurisdiktion) im Jahre 1870 gebildet hat. In der alt-katholischen Kirche sind Frauen zu allen geistlichen Ämtern zugelassen (Diakonin, Priesterin und Bischöfin), für die Geistlichen gilt kein Pflichtzölibat. Uns ist wichtig, dass alle, die es möchten, aktiv unser Gemeindeleben mitgestalten können. Zusätzlich zu den normalen Gottesdiensten feiern wir einmal im Monat einen eigenen Familiengottesdienst. Für Kinder veranstalten wir unter anderem Kinderbibeltage und Ausflüge. Für Jugendliche werden diverse Fahrten und Freizeiten angeboten.



Interesse?
Pfarrerin Alexandra Caspari
Siegfried-Aufhäuser-Str. 25
86157 Augsburg
Telefon: (0821) 45 18 99
E-Mail: augsburg@alt-katholisch.de
www.augsburg.alt-katholisch.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung

10

Spieleparcours Pfersee

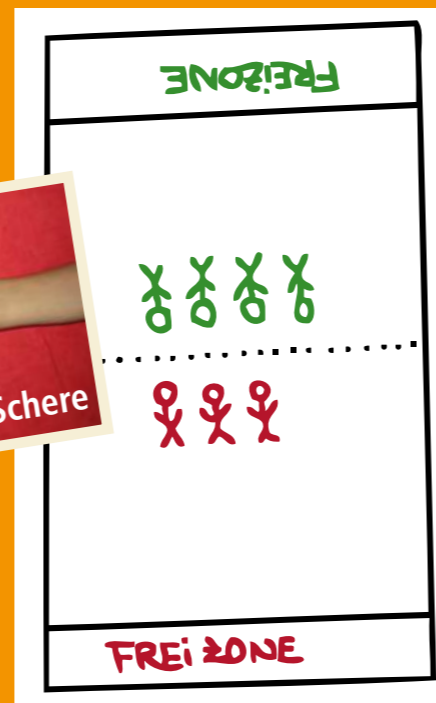


Knobel-Fangus

Das altbekannte Knobeln kennt ihr sicherlich alle.



Papier wickelt den Stein ein = Papier gewinnt
 Schere schneidet Papier = Schere gewinnt
 Stein macht die Schere stumpf = Stein gewinnt



Den Spielort **11** findest Du (GPS):
 N48°21.755 / E10°51.919

Jetzt bildet ihr zwei Mannschaften. Ihr braucht eine Mittellinie, an der ihr euch im Abstand von ca. 1 Meter aufstellt und zwei Freizonen, die ihr euch z.B. mit Hilfe von Steinen markiert. Denkt dran, die Steine nach dem Spiel wieder wegzuräumen! Ungefähr so: siehe Zeichnung!

Nun entscheidet sich jede Mannschaft heimlich für ein Knobelzeichen. Beide Mannschaften stellen sich gegenüber auf und zählen laut 1 – 2 – 3 und zeigen auf 3 ihr Zeichen. Die Gewinnermannschaft, also die, deren Zeichen gewinnt, darf nun die Verlierermannschaft fangen.

Die Verlierer sind erst in ihrer Freizone sicher und können dort nicht mehr gefangen werden. Wer gefangen wurde, gehört ab sofort der Siegermannschaft an.

Dann wird eine weitere Runde gespielt. Die Anzahl der Spieler pro Mannschaft kann sich in jeder Runde verändern. So wird Runde um Runde gespielt.

Schafft es eine Mannschaft, die andere komplett zu fangen?

Diese Spielidee hatte:

Die Westpark-Grundschule Augsburg in Pfersee ...

besuchen ca. 400 Kinder. Neben den regulären Halbtagsklassen gibt es in jeder Jahrgangsstufe auch gebundene Ganztagsklassen mit einem vielfältigen Angebot aus dem musischen, künstlerischen und sportlichen Bereich. Mittagsbetreuung und Hort runden das Angebot in unserem Bildungshaus ab.
www.bildungshaus-westpark.de



Interesse?
 Westpark-Grundschule Augsburg-Pfersee
 Grasiger Weg 8
 86157 Augsburg
 Telefon: (0821) 324 94 90
 E-Mail: westpark.gs.stadt@augsbuerg.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de



Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:



Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:



UMWELTSTATION AUGSBURG
 Zentrum für Umweltbildung

10

Spieleparcours Pfersee



Ochs am Berg

Spielanleitung:

Eine Person wird zum „Ochs“ auserkoren und steht mit dem Gesicht den anderen Mitspielern abgewandt am „Berg“ (beispielsweise an der Mauer).

Die anderen Personen stehen in einer Reihe etwa 20 - 30 Meter vom Ochs entfernt. Der Ochs ruft; „Ochs am Berge - eins - zwei - drei“.

Während er spricht und zählt, dürfen sich die Mitspieler schrittweise auf den Berg zubewegen. Beim Wort „drei“ dreht sich der Ochs um und alle Personen der Gruppe müssen wie versteinert in ihrer Bewegung verharren. Erwischt der Ochs jemanden in der Bewegung, so muss dieser an den Start zurück.

Schafft es ein Mitspieler, den Berg zu erreichen, hat er gewonnen, das heißt, er darf nun den Ochs spielen und das Spiel beginnt wieder von vorn.

Varianten:

Anstatt einen sich noch bewegendem Teilnehmer des Spiels bis zum Start zurückzuschicken, kann der Ochse auch Teilstrafen in Form von Rückwärtsschritten verhängen. Wer beispielsweise nur leicht zuckt, muss nur drei Schritte nach hinten etc.

Je nach Absprache ist es dem Ochsen auch gestattet, in der Beobachtungsphase an einzelne Spieler näher heranzutreten und diese durch allerlei Sprüche und Grimassen zum Lachen zu bringen. Geschieht dies, so kann er sie ebenfalls zurückschicken.



Den Spielort **11** findest Du (GPS):
N48°21.755 / E10°51.919

Diese Spielidee hatte:

Die KITA Westpark ...

ist ein Haus für Kinder, es beherbergt 1 Krippengruppe, 2 Kindergartengruppen und eine Hortgruppe. Insgesamt werden rund 60 Kinder im Alter von 6 Monaten bis 6 Jahren und 25 Grundschüler/innen betreut.

Durch die unmittelbare Nähe von Krippe, Kindergarten, Hort und Grundschule „unter einem Dach“ richten wir ein besonderes Augenmerk auf die Kooperation und Übergangsgestaltung zwischen den Betreuungsangeboten.
www.bildungshaus-westpark.de



Interesse?
AWO Betriebsträger- und Projektentwicklungsgesellschaft mbH
E-Mail: kita.westpark@awo-augsburg.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:
PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:
Stadt Augsburg swa
gefördert durch Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz



11

Spieleparcours Pfersee



Den Spielort 1 findest Du (GPS):
N48°21.778 / E10°52.300

Fischer, welche Fahne weht heute?

Für mind. 3 Personen

Spielfeld:

geteilter Platz zwischen Jugendhaus und Basketballplatz/Tischtennisplatten

Spielablauf:

Eine Person spielt den/die Fischer/in und stellt sich an die Hauswand unter dem Balkon. Alle anderen Mitspielenden, die „Fische“, stellen sich auf die andere Seite des geteerten Platzes, auf Höhe des Basketballzauns, so dass sich Fische und Fischer/in gegenüberstehen.

Nun fragen die „Fische“:

„Fischer/in, welche Fahne weht heute?“

Der/die Fischer/in sucht sich nun eine Farbe aus

und sagt sie laut. Zum Beispiel „Blau“.

Nun laufen die „Fische“ auf die Hausseite zu, der/die Fischerin auf die Seite der Fische.

Auf dem Weg muss der/die Fischer/in nun Fische fangen, allerdings nur die, die etwas Blaues anhaben. Nur die Kleidung zählt, keine Haare, Augen etc..

Die Fische haben sich gerettet, wenn sie auf der anderen Seite ankommen. Der/die Fischer/in darf nicht zurücklaufen. Alle Fische, die vom/von der Fischer/in gefangen wurden, werden nun auch zu Fischern/innen, stellen sich auf die Seite des/der Fischer/in und fangen beim nächsten Durchgang mit.

Die Fische fragen wieder:

„Fischer/in, welche Fahne weht heute?“

Die Fischer/innen nennen eine neue Farbe, es darf jede Farbe nur einmal genannt werden.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Fische gefangen wurden oder keine Farbe mehr übrig ist. Dann haben die übrigen Fische gewonnen.

Diese Spielidee hatte:

linie3 - JUGENDHAUS PFERSEE Stadtjugendring Augsburg

Typische Angebote aus der offenen Jugendarbeit für die Freizeitgestaltung und Beratung in sämtlichen Lebenslagen stehen im Jugendhaus linie3 ebenso auf der Tagesordnung wie spontane Angebote.

Angebot im Haus:

Billard, Kicker, Tischtennis, Chill-Raum, PC's, Konsolen, Spiele, Disco, Küche, Sofalandschaft und vieles mehr. Bei Regen (und auch bei Sonne) findet ihr hier einen schönen Platz, um eine Pause einzulegen.

Wenn das Jugendhaus geöffnet hat, könnt ihr euch alle möglichen Bälle und Spiele für draußen gegen ein Pfand leihen!

Schaut mal rein – wir freuen uns auf euch!



Interesse?

linie 3 – Jugendhaus Pfersee
Stadtberger Straße 19
86157 Augsburg
Telefon: (0821) 52 22 41
E-Mail: linie3@sjr-a.de
www.sjr-a.de

Weitere Informationen zum Spieleparcours unter www.us-augsburg.de

Herzlichen Dank für die finanzielle Unterstützung:
PFERSEE aktiv! BÜRGERAKTION PFERSEE „SCHLÖSSLE“ e.V.

Durchführen der Spiele erfolgt auf eigene Gefahr!

Die Umweltstation Augsburg wird unterstützt von:
Stadt Augsburg swa
gefördert durch Bayerisches Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz



UMWELTSTATION AUGSBURG
Zentrum für Umweltbildung