



STAFFEL SPIELE



ZIEL

ZIEL

START

START





allgemeine Infos zu **Staffel-** **spielen**

Staffelspiele sind Spiele, bei denen einer Mannschaft eine gemeinsame Aufgabe gestellt wird.

Diese Aufgabe muss von den einzelnen Kindern jeder Mannschaft nacheinander gelöst werden. Klassischer Weise treten zwei oder mehr Mannschaften gegeneinander an.

An Staffelspielen können sehr viele Kinder gleichzeitig mitmachen.

Wenn die Gruppen gut gemischt und sinnvoll zusammengestellt sind, kommen auch die Kleineren und Schwächeren voll auf ihre Kosten.

Staffelspiele eignen sich sehr gut für alle möglichen Aktionen.

Sie sind sehr wandelbar, denn mit etwas Fantasie können vorhandene Staffelspiele problemlos abgeändert und so auf die vorhandenen Voraussetzungen abgestimmt werden.

Für Staffelspiele benötigt man meist wenig Material. Dieses wird jedoch in der Regel in mehrfacher Ausfertigung benötigt.

Arten von Staffeln:

→ **Umkehrstaffel:**

Bei der Umkehrstaffel starten die Kinder an einer Grundlinie, laufen um einen Wendepunkt herum und anschließend zurück zur Gruppe.

→ **Rundenstaffel:**

Bei der Rundenstaffel wird im Voraus eine Runde markiert. Jedes Kind pro Team startet und läuft eine Runde. Sobald ein Kind die Runde beendet hat, läuft das nächste Kind los.



allgemeine Infos zu **Staffel-** **spielen**

→ **Pendelstaffel:**

Jede Mannschaft teilt sich bei der Pendelstaffel in zwei Gruppen auf, die sich jeweils gegenüber aufstellen. Auf ein Startsignal läuft je ein Kind pro Mannschaft los zur gegenüberliegenden Seite. Dort angekommen, läuft das vorderste Kind die Strecke wieder zurück.

Markierungsmaterial:

Für Staffelspiele wird immer Markierungsmaterial gebraucht, um eine Strecke festzulegen.

Geht es wieder zurück zum Start, wird auch ein Wendepunkt benötigt.

Hierfür eignen sich die unterschiedlichsten Materialien, die auch unterschiedlich eingesetzt werden können. Welche Materialien geeignet sind, hängt von der Beschaffenheit des Untergrundes ab.

Als Markierungsmaterial für Strecken und Wendepunkte kann verwendet werden:

- Pylonen
- Seile
- Gummimatten
- Straßenmalkreide
- Markierungsbänder
- Reifen
- sämtliche Naturmaterialien (z.B. Stöcke, Bäume als Wendepunkt)

Unsere
Spielmobil-Spieler:innen
sind meist Kinder.
Darum steht der Begriff „Kind“
in unseren Spielbeschreibungen.
Angesprochen ist natürlich **jede**
Altersgruppe, die Spaß am
Spielen hat!



Eierlauf

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Ein Ei wird auf einen Löffel gelegt und das erste Kind jeder Mannschaft darf mit dem Löffel in der Hand starten.

Hat es die Strecke durchlaufen, übergibt es den Löffel mit dem Ei an das nächste Kind.

Fällt das Ei herunter, muss es wieder auf den Löffel gelegt werden und es darf erst dann weitergelaufen werden.

Erst wenn alle Kinder einer Mannschaft den Lauf mit dem Ei auf dem Löffel hinter sich gebracht haben, sind sie fertig.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Startlinie wieder überquert hat.

Material:

Löffel, Plastik-Ei (o.ä.),
Markierungsmaterial



Tunnel- stafette

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Je nach Anzahl der Kinder, diese länger oder kürzer auswählen.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Jetzt stellen sich die Kinder auf allen vieren nebeneinander auf, so dass ein Tunnel entsteht. Dabei berühren sich die Körper der Kinder.

Alternativ stellt sich einer hinter den anderen und spreizt die Beine so gut er kann.

Das Kind, welches an der Startlinie steht, kriecht nun von hinten nach vorne durch den Tunnel und reiht sich am Ende wieder ein.

Ist das Kind durch den Tunnel durch und hat sich wieder eingereiht, kommt das nächste Kind dran und kriecht ebenfalls durch den Tunnel und reiht sich wieder ein.

Dies wird solange wiederholt, bis die Ziellinie erreicht ist.

Wertung:

Die Mannschaft, die zuerst am Ziel angekommen ist, hat gewonnen.

Material:

Markierungsmaterial



Haxen- rennen

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Kinder stellen sich hintereinander auf und gehen dann in die Hocke. Mit den Händen fasst sich jeder an die eigenen Fußgelenke.

In dieser Stellung beginnt das Rennen (vorwärts, rückwärts, oder seitwärts).

Wenn ein Kind über der Ziellinie ist, läuft das nächste Kind los.

Wer die Haltung nicht beibehält, muss von vorne beginnen.

Jedes Kind legt die markierte Strecke zurück.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Ziellinie überquert hat.

Material:

Markierungsmaterial



Insel- Wasser- Hüpfer

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Dazwischen wird die Strecke mit 5 – 6 Gummimatten (o. ä.) im Abstand von ca. 30 cm ausgelegt.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Jeweils die ersten beiden Kinder jeder Mannschaft erhalten 2 gefüllte Wasserbecher.

Jetzt springen beide von Insel zu Insel und versuchen dabei möglichst wenig Wasser zu verlieren.

Es darf natürlich nicht neben die Insel gesprungen werden.

Am Ziel steht ein Messbecher, in den das Wasser geschüttet wird.

Wenn ein Kind über der Ziellinie ist, läuft das nächste Kind los.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die das meiste Wasser in den Messbecher gefüllt hat.

Material:

Wasserbecher, Gummimatten (o.ä.), Messbecher, Markierungsmaterial



Krebs- rennen

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Im Krebsgang, also auf allen Vieren laufend mit dem Bauch nach oben, geht es bis zu dem Wendepunkt und wieder zurück.

Wenn ein Kind wieder an der Startlinie ist, läuft das nächste Kind los.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, deren Krebse als erstes alle wieder hinter der Startlinie stehen.

Varianten:

Für ältere Kinder können Hindernisse oder Umwege eingebaut werden.

Material:

Markierungsmaterial



Schlangen- raupe

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Kinder einer Mannschaft stellen sich eng hintereinander auf.

Zwischen jedem Kind wird ein aufgeblasener Luftballon zwischen Bauch und Rücken geklemmt.

In dieser Form starten die Mannschaften auf Kommando und legen eine Strecke zurück.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst mit allen Kindern über die Ziellinie gelaufen ist, und alle ihre Luftballons ins Ziel gebracht hat.

Material:

Luftballons,
Markierungsmaterial



Luftballon-Staffel

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind jeder Mannschaft bekommt einen Pappteller, auf dem ein aufgeblasener Luftballon liegt.

Sobald das Startzeichen ertönt, läuft es so schnell es der Luftballon zulässt zum Wendepunkt, umrundet ihn und kehrt wieder zum Start zurück.

Der Luftballon darf weder mit den Händen noch mit dem Kopf festgehalten werden.

Wenn der Luftballon vom Teller schwebt, muss von der Startlinie aus neu gestartet werden.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Startlinie wieder überquert hat.

Material:

Luftballons, Pappteller,
Markierungsmaterial



Tic Tac Toe

Aufbau:

Eine nicht allzu lange Strecke mit Start- und Ziellinie markieren.

Am Ende der Strecke werden 6 Kreise aus Seilen aufgelegt, sodass ein Tic Tac Toe – Feld entsteht.

An der Startlinie steht für jede Mannschaft ein Behälter mit Bällen bereit.

Spielebeschreibung:

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind einer Mannschaft rennt los und legt seinen Ball in ein Feld.

Wenn es zurück an der Startlinie ist, läuft das erste Kind der anderen Mannschaft los und legt seinen Ball in ein Feld.

So wird immer im Wechsel gespielt, bis das Spiel beendet ist.

Wertung:

Welche Mannschaft drei Bälle in einer Reihe hinbekommt erhält einen Punkt. Bei Gleichstand wird noch eine Runde gespielt. Welche Mannschaft zuerst 5 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Kann bei mehreren Durchgängen kein Gewinner ermittelt werden, bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

Material:

Tennisbälle (2 versch. Farben),
Seile, Eimer (o.ä.),
Markierungsmaterial



Schlangennest

Aufbau:

Etwa 20 cm über dem Boden wird eine Schnur gespannt.

An ihr werden dann gut verteilt jede Menge Wäscheklammern befestigt.

Spielerbeschreibung:

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Diese treten nacheinander an.

Immer ein Kind aus einer Mannschaft schlängelt sich unter der Schnur hindurch und versucht dabei je nach Aufgabenstellung, mit den Knien, dem Kopf oder den Füßen, in einer vorgegebenen Zeit (30 Sekunden) möglichst viele Klammern herunter zu zupfen.

Dann ist das nächste Kind der Mannschaft dran.

Die Klammern werden dann im Schlangennest (Schüssel) gesammelt und gezählt. Die Anzahl wird aufgeschrieben.

Sind alle Kinder einer Mannschaft durch, ist die nächste Mannschaft dran.

Wertung:

Welche Mannschaft die meisten Klammern gesammelt hat, hat gewonnen.

Material:

Schnur, Schüssel, Stoppuhr
Wäscheklammern



Schubkarrenrennen

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Immer 2 Kinder einer Mannschaft bilden ein Schubkarrenteam.

Das eine Kind ist die Karre, das andere Kind der Schieber.

Auf ein Startzeichen starten die jeweils ersten Schubkarrenteams der verschiedenen Mannschaften und legen die Strecke zurück.

Ist das Team zurück an der Startlinie startet das nächste Schubkarrenteam.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten war und mit allen Schubkarrenteams wieder an der Startlinie steht.

Material:

Markierungsmaterial



Staffel- hüpfen

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Jeweils das erste Kind jeder Mannschaft bekommt einen Hüpf sack und steigt in diesen hinein.

Auf ein Startkommando hüpf t es los und wieder zurück.

An der Startlinie übergibt es den Hüpf sack an das nächste Kind seiner Mannschaft.

Wertung:

Die Mannschaft, die zuerst mit allen Kindern gehüpft ist, hat gewonnen.

Varianten:

Für ältere Kinder können Hindernisse oder Umwege eingebaut werden.

Material:
Hüpf säcke,
Markierungsmaterial



Stab weitergeben

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Kinder jeder Mannschaft teilen sich jeweils nochmals in zwei Gruppen und stellen sich gegenüber an der Start- und Ziellinie auf.

Nun klemmt sich das jeweils erste Kind aus einer Mannschaft ein Staffelholz (o. ä.) unter die Achsel und läuft los.

Das Staffelholz muss nun auf der gegenüberliegenden Seite an das nächste Kind (das es ebenfalls unter die Achsel nehmen muss) weitergegeben werden, ohne die Hände bei der Übergabe zu benutzen.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Start- bzw. Ziellinie wieder überquert hat.

Varianten:

- Der Stab wird in die Kniekehle eingeklemmt.
- Der Stab wird zwischen den Füßen eingeklemmt.
- Der Stab wird auf den Kopf gelegt.

Material:

Staffelhölzer (o.ä.),
Markierungsmaterial



Auto- rennen

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind jeder Mannschaft legt sich das Auto (Hula-Hoop-Reifen) um die Hüfte, hält es mit den Händen fest. So läuft es zum Wendepunkt und wieder zur Startlinie zurück.

Es legt das Auto anschließend vor das nächste Kind seiner Mannschaft ab, welches nun in das Auto steigt und losrennt.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Startlinie wieder überquert hat.

Varianten:

- Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Die Mannschaft mit den meisten Runden nach einer bestimmten Zeit gewinnt.
- Es muss ein Parcours durchlaufen werden.

Material:

Hula-Hoop-Reifen, Stoppuhr
Markierungsmaterial



Hockey - Staffel

Aufbau:

Es wird ein Slalomparcours mit Startlinie und Wendepunkt aufgebaut.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Auf ein Startkommando läuft jeweils das erste Kind einer Mannschaft los und führt den Ball mit dem Schläger durch den Parcours.

Sobald es den Parcours absolviert hat, übergibt es den Ball und ggf. den Schläger an das nächste Kind aus seiner Mannschaft.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Startlinie wieder überquert hat.

Varianten:

- Es wird kein Parcours aufgebaut. Die Mannschaften führen den Ball lediglich um einen Wendepunkt.
- Die Mannschaft, welche in einer bestimmten Zeit (z.B. 2 Minuten) häufiger den Parcours absolviert hat, gewinnt das Spiel.

Material:

Hockeyschläger, Bälle,
Stoppuhr,
Markierungsmaterial



Klammer-König

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

In der Mitte der Strecke wird je Mannschaft ein Kreis mit gleich vielen Wäscheklammern markiert.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Je Mannschaft stellt sich ein Kind an dem Wendepunkt auf, der sogenannte „Klammer-König“.

Die anderen Kinder jeder Mannschaft stellen sich hintereinander an der Startlinie auf.

Auf ein Startsignal läuft das erste Kind jeder Mannschaft los, nimmt eine Klammer aus dem Kreis auf und heftet sie seinem „Klammer-König“ an.

Es darf pro Lauf immer nur eine Klammer mitgenommen und angeheftet werden.

Hat ein Kind seine Klammer befestigt, läuft es zurück und stellt sich wieder hinten an. Dann startet das nächste Kind.

Wertung:

Das Team, welches zuerst alle Klammern erfolgreich an seinem Klammer-König befestigen kann, hat gewonnen.

Material:

Klammern,
Markierungsmaterial



Pedalo- staffel

Aufbau:

Zwei Strecken nebeneinander mit Start- und Ziellinie markieren.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Kinder jeder Mannschaft teilen sich jeweils nochmals in zwei Gruppen und stellen sich gegenüber an der Start- und Ziellinie auf.

Auf ein Startsignal hin startet je ein Kind pro Mannschaft und fährt mit dem Pedalo zur gegenüberliegenden Seite.

Dort angekommen, wird das Pedalo übergeben und das nächste Kind aus der Mannschaft fährt zurück.

Wertung:

Die Mannschaft, welche zuerst mit allen Kindern einmal durchgewechselt hat, gewinnt das Spiel.

Varianten:

- Einen Ball auf einer umgedrehten Frisbeescheibe transportieren.
- Eine Strecke um einen Wendepunkt und wieder zurück zur Mannschaft fahren und das Pedalo an das nächste Kind übergeben.

Material:

Pedalos,
Markierungsmaterial,
evtl. Frisbee, Ball



Wasser- Bomben- Eierlauf

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

An der Startlinie gibt es für jedes Kind Wasserbomben. Für jede Mannschaft werden doppelt so viele Wasserbomben wie Kinder angefertigt.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind jeder Mannschaft bekommt einen Löffel in die Hand. Auf diesen Löffel wird eine Wasserbombe gelegt.

Auf ein Startkommando wird zum Wendepunkt und wieder zurückgelaufen. Die Wasserbombe wird dort in einen Eimer gelegt.

Der Löffel wird an das nächste Kind übergeben. Dieses nimmt eine neue Wasserbombe und läuft nun die Strecke.

Fällt die Wasserbombe auf seinem Weg vom Löffel herunter, so muss es sie wieder aufheben und seinen Lauf fortzusetzen.

Platzt eine Wasserbombe läuft es zurück zum Start und bekommt dort eine neue Wasserbombe.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die in einer bestimmten Zeit die meisten Wasserbomben ins Ziel gebracht hat.

Material:

Wasserbomben, Löffel,
Stoppuhr, Eimer,
Markierungsmaterial



Wasser-transport

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Am Wendepunkt steht ein leerer Eimer für jede Mannschaft.

An der Startlinie steht ein gefüllter Wassereimer, ein Messbecher und eine leere Flasche für jede Mannschaft.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind einer Mannschaft füllt den Messbecher mit Wasser und füllt dieses dann in die leere Flasche.

Jetzt läuft es zum Wendepunkt und schüttet das Wasser in den Eimer und läuft wieder zum Start zurück.

Hier übergibt es die Flasche dem nächsten Kind, welches nun an der Reihe ist.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die das meiste Wasser in einer bestimmten Zeit in den Eimer am Wendepunkt transportiert hat.

Material:

Eimer, Flasche,
Messbecher, Stoppuhr,
Markierungsmaterial



Dosen- stelzen lauf

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Jede Gruppe bekommt ein Paar Dosenstelzen.

Auf ein Startkommando steigt das erste Kind auf die Dosenstelzen, läuft zum Wendepunkt und wieder zurück zur Startlinie.

Hier übergibt es die Dosenstelzen an das nächste Kind, welches nun die Strecke läuft.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit seinem letzten Kind die Startlinie wieder überquert hat.

Variante:

Einen (Slalom-)Parcours aufbauen, der gelaufen werden muss.

Material:
Dosenstelzen,
Markierungsmaterial



Sack hüpfen

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Ziellinie markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Das erste Kind jeder Mannschaft bekommt einen Sack, in dem es die ganze Strecke hüpfen muss.

Jeweils ein Kind tritt gegen ein anderes Kind an. Die zwei Kinder machen sich bereit und warten auf das Startsignal.

Wenn das Startsignal ertönt ist, hüpfen die Kinder mit ihren Säcken los.

Wer zuerst ins Ziel kommt, gewinnt einen Punkt für seine Mannschaft.

Wertung:

Das Staffelspiel gewinnt die Mannschaft, welche die meisten Punkte erspielt hat.

Material:

Markierungsmaterial,
Hüpfsäcke



6- Tage- Rennen

Aufbau:

Ein Rechteck markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Die Mannschaften positionieren sich in zwei gegenüberliegenden Ecken.

Jedes Kind muss insgesamt 6 Runden um das Rechteck laufen.

Es können die 6 Runden am Stück gelaufen werden oder nach jeder Runde klatscht das Kind, das läuft, das nächste Kind aus der Mannschaft ab. Dieses läuft dann um das Rechteck.

Die Kinder, die nicht laufen, sitzen in ihrer Ecke im Inneren des Rechteckes, um nicht „unter die Räder zu kommen“.

Wertung:

Gewonnen hat das Team, welches als erstes mit allen Kindern die 6 Runden zurückgelegt hat und deren Kinder wieder auf ihrem Platz sitzen.

Material:

Markierungsmaterial



Bock- springen

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Ziellinie markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Alle Kinder einer Mannschaft stellen sich in einem bestimmten Abstand hintereinander auf und bilden mit ihrem Körper einen „Bock“ zum Springen.

Zwischen den „Böcken“ sollte genügend Platz sein, um einen guten Sprung zu machen.

Auf ein Startsignal springt nun das erste Kind über die anderen „Böcke“ und reiht sich am Ende wieder ein.

Ist es wieder zum „Bock“ geworden, springt das nächste Kind los.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst einen Durchlauf geschafft hat, d.h. alle einmal Bockspringer waren und über alle andern „Böcke“ gesprungen sind.

Material:
Markierungsmaterial



Nummern- wettlauf

Aufbau:

Eine Strecke mit Startlinie und Wendepunkt markieren.

Spielebeschreibung:

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Diese treten gegeneinander an.

Jede Mannschaft setzt sich an der Startlinie hintereinander auf den Boden.

Jetzt werden alle Kinder durchnummeriert.

Als Startsignal wird nun vom Betreuer:in oder einem Kind irgendeine Nummer gerufen.

Alle Kinder, die diese Nummer haben, müssen zum Wendepunkt laufen und wieder zurück.

Welches Kind am schnellsten wieder auf seinen Platz sitzt hat einen Punkt für seine Mannschaft gewonnen.

Wertung:

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst 10 Punkte erspielt hat.

Die Gesamtpunktzahl kann je nach Mannschaftsgröße beliebig verändert werden.

Material:

Markierungsmaterial



**Heraus-
geber**

**Fragen, Wünsche, Anträge, Ergänzungen
bitte an:**

Landkreisjugendarbeit / Kreisjugendring Kulmbach
Konrad-Adenauer-Straße 5
95326 Kulmbach

Telefon: 09221/707-239

Email: spielmobil@landkreis-kulmbach.de

Webseite: www.kjr-ku.de

Facebook: @kreisjugendring.kulmbach

Instagram: @kreisjugendring_kulmbach

Diese Spielesammlung
kannst Du Dir auch
digital herunterladen:

[www.kjr-ku.de/
Jugendarbeit/
Spielesammlung](http://www.kjr-ku.de/Jugendarbeit/Spielesammlung)



**Viel Spaß
beim Spielen!**



Inhalts- verzeichnis

allg. Infos zu Staffelspielen ...	1
Eierlauf	3
Tunnelstafette	4
Haxenrennen	5
Insel-Wasser-Hüpfen.....	6
Krebsrennen	7
Schlangenraupe.....	8
Luftballon-Staffel.....	9
Tic Tac Toe.....	10
Schlangennest	11
Schubkarrenrennen.....	12
Staffelhüpfen.....	13
Stab weitergeben	14

Autorennen.....	15
Hockeystaffel	16
Klammerkönig.....	17
Pedalostaffel	18
Wasserbomben Eierlauf.....	19
Wassertransport	20
Dosenstelzenlauf.....	21
Sack hüpfen	22
6 Tage Rennen	23
Bockspringen	24
Nummern Wettlauf.....	25

**Viel Spaß
beim Spielen!**

