

Beach-Party

Die superstarke Sommer-Sonnen-Strand-Party für mancherlei Gelegenheiten!



Wer sehnt sich nicht nach Sommer, Sonne, Strand und Meer? Nach Urlaub, Spaß und guter Laune? Dann ist die Beach-Party ja vielleicht genau das Richtige. Ob im Garten oder im Haus, in der Gemeinde oder im Freizeitheim, ob als Spielenachmittag oder Bunter Abend bringt die Beach-Party ein Stück Sommer zurück und garantiert gute Laune!

Programmübersicht

Zeit: Das Programm dauert etwa 1-1½ Stunden

Begrüßung:

Lied: „Sonnenschein und Ferienzeiten“ (Meine Lieder, deine Lieder Nr.177)

Gebet

Lied: „SOS, SOS, Gott will retten“

Spiel 1: Wasserballrennen

Spiel 2: Wortsalat am Badestrand

Spiel 3: Der Südseetaifun

Lied: „Wenn der Sturm tobt“ (Meine Lieder, deine Lieder Nr. 188)

Spiel 4: Ein Gedicht vom Strand

Spiel 5: Strandgymnastik

Spiel 6: Das Südsee-Früchtespiel

Lied: „Heute scheint die Sonne“ (Meine Lieder, deine Lieder Nr. 234)

Geschichte: Einzelgeschichte oder Biblische Geschichte (siehe Vorschläge weiter unten)

Lied: „Ich sehe die Wolken“ (Meine Lieder, deine Lieder Nr.145)

Spiel 7: Der gestohlene Reisekoffer

Spiel 8: Die vertauschte Urlaubspost

Spiel 9: Sandburgen bauen

Spiel 10: Flaschenpost

Lied: SOS, SOS, Gott will retten

Schluss: Evtl. Preisverleihung, Verabschiedung.

Vorbereitung

Gruppeneinteilung: Die Beach-Party kann in 2 oder 4 Gruppen gespielt werden. Dabei werden alle Kinder in gleich große Mannschaften eingeteilt. Jede Gruppe darf sich dem Thema entsprechend, einen eigenen Gruppennamen überlegen, z.B. Seepferdchen, Delphine, Wellenreiter, o.ä.

Vorschlag für Einzelgeschichte:

- Die vollkommene Perle (Text und 7 Bildkarten)

- oder eine Missionsgeschichte

Vorschlag für Biblische Geschichte:

- Gleichnis vom klugen und törichten Bauherrn. (Mt. 7,24-29)
- Die Sturmstillung (Mk. 4,35-41)
- Paulus Schiffbruch (Apg. 27,1-44)
- Jona (Jona 1-4)

Dekoration: Palmen, Fischernetze, Hängematte, Strandmatten, aufblasbare Schwimmtiere, Sonnenschirm, Lichterketten, Luftballons, Muscheln, Bilder von Urlaub, Strand und Meer (Poster, Kalenderbilder)

Tipp zur Punkteverteilung: Wenn Sie viele Muscheln zur Verfügung haben, können die Punkte den Gruppen auch in echten Muscheln verteilt werden. Dann würde jede Gruppe einen Eimer oder Korb bekommen, in dem sie möglichst viele Muscheln (ihre Punkte) sammeln.

Herstellung der Spielkarten: Kopieren Sie sich diese Karten auf normales Papier.

Unser Tipp: Wenn Sie für Ihre Kinderstunde eine Spielekartei aufbauen wollen, dann können Sie sich diese Karten noch einmal auf DIN A6-Karteikarten kleben und in einem Karteikasten aufbewahren.

Idee: Oliver Busch, KEB



Spiel 1: Wasserballrennen

Benötigt werden:

- zwei verschiedenfarbige aufgeblasene Luftballons oder Wasserbälle

Spielregel: Alle Kinder werden in einem Kreis aufgestellt. (Es muss eine gerade Zahl von Mitspielern sein. Entweder ein Kind setzt aus oder der Gruppenleiter springt ein.) Nun werden die Mitspieler aufgeteilt, indem immer abwechselnd 1 – 2 – 1 – 2 abgezählt wird. Jetzt werden die farbigen Luftballons oder Wasserbälle ausgeteilt (z.B. 1 = grüner Luftballon; 2 = roter Luftballon). Auf ein Kommando starten die beiden Luftballons jeweils auf den gegenüberliegenden Seiten des Kreises. Sie müssen immer an die Mitspieler mit der gleichen Zahl weiter gegeben werden. So nehmen die Mitspieler mit der 1 nur den grünen Luftballon und die Mitspieler mit der 2 nur den roten Luftballon. Die ist Sieger.

Bewertung: Die Siegergruppe bekommt 20 Punkte, die Verlierer 10 Punkte.

Spiel 2: Wortsalat am Badestrand

Benötigt werden:

- für jede Gruppe ein Blatt Papier mit einem zusammengesetzten Hauptwort darauf
- für jede Gruppe einen Stift

Spielregel: Jede Gruppe bekommt einen Stift und ein vorbereitetes Blatt Papier, auf dem ein zusammengesetztes Hauptwort steht. Die Mannschaft wählt sich eine Person aus, die die Wörter aufschreibt. Die Aufgabe besteht darin, möglichst schnell aus dem zweiten Teil des vorherigen Hauptwortes ein neues zusammengesetztes Hauptwort zu bilden und aufzuschreiben. Wer schafft es zuerst, zehn neue Hauptwörter zusammenzusetzen? Beispiel: SANDSTRAND, STRANDKORB, KORBSSEL, SELSEL, usw. Wenn eine Mannschaft zehn Hauptwörter aufgeschrieben hat, wird das Spiel beendet. Die andern Gruppen dürfen nicht mehr schreiben.

Bewertung: Für jedes neue, richtig zusammengesetzte Hauptwort, bekommen die Gruppen jeweils 10 Punkte.

Spiel 3: Der Südseetaifun

Benötigt werden:

- viele Pappdeckel ca. 10x10 cm (oder Luftballons).
- Absperrband und Heringe bzw. Kreide für draußen auf dem Asphalt
- Kreppklebeband (wenn das Spiel im Raum stattfindet)

Spielregel: Markieren Sie sich ein großes Spielfeld mit einer Mittellinie. Die Kinder werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Die Mitspieler stellen sich in ihrem Spielfeld auf und jede Gruppe bekommt die gleiche Anzahl von Pappdeckeln (bzw. Luftballons). Auf ein Startsignal versuchen die Gruppen möglichst viele Pappdeckel (bzw. Luftballons) in das Spielfeld der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Diese sammelt sie ganz schnell in ihrem Spielfeld auf, um sie ihren Gegnern wieder in ihr Feld zu werfen.

Bewertung: Nach 5-10 Minuten wird das Spiel abgebrochen und die Mannschaft mit den wenigsten Bierdeckeln (bzw. Luftballons) in ihrem Spielfeld hat gewonnen. Alles, was außerhalb der Spielfelder liegt, wird nicht gezählt. Die Siegergruppe erhält 20 Punkte. Die Verlierergruppe erhält 10 Punkte.

Spiel 4: Ein Gedicht vom Strand

Benötigt werden:

- für jede Gruppe eine Karte mit 10 Begriffen (z.B. Sonne, Palmen, Wellen, Ananas, Hawaii, Fisch, Insel, Meer, Sand, tauchen, Urlaub, Hotelzimmer, Badehose, Koffer)
- für jede Gruppe ein Blatt Papier und Stift

Spielregel: Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier, einen Stift und eine Karte, auf der 10 Begriffe stehen. Die Kinder einer Mannschaft sollen innerhalb von 10 Minuten ein lustiges Gedicht vom Strand aufschreiben. Das Gedicht sollte sich reimen und die vorgegebenen 10 Begriffe enthalten. Nach 10 Minuten tragen die Mannschaften ihre selbst verfassten Gedichte vor.

Bewertung: Für jeden vorgegebenen Begriff, der im Gedicht vorkommt, gibt es 10 Punkte und für das beste Gedicht 20 Zusatzpunkte.



Spiel 5: Strandgymnastik

Benötigt werden:

- große Plakate mit verschiedenen Begriffen zum Thema z.B.: Sonnencreme, Rettungsring, Sommersprossen, Leuchtturm, Segelschiff, Palme, Handtuch, Wirbelsturm, Kapitän, angeln, Insel, tauchen, surfen, Ruderboot, Taucherbrille, Haifisch, Sonnenschirm.

Spielregel: Aus jeder Mannschaft kommt ein Mitspieler nach vorne. Er muss gut raten können. Die übrigen Spielteilnehmer aller Mannschaften bilden eine Gruppe. Sie bekommen Begriffe gezeigt, die sie als Gruppe pantomimisch darstellen sollen (sie dürfen dazu auch keine Geräusche machen).

Die Mitspieler, die vorne stehen, müssen nun ganz schnell diese Begriffe erraten.

Bewertung: Die Gruppe, deren Mitspieler den Begriff zuerst erraten haben, bekommt 10 Punkte.



Spiel 6: Das Südsee-Früchtespiel

Benötigt werden:

- mehrere aufgeblasene Luftballons mit Zahlenzetteln 5,10,15 und 20 Punkte
- Würfel oder großer Schaumstoffwürfel

Spielregel: Die Zahlenzettel mit verschiedenen Punkten werden zusammengefaltet und in die Luftballons gesteckt. In jeden Ballon kommt ein Zettel. Die Luftballons werden aufgeblasen und aufgehängt (Ein Tipp: Besonders schön wirken die Ballons an einem kleinen Baum). Die Farben der Luftballons symbolisieren verschiedene Früchte z.B. Dunkelgrün = Kiwi; Hellgrün = Melone; Rot = Erdbeere; Pink = Himbeere; Orange = Pfirsich; Blau = Blaubeere; Gelb = Ananas; Lila = Weintraube. Die Gruppe mit dem niedrigsten Punktstand beginnt zu würfeln. Alle Mannschaften würfeln nacheinander und wer eine **Drei** gewürfelt hat, darf nach vorn kommen und sich eine Frucht aussuchen. Wurden alle Früchte geerntet, dürfen die Kinder die Luftballons platzen lassen.

Bewertung: Die Punkte, die in den Luftballons versteckt waren, werden in den Mannschaften zusammengezählt und der Gruppe gutgeschrieben.

Spiel 7: Der gestohlene Reisekoffer

Benötigt werden:

- für jede Gruppe einen Koffer oder eine Schachtel
- verschiedene Gegenstände und Kleidungsstücke
- für jede Gruppe ein Blatt Papier und einen Stift

Spielregel: Bei diesem Spiel geht es darum, sich die verschiedenen Gegenstände und Kleidungsstücke, die in einem Koffer liegen, innerhalb von 1 Minute zu merken. Jede Gruppe bekommt einen Koffer und darf sich dessen Inhalt genau einprägen. Nach einer Minute werden die Koffer zugemacht und die Gruppen bekommen ein Blatt Papier und einen Stift. Nun schreiben die Mannschaften die Gegenstände auf, die sie sich behalten haben. Danach werden die Listen der Gruppen mit dem Inhalt der Koffer verglichen.

Bewertung: Für jeden richtig behaltenen Gegenstand werden der Gruppe 10 Punkte gutgeschrieben. Für falsche oder fehlende Gegenstände erhält die Gruppe 10 Minuspunkte.



Spiel 8: Geh aufs Ganze – Die vertauschte Urlaubspost

Benötigt werden:

- mehrere verschiedenfarbige Briefumschläge
- mehrere Karten mit Gewinnpunkten 5, 10, 15 oder 20 darauf
- einige leere Karten als Nieten

Spielregel: Aus jeder Gruppe wird ein Mitspieler ausgewählt, der nach vorne kommen darf. Den Kindern werden verschiedenfarbige Briefumschläge mit unterschiedlichem Inhalt (Karten mit Gewinnpunkten, bzw. Nieten) angeboten. Bei jeder Spielrunde geht es darum, dass die Kinder sich für einen der Umschläge entscheiden und möglichst viele Punkte für die eigene Gruppe zu erzielen. Die Spielrunde kann mehrmals wiederholt werden, so dass jedes Kind einen Briefumschlag erhält. Wer trifft die beste Wahl?

Bewertung: Hat jedes Kind einer Spielrunde sich für einen der Umschläge entschieden, werden diese geöffnet und die Gewinnpunkte der jeweiligen Mannschaft gutgeschrieben.

Spiel 9: Sandburg bauen

Benötigt werden:

- mehrere Papp- oder Plastikbecher

Spielregel: Das schönste am Strand ist das Sandburgenbauen. Jedes Jahr findet ein großer Wettbewerb statt. Wer baut die größte Sandburg. Die Papp- oder Plastikbecher werden auf der einen Seite des Raumes (wenn im Freien gespielt wird in einer festgelegten Entfernung) gelagert. Jede Gruppe muss aus den Papp- oder Plastikbechern in einer bestimmten Zeit (2-3 Minuten) einen Turm bauen. Dabei schafft jedes Kind nacheinander **einen** Becher als Baumaterial heran. An der „Baustelle“ angekommen, wird das nächste Kind zur Materialbeschaffung losgeschickt und der restliche Baurupp setzt den Burgbau fort. Wie die Kinder bauen, ist jeder Gruppe selbst überlassen.

Bewertung: Nach Ablauf der Zeit muss der Turm mindestens 30 Sek. stehen bleiben. Gezählt werden die verwendeten Rollen (jede Rolle 10 Punkte). Die Gruppe mit dem höchsten Turm bekommt noch zusätzlich 50 Punkte.

Spiel 10: Flaschenpost

Benötigt werden:

- für jede Gruppe eine Flasche
- für jede Gruppe einen Kugelschreiber und eine 30-50 cm lange Schnur

Spielregel: Aus jeder Gruppe wird ein Freiwilliger ausgewählt. Dieser bekommt hinten an die Gürtelschlaufe seiner Hose die Schnur angeknüpft, an deren anderen Ende der Kugelschreiber befestigt ist. Die Spieler müssen durch Ausbalancieren (ohne Hände) versuchen den Kugelschreiber in den Flaschenhals zu befördern.

Bewertung: Wer es zuerst geschafft hat, bekommt 20 Punkte.

