

## Station 1: Wanderwege

### Material:

- 4 Hütchen
- Seile
- eine Matte
- taktile Pads (alternativ: Steine, Körnerkissen, Bodenfliesen aus Filz)
- Taster mit Sommergeräuschen (z. B. Vogelzwitschern, Grillenzirpen)



Text		Aktion
Einleitung	Es ist ein herrlicher Sommertag in den Alpen.	Sommergeräusche einspielen
	Ein wunderbarer Tag für eine Wanderung.	Leicht die Beine kneten
	Was uns wohl auf der Wanderung erwartet?	Stationskarte anschauen
	Du ziehst deine Wanderschuhe an und los geht's.	Schuhe anziehen
Hauptteil	Du wanderst zuerst auf Asphalt. Der Boden ist hart. Es ist leicht zu gehen/fahren.	Über den Hallenboden gehen/fahren
	Nun gehst du in den Wald. Auf dem Boden fühlst du viele Baumwurzeln. Pass auf, dass du nicht stolperst!	Über ausgelegte Seile gehen/fahren
	Was ist denn das? Dort fließt ein Bach! Du gehst durch den Bach.	Über eine Matte gehen/fahren
	Nun liegen auf deinem Weg viele Steine. Es ist ganz schön anstrengend.	Über taktile Pads gehen/fahren
Schluss	Das war anstrengend. Deine Füße brauchen eine kleine Pause.	Schuhe ausziehen und Füße kurz durchkneten
	Aber der Tag ist noch nicht vorbei. Die Wanderung geht weiter.	Stationswechsel

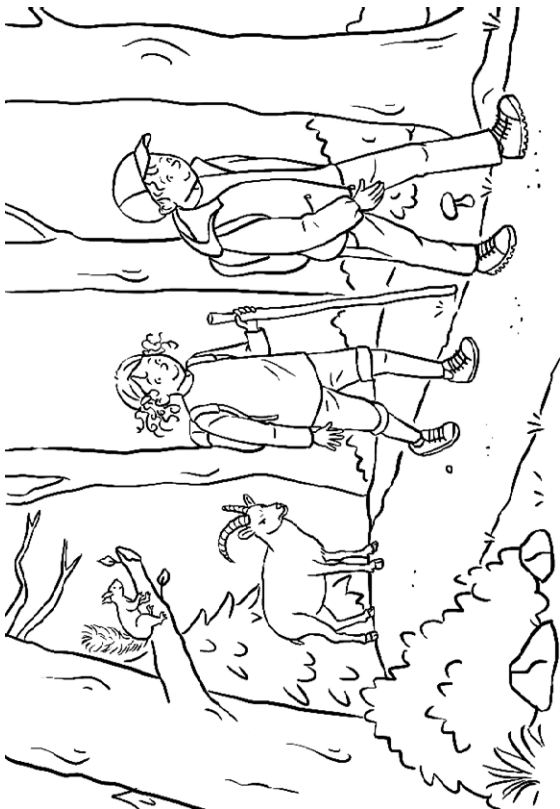
## Station 1: Wanderwege



## Station 2: Gipfelwanderung



## Station 3: Abenteuerwanderung



## Station 4: Waldwanderung



## Station 1: Wurfbude

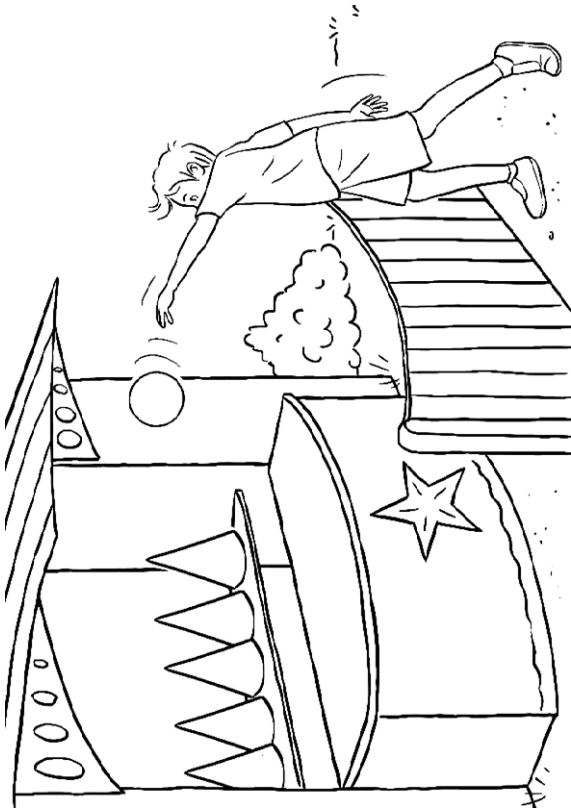
### Material:

- 3 Bälle
- umgedrehter Kasten
- 4 Hütchen
- Bank
- großer Kasten
- Taster mit Kirmesmusik

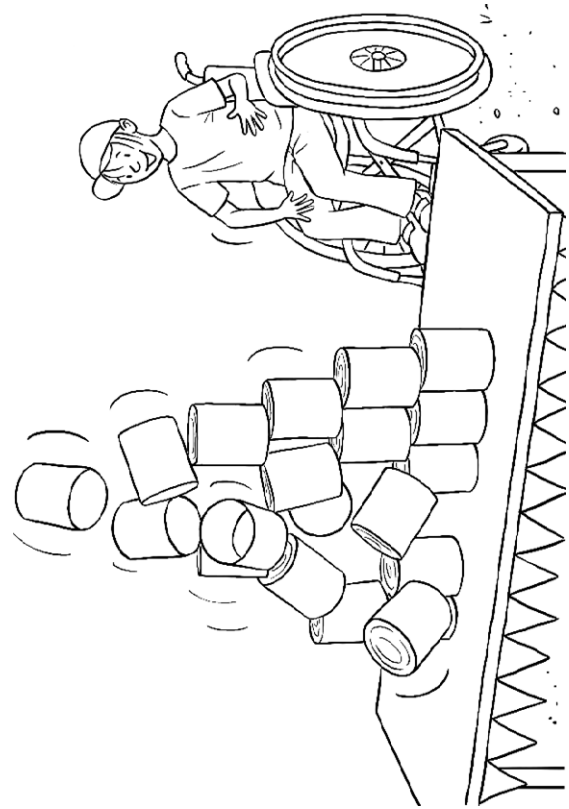


Text		Aktion
Einleitung	Herzlich willkommen auf der Kirmes!	Kirmesmusik
	Hier kannst du deine Wurfkünste unter Beweis stellen.	Arme strecken und durchbewegen/massieren
	Nimm dir den ersten Ball und schon kann es losgehen.	Ball anreichen und Zeit zum Erkunden geben
Hauptteil	Du bist hier an der Wurfbude.	Auf die Hütchen zeigen (oder nah herangehen, um sie zu betrachten)
	Das Ziel ist es, so viele Hütchen wie möglich zu treffen.	Vormachen
	Bist du bereit? Du hast drei Versuche. Begib dich an die Wurflinie.	Zur Wurflinie gehen/fahren
	Du wirfst den ersten Ball.	Ball (mit Unterstützung) werfen
	Du wirfst den zweiten Ball.	
	Du hast noch einen letzten Wurf.	
Schluss	Du hast alle Bälle geworfen. Du hast ... Hütchen getroffen. Das hast du super gemacht!	„High five“ geben
	Schau mal, welche Buden du hier auf der Kirmes noch entdecken kannst.	Stationswechsel

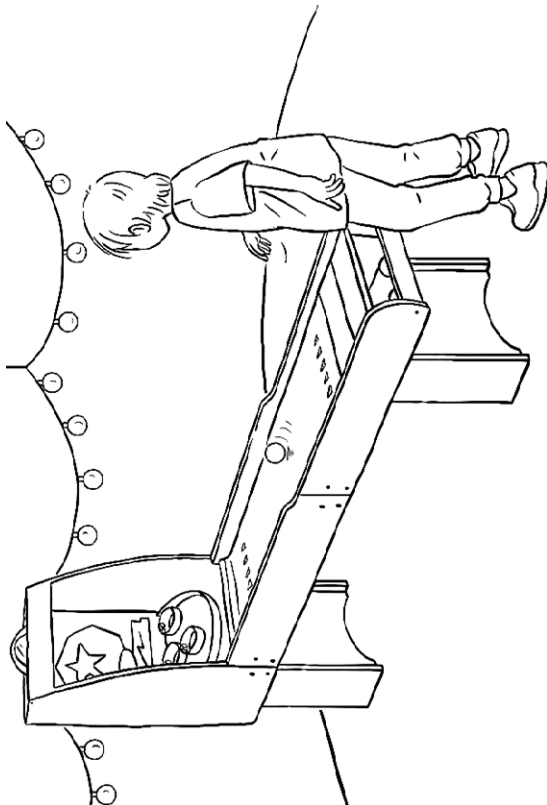
**Station 1: Wurfbude**



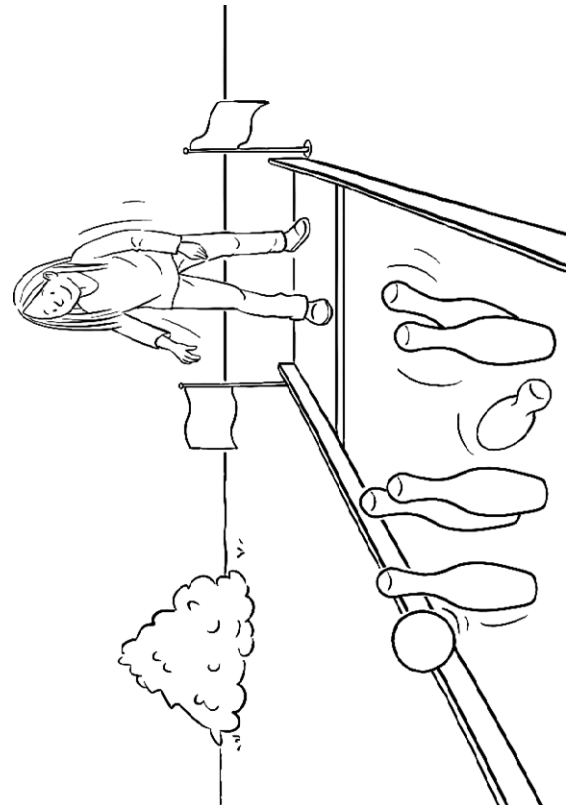
**Station 2: Dosenwerfen**



**Station 3: Skee-Ball**



**Station 4: Kegeln**





Liebe \_\_\_\_\_,

- Bitte begleite deine Schülerin / deinen Schüler bei der Stationsarbeit.
- Schaut euch gemeinsam an jeder Station die Stationskarte an. Diese stimmt die Schülerin / den Schüler auf die Handlungsepisode ein.
- An jeder Station erlebt die Schülerin / der Schüler eine basale Aktionsgeschichte.
- Den Ablauf der Geschichte kannst du der Geschichtenkarte an der Station entnehmen. Bitte folge den Anweisungen auf der Karte. Du liest den Text der Geschichte vor und führst anschließend die verschiedenen Aktionen aus.
- Bringe dich bitte aktiv ein und vermittele die jeweilige Stimmung in der Geschichte durch Mimik und Gestik.
- Gib der Schülerin / dem Schüler ausreichend Zeit, die Aktion wahrzunehmen und eine Reaktion darauf zu zeigen. Bei Bedarf kannst du die Aktion auch mehrfach ausführen.
- Beobachte die Schülerin / den Schüler hinsichtlich ihrer / seiner Reaktionen auf die verschiedenen Geschichten und die entsprechenden Reize. Teile mir Besonderheiten, wie zum Beispiel großes Interesse, klare Abneigungen oder spezifische körperliche Reaktionen, mit.



Vielen Dank für deine Unterstützung!