

Stationen

So flink wie eine Ameise

Die Kinder müssen nacheinander eine Strecke 50 Metern durchlaufen, wobei sie nach der Hälfte ein Puzzle-Teil aufheben müssen und es zum Start bringen müssen. Die Zeit zum aufsammeln aller Puzzle-Teile und zum Zusammensetzen des Puzzle wird per Stoppuhr gemessen.

So treffsicher wie ein Lama

Jedes Kind muss versuchen aus ca. 5 Meter Entfernung einen der 3 hintereinander liegenden Reifen zu treffen, wobei es vorher angeben muss, welchen es treffen möchte. Trifft das Kind den Reifen mit dem Säckchen, so bekommt es die entsprechende Punktzahl, der erste Reifen bringt einen Punkt, der zweite zwei Punkte und der dritte drei Punkte. Jedes Kind hat 3 Versuche.

So weit wie ein Känguru

Die Weitsprunggrube ist in Zonen unterteilt, wobei die erste Zone einen Meter groß ist und jede weitere 50cm. Es gibt max. 6 Zonen. Jedes Kind hat 3 Versuche. Es muss versuchen, so weit wie möglich zu springen, um möglichst viele Punkte zu erreichen. Die Punktzahl steigt je Zone um einen Punkt.

So viel wie ein Elefant

Zwei Eimer sind in einer Entfernung von ca.15 Metern aufgebaut. Die Kinder sollen versuchen innerhalb von 3 Minuten soviel Wasser wie möglich mithilfe eines Bechers von dem ersten Eimer in den zweiten Eimer zu transportieren.

So hoch wie eine Antilope

Die Kinder müssen über eine kleine Hürde springen, wobei sie die Höhe selber angeben sollen. Die Mindesthöhe sind 3 Schaumstoffblöcke, das Maximum beträgt 8 Schaumstoffblöcke. Jedes Kind hat 3 Versuche. Für jede Höhe ist eine bestimmte Punktzahl festgelegt (1 – 6 Punkte).

So zielsicher wie ein Gepard

Von einer Stange hängen Dosen hinunter, die von den Kindern innerhalb von 3 Minuten so häufig wie möglich abgeworfen werden müssen. Je nachdem in welcher Wertungsklasse die Kinder starten, ist die Abwurfline von den Dosen entfernt. Die Dosen hängen in verschiedenen Höhen und haben alle eine Punktzahl angegeben.

Pferderennen - über Stock und über Stein

Bei der abschließenden Staffel durchlaufen die Kinder einen Parcours, wobei verschiedene Hindernisse über- und unterwunden werden müssen. Jedes Kind läuft dabei eine Runde und gibt dann den Staffelstab an den nächsten Läufer weiter. Die Mannschaften werden nach der Zwischenwertung in mehrere Zeitläufe eingeteilt.