

Ereignis

Du hast deinen Turnbeutel auf dem Weg verloren.
Gehe 3 Felder zurück, zum Glück findest du ihn dort.

Ereignis

Du entdeckst Müll auf der Anlage. Du sammelst diesen auf und wirfst ihn in den Abfalleimer. 2x Hilfsbereitschaft

Ereignis

Du triffst einen Freund, ihr erzählt euch sehr lange alle Neuigkeiten. Eine Runde aussetzen und 2x Kreativität.

Ereignis

Plötzlich fängt es an zu schütten, du willst nicht nass werden und sprintest los.
2 Felder vor.

Ereignis

Auf deinem Weg nimmst du dir vor, nur auf dem rechten Bein zu springen und keimale das linke Bein benutzen zu müssen. Du bist nicht so schnell damit, aber du willst es unbedingt schaffen.
1 Feld zurück, 1 x Kreativität.

Ereignis

Heute nimmst du dir fest vor dich in der Sportstunde auch mal als Fänger zu melden. Du magst das nicht so gern, aber heute traust du dich. 2x Mut

Ereignis

Du balancierst über etwas Schmales am Weg, schaffst es aber nicht bis zum Ende. Du bist ehrgeizig und willst es unbedingt schaffen. Das dauert.
1x Aussetzen und 2x pers. Stärke

Ereignis

Heut gehst du allein in die Halle, das machst du zum ersten Mal.
1x Mut, 2x Selbstständigkeit

Ereignis

Du hast ein tolles Wochenende gehabt, mit einem besonderen Ausflug, du freust dich, in der Anfangsrunde davon zu berichten.
2x Selbstbewusstsein

Ereignis

Du siehst, dass eine Oma mit Rollator an einer Kante Schwierigkeiten hat. Du läufst zu ihr und hilfst.
2x Hilfsbereitschaft

Ereignis

Mächtig mit Mama gestritten, du bist sauer und hast keine Lust auf Sport. a) Dir fällt ein, dass heute Wunschstunde ist. 1x Kreativität und 1x pers.Stärke
b) du sagst Mama, warum du sauer bist und ihr redet nochmal drüber 2x Selbstbewusstsein,
c) um Wut loszuwerden legst du eine kleine Sprintstrecke zurück. 2x Kreativität

Ereignis

Über die eigenen Füße gestolpert, Knie aufgeschürft. Du lässt dir ein Pflaster geben. Das Verarzten dauert. 3 Felder zurück.

Ereignis

Du hast heute ein besonderes Lob bekommen und bist super drauf. Alle freuen sich mit dir. Alle Spieler 2 Felder vor.

Ereignis

Du hast Süßigkeiten für deinen Sportkurs dabei, weil du Geburtstag hattest. Darüber freuen sich alle. Du hast eine Süßigkeit zu wenig und verzichtest deshalb auf deine eigene. 2x pers. Stärke.

Ereignis

Heute hast du viel ohne Hilfe geschafft, darauf bist du stolz. 2x Selbstständigkeit, 1x pers. Stärke

Ereignis

Deine Trinkflasche ist schon wieder ausgelaufen, alle Sportklamotten sind nass. Zum Glück kann dir jemand Hose und Shirt leihen, aber du ärgerst dich und beschließt dafür zu sorgen, dass das nicht mehr passiert. 1x Kreativität, 1x pers. Stärke

Ereignis

Du spielst einem anderen Kind einen Streich, das fliegt auf.
4 Felder zurück.

Ereignis

Du hast zu viel zu Mittag gegessen und brauchst eine kleine Pause.
Einmal Aussetzen.

Ereignis

Bestes Wetter, du hoffst, dass das Training heute draußen stattfindet und nimmst dir vor den Trainer einfach danach zu fragen. 1 x Selbstständigkeit

Ereignis

Du hast eine freiwillige Helferaufgabe angenommen. 2x Hilfsbereitschaft

Ereignis

Beim Training nimmst du dir vor, dass es dir egal ist, wie die Mannschaftseinteilung ist.
1x persönl. Stärke

Ereignis

Letztes Mal warst du wütend, weil dein Team verloren hat. Du beschließt, dich heute nicht zu ärgern, wenn das passiert.
1x pers. Stärke

Ereignis

Den Sprung von der hohen Sprossenwand, den wirst du dich heute trauen.
2x Mut 1x Selbstbewusstsein

Ereignis

Wenn es darum geht sich ein Spiel zu wünschen, wirst du heute endlich dein selbst ausgedachtes vorstellen.
1xMut, 1x Kreativität, 1x Selbstbewusstsein

Ereignis

Heute wirst du später abgeholt. Nach dem Sport darfst du dir ein Eis kaufen und am Spielplatz warten bis du abgeholt wirst, das ist neu für dich. 2x Selbstständigkeit

Ereignis

Du siehst vor dir einen Freund und gibst Gas, um ihn einzuholen. 2 Felder vor.

Ereignis

Morgen hast du Geburtstag, vor Freude irrst du dich im Weg. 2 Felder zurück

Ereignis

Du hast die Hände voll. Dein linker Mitspieler würfelt für dich. Diese Augenzahl dürfen alle Spieler nach vorn gehen.

Ereignis

Ist Freitag der 13. Dein Glücks- oder Pechtag?
2 Felder vor oder 1x pers. Stärke

Ereignis

Heute läuft irgendwie alles schief!
Gehe 2 Felder zurück.

Ereignis

Ausweiskontrolle und du hast deinen Ausweis nicht dabei. Gehe 2 Felder zurück.

Ereignis

Würfel noch einmal: Bei 1,2 oder 3: Gehe ein Feld vor; bei 4,5 oder 6: Gehe ein Feld zurück

Ereignis

Würfelt alle 1x, ist die Summe mehr als das doppelte der Spieleranzahl dürfen alle 1 Feld vor

Ereignis

Stromausfall, alle Spieler 1 Feld zurück

Ereignis

Steht ein Spieler direkt vor oder hinter dir, dürfen beide Spieler 1 Feld vor

Ereignis

Du verlierst im Wettspringen und übst extra.
1x Aussetzen

Ereignis

Ferienanfang, Dein Urlaub steht bevor und
du bist super happy, setze einen beliebigen
anderen Spieler 3 Felder vor.

Ereignis

Wochenende, Du hast frei und beschließt viel
im Haushalt zu helfen, 2x Hilfsbereitschaft

Ereignis

Dein Freund ist zum ersten mal im
Sportpark, Du erklärst ihm, wo alles ist, 2x
Selbstständigkeit

Ereignis

Du wirst rausgeworfen und beschwerst dich
nicht, 1x Selbstbewusstsein, 1 x per Stärke

Aktivität

Mache 10 Liegestütze, 2x Aktivität
20 Liegestütze 3x Aktivität

Aktivität

Mache 20, 30 oder 40 Hampelmänner.
2, 3 oder 4x Aktivität.

Aktivität

Bleibe bis du wieder an der Reihe bist auf
einem Bein stehen. 1x Aktivität

Aktivität

Herausforderung: Wer kann am längsten auf
einem unsichtbaren Stuhl an der Wand
sitzen, nur ein Bein berührt den Boden?
Der Sieger bekommt 3x Aktivitäten.

Aktivität

Strecke einen Arm seitlich vom Körper weg.
Führe deinen Finger von da aus dreimal mit
geschlossenen Augen zur Nasenspitze. Für
mindestens 2 Treffer darfst du ein Feld vor
und bekommst 1x Aktivität.

Aktivität

Für 20 Kniebeugen bekommst du 2x Aktivität.

Aktivität

Fordere den Ältesten am Tisch zum Schnick-Schnack-Schnuck spielen heraus. Wer zuerst drei Punkte hat, darf 2 Felder vor.

Aktivität

Laufe zweimal durch die Wohnung und berühre alle Lichtschalter der Wohnung / Etage

Aktivität

Beweglichkeitstest: Mit geschlossenen Beinen versuchen mit den Händen den Boden zu berühren. Wer 30 Sek durchhält bekommt 1x Aktivität

Aktivität

Setze dich auf ein Kissen und mache 10 Situps, 1x Aktivität

Aktivität

Stelle dich auf die Zehenspitzen und sage im Sekundentakt das ABC auf. Wenn du nicht umfällst bekommst du 2x Aktivität

Aktivität

Klatsche einen Rhythmus aus 5 Klatschern vor und bestimme wer ihn als Echo wiederholt. Spielt eine ganz Runde bist du auch Echo warst.
Macht ihr keinen Fehler bekommen alle 1x Selbstbewusstsein, 1x pers. Stärke

Aktivität

Schreibe mit dem Fuß eine Acht in die Luft und mal mit einem Arm ein Kreis.
Gelingt es gut: 2xAktivität, gelingt es manchmal 1x Aktivität.
Die andere Spieler entscheiden.

Aktivität

Krabble eine Runde auf Händen und Füßen durch den Raum. 2x Aktivität

Aktivität

Mache 10 Hockstrecksprünge, 1x Aktivität oder 20 Hockstrecksprünge, 2x Aktivitäten.

Aktivität

Liegestützchallenge. Zusammen müssen es 30 sein, wer macht wie viele?
Alle Spieler müssen mitmachen.
2x Aktivitäten für jeden.

Aktivität

Spieler mit einem anderen Spieler einen Klatschreim. 1x Aktivität

Aktivität

Laufe auf der Stelle, kreise beide Arme 20x vorwärts und rückwärts. 1x Aktivität

Aktivität

Stille Post: Flüstere Deinem rechten Nachbarn etwas in sein Ohr, der flüstert es an seinen rechten Nachbarn weiter, usw.
Kommt Dein Satz richtig zurück?
1x Aktivität für jeden

Aktivität

Springe 20x über eine unsichtbare Linie.
1x Aktivität

Aktivität

Mach Deine Socken zu einem Ball und werfe diesen 10x hoch und fange ihn wieder auf.
1x Aktivität

Aktivität

Tippe 20x im Wechsel mit dem einen Fuß mit der Ferse und dem anderen Fuß mit der Fußspitze gleichzeitig auf den Boden, Spitze und Hacke nach jedem Tippen wechseln. 1x Aktivität

Aktivität

Wirf den Würfel in ein aus den Händen Deines Gegenübers geformtes Körbchen, triffst Du 3 von 5x erhältst Du 1x Aktivität

Aktivität

Mache 20x Hopselauf auf der Stelle,
1x Aktivität

Aktivität

Mache 10 Hampelmänner mit geschlossenen Augen auf der Stelle, 1x Aktivität

Aktivität

Lasse Dich von einem Spielpartner ein Stück blind durch die Wohnung führen. 1xAktivität

Aktivität

Jogge auf der Stelle, bis Du wieder an der Reihe bist. 2xAktivität

Aktivität

Schreibe – auf einem Bein stehend – mit dem anderen Bein den Namen aller Spieler in die Luft, 2x Aktivität

Aktivität

Springe 20x mit einem unsichtbaren Seil, 1xAktivität

Aktivität

Hebe mit den Zehen ein Handtuch hoch und gib es einem anderen Mitspieler. Gelingt es, 1xAktivität

Aktivität

Mache Seitgalopp durch die Wohnung, 20 Sprünge in jede Richtung, 2x Aktivität

Aktivität

Springe 5x wie ein Hase, 1x Aktivität
(Erst die Hände dann die Füße)

Aktivität

Springe 5x wie ein Frosch, 1x Aktivität
(Hände und Füße gleichzeitig)

Aktivität

Stelle Dich in die Standwaage 20Sek. pro Seite, 1x Aktivität

Aktivität

Laufe auf der Stelle und drehe Dich dabei 3x nach rechts und 3x nach links im Kreis, 2x Aktivität

Bonus

1 Extra-Wurf
(sofort spielen)

Bonus

1 Extra-Wurf
(sofort spielen)

Bonus

1 Extra-Wurf
(sofort spielen)

Bonus

1x rausschmeißen abwehren
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

1x rausschmeißen abwehren
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

1x rausschmeißen abwehren
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

1 Aktivität abwehren
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

3 Felder vor
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

2 Felder vor
(bei Bedarf spielbar)

Bonus

Du bekommst 2 Charakterpunkte deiner
Wahl
(sofort ankreuzen)

Bonus

Du bekommst 2 Charakterpunkte deiner Wahl
(sofort ankreuzen)

Bonus

Springe sofort zum nächsten Dreieck vor ,
Kommst du dabei zum ersten Mal an einem X-Feld vorbei, endet dein Zug da und spielst das Mini-Spiel

Bonus

Springe sofort zum nächsten Dreieck vor
Kommst du dabei zum ersten Mal an einem X-Feld vorbei, endet dein Zug da und spielst das Mini-Spiel

Bonus

Springe sofort zum nächsten Ereignisfeld vor
Kommst du dabei zum ersten Mal an einem X-Feld vorbei, endet dein Zug da und spielst das Mini-Spiel

Bonus

Springe sofort zum nächsten Ereignisfeld vor
Kommst du dabei zum ersten Mal an einem X-Feld vorbei, endet dein Zug da und spielst das Mini-Spiel

Bonus

1 Aktivität abwehren
(sofort ankreuzen)

Bonus

1 Aktivität abwehren
(sofort ankreuzen)

Bonus

Du bekommst 2x pers. Stärke
(sofort ankreuzen)

Bonus

Du bekommst 1x Selbstständigkeit
(sofort ankreuzen)

Bonus

Du bekommst 1x Mut
(sofort ankreuzen)

