



## Challenge:

- Vollbringt **eine gute Tat**: z. B. kann das Müllsammeln in der Straße oder am Spielplatz sein oder z. B. besonders freundlich sein zur Nachbarin, Postkarten verschicken
- **Besenrennen**: dein Kumpel und du schnappt euch jeweils einen Besen. Dann wird eine Strecke festgelegt. Dafür eignet sich die große Wiese am Naturspielplatz oder am Bauhofspielplatz. Dann markiert ihr (vielleicht mit einem Schuh) den Beginn der Rennstrecke und legt ein Ende fest. Auf los geht's los: ihr klemmt euch jetzt den Besen zwischen die Beine und rennt so schnell ihr könnt zum Endpunkt und wieder zum Start zurück. Dann wartet die zweite Runde auf euch oder das nächste Kind.
- **Kirschkern-Weitspuck-Wettbewerb** Das macht man lieber im Garten oder am Spielplatz. Nehmt dazu 500 g Kirschen, wascht sie und legt euch eine in den Mund. Versucht nun das Kirschenfleisch zu essen, ohne den Kern runter zu schlucken. Dieser wird ganz sauber gelutscht und im hohen Bogen möglichst weit ausgespuckt. Wer am weitesten gespuckt hat gewinnt.
- **Smarties Wettkampf**: nehmt eine große Tüte bunte Schokolinsen (Smarties) und eine Anzahl Strohhalme - so viel Kinder wie ihr seid (ihr könnt auch dicke lange Rohrnudeln nehmen). Jetzt setzt ihr euch gegenüber an den Tisch und legt ein Haufen Smarties in die Mitte. Jedes Kind versucht mit dem Strohhalm ein Smarties anzusaugen und in eine bereitgestellte Schüssel ca. 1 m weit weg zu transportieren. Am besten stoppt dir die Zeit. Wer in 2 Minuten möglichst viele Smarties in seiner Schatztruhe geborgen hat, der gewinnt. Für größere Kinder können die Entfernungen natürlich noch weiter sein. Man kann auch auf dem Weg verschiedene Hindernisse aufbauen. So könnt ihr z. B. die Smarties von der Küchenarbeitsplatte bis zum Wohnzimmer transportieren. Oder ihr baut das ganze am Spielplatz auf und lauft mit eurem Smarties am Strohhalm über den Baumstamm. Wir freuen uns, wenn ihr Bilder von eurem Smarties Wettkampf an die Facebook-Gruppe der Jugendbeauftragten postet #merchingerferienideen.
- **Steinchenlauf**: Ihr braucht einen (kleinen) Stein pro Mitspieler und Kreide. Zuerst die Start- und Ziellinie ungefähr mit 30-50 Metern markieren. Nacheinander wirft jeder seinen Stein so weit, wie er glaubt, springen zu können. Wer es schafft, mit einem Sprung seinen Stein zu erreichen, darf an dieser Stelle weitermachen. Wer nicht so weit kommt, muss zum Start zurück und von vorne anfangen. Wer ist zuerst am Ziel?
- **Beim Waldspaziergang: Zapfenzielwurf rückwärts** - Jeder Spieler sucht sich einen Tannenzapfen mit einer kleinen Besonderheit, damit er ihn von den anderen Zapfen unterscheiden kann. (Oder man bindet ganz dünne Bändchen drum). Jetzt stellen sich alle Spieler mit dem Rücken zu einem Baum auf und werfen nacheinander ihren Zapfen nach hinten über die linke Schulter. Gewonnen hat der Spieler, dessen Zapfen am nächsten am Baum liegen bleibt.



- **Erde-Wasser-Luft (Ballspiel)**

Das Spiel klappt am besten auf einer großen Wiese (z.B. Naturspielplatz oder Bauhofspielplatz).

Alle Spieler stehen in einer Reihe nebeneinander; der Spielleiter mit dem Ball steht den Spielern gegenüber. Er wirft einem der Spieler den Ball zu und ruft gleichzeitig entweder „Erde“, „Wasser“ oder „Luft“.

Derjenige, der den Ball gefangen hat, muss sofort ein Tier nennen, das in dem jeweiligen Element zu Hause ist, also bei Wasser zum Beispiel „Hai“. Wenn ein passendes Tier genannt wurde, geht der Ball an den Spielleiter zurück. Wer den Ball aber fallen lässt oder ein falsches Tier nennt oder einen Tiernamen sagt, der schon einmal genannt wurde, der bekommt von Spielleiter ein Handicap (z.B. muss er ein Auge zumachen oder auf einem Bein weiterspielen oder er darf nur noch eine Hand benutzen). Ruft der Spielleiter auf einmal „Feuer“, rennen die Mitspieler in alle Richtungen davon und der Spielleiter versucht, ein Kind mit dem Ball abzuwerfen. Wenn er das schafft, wird dieses Kind zum nächsten Spielleiter und alle Handicaps sind gelöscht.

## Zu Hause:

- **Kräuterfußbad:** Wohltuend für die Füße und duftend (auch für Jungs geeignet). Sammelt Kräuter und Wiesenblumen. Füllt eine kleine Wanne mit Wasser (bei warmen Wetter darf das Wasser gerne kalt sein ☺). Füllt die Kräuter und Blüten ins Wasser und badet eure Füße ca. 15 Minuten. Danach werdet ihr wie auf Wolken laufen.
- **Knallfrösche:** Ihr solltet hierfür mindestens zu zweit, zu dritt oder viert sein. Blast jeweils einen Luftballon auf und bindet ihn euch mit einem Wollfaden oder Paketband an den Fuß. Auf los geht's los: jedes Kind versucht nun den Ballon des anderen zu zertreten. Das gibt mächtig viel Lärm und macht Spaß. Und bei richtig tollem Wetter, geht das auch draußen mit Wasserbomben.
- **Nicht den Boden betreten:** Im Garten, auf dem Spielplatz, in der Wohnung etc nicht den Boden betreten spielen. Wie bei Pipi Langstrumpf darf dabei nicht der Boden berührt werden, aber dafür darf übers Sofa und Stühle oder Tische gelaufen werden.
- **Schiff(e) versenken**  
Material: Planschbecken oder eine große Schüssel, leere Plastikdose mit großer Grundfläche, viele kleine Steine; Planschbecken oder Schüssel mit Wasser füllen, die leere Plastikdose auf dem Wasser schwimmen lassen. Jetzt legt ein Spieler nach dem anderen ein Steinchen in die Dose. Wer die Dose schließlich versenkt, ist der Sieger.  
Alternative: Gewonnen hat, wer das vorletzte Steinchen in die Dose legen konnte, mit dem sie gerade noch schwimmen konnte.

# Outdoor:





- **Warmfreibad Prittriching** – auch mit dem Rad zu erreichen. Über Brunnen und Unterbergen geht dann der „Bierweg“ direkt am Freibad vorbei.
- Frösche und Schwäne beobachten am **Schwanensee** (links auf dem Weg zum Mandichosee)
- Radtour am reißenden **Lochbach** zwischen Lechstaustufe 23 und 22 oder in Richtung Augsburg (jeweils auf der Westseite des Lechs, Startpunkt an der Verbindungsstraße Mering-Königsbrunn am Ende der 60er-Zone)
- **Eis essen** in Mering. Hier könnt ihr prima mit dem Rad hinfahren oder zu Fuß laufen. Aufpassen an der Hauptstraße.
- **Schnitzeljagd selbstgemacht (ab 10 Jahre):** Material: Sägespäne vom Schreiner (Meerschweinchenstreu geht auch) Ein Teilnehmer spielt den Fuchs, alle anderen sind die Jäger. Der Fuchs bekommt 15 Minuten Vorsprung, die Jäger versuchen, ihn zu fangen oder wenigstens zu finden. Ab und zu streut der Fuchs eine Handvoll Sägespäne auf den Boden, damit die Verfolger wissen, wo er gelaufen ist. Spannender wird die Jagd, wenn der Fuchs ab und an einen kurzen Irrweg einbaut (dieser sollte aber nach ca. 30 großen Schritten enden). Schön wäre es, wenn die Jagd an einem Ort endet, an dem eine kleine Überraschung auf die Jäger wartet (z.B. ein Eis oder ein kaltes Getränk).
- **Hüpfsteine am Mandichosee springen lassen:** Verschiedene Steine sammeln und in einem flachen Winkel knapp über die Wasseroberfläche hüpfen lassen (Achtung: Nicht auf Menschen oder Tiere zielen!). Ausprobieren: Welche Steine hüpfen am besten? Wer schafft die meisten Hüpfere?
- **Steineturm am Mandichosee bauen:** Flache Steine zusammentragen und einen Turm oder auch einen Troll daraus bauen.
- **Im Wald: Gerüchesammler** Material: ein paar kleine verschließbare Dosen oder Gläser (z.B. Marmeladenprobiergläschen); Die Gläschen werden nach und nach mit „Gerüchen“ gefüllt, d.h. z.B. mit Tannennadeln, Pilzen, Moos, verharztes Holz, Späne von frisch geschlagenem Holz usw. Zu Hause kann man sich dann noch einmal an den Gerüchen erfreuen.







**Stadt, Land, Fluss:** gemäß dieser Vorlage könnt ihr euch auf Papier eine eigene Tabelle gestalten. Jeder Mitspielende erhält so eine Vorlage und einen Stift. Zu Beginn sagt ein Spieler laut A und spricht in Gedanken das Alphabet weiter. Kommt er bis zum Buchstaben Z, beginnt er wieder von vorne. Ruft der rechte Mitspieler STOPP, sagt er den Buchstaben, wo er gerade gedanklich angekommen ist. Dies ist nun der Buchstabe für diese Spielrunde. Mit dem ausgesprochenen Buchstaben müssen nun, so schnell wie möglich, alle Felder ausgefüllt werden. Jedes eingetragene Wort muss mit dem ausgesprochenen Buchstaben beginnen. Wenn einer der Mitspieler alle Kategorien ausgefüllt hat, sagt er laut STOPP und die Runde ist beendet. Kommt es nicht dazu, sollte eine maximale Zeit von zum Beispiel 5 Minuten, die Runde beenden. Beispiel: Buchstabe K – Köln, Kroatien, Kongo, Kurt, Krododil, Kranfahrer. Wenn ihr z.B. keinen Fluss wüsstet, dann wäre da ein Strich -. 20 Punkte gibt es für eine Lösung, die kein anderer Spieler in einer Runde hingeschrieben hat. Für Antworten, die mehrere Spieler hingeschrieben haben, erhält jeder Spieler 10 Punkte. Am Ende werden alle Punkte zusammengezählt. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte erkämpft hat

## Stadt \* Land \* Fluss

Stadt	Land	Fluss	Name	Tier	Beruf	Punkte
Gesamtpunktzahl:						

www.malvorlagen-bilder.de



## Bei schlechtem Wetter:

- **Wer bin ich?** : Jeder Mitspieler wird von einem anderen zu einer bekannten Persönlichkeit ernannt (Donald Duck, Donald Trump, Pfarrer Xaver, Laura Müller, der Papst etc). Er bekommt einen kleinen Klebezettel (Post-it) mit dem entsprechenden Namen auf die Stirn, ohne selbst zu wissen, wer er sein soll. Durch geschicktes Nachfragen, muss nun jeder herausfinden, wer er ist. (Bei einem „Ja“ als Antwort, darf weiter gefragt werden. Bei einem „Nein“ ist der andere dran.)
- Schlechtes Wetter? Was soll 's! Geht zum **Merchinger Spieleschrank** am Rathaus und sucht euch ein schönes Spiel aus! Ihr könnt dort Ausleihen und Tauschen. Vielleicht wollt ihr auch mal eure alten Spiele ausmisten und dort hinbringen?
- **Malen im Dunkeln** Material: Papier, Wachsmalstifte, Eieruhr; Entweder in einem abgedunkelten Zimmer oder mit Augenbinde soll in fünf Minuten (Eieruhr stellen) ein Bild gemalt werden. Thema z.B. Landschaft mit Regenbogen oder Schiff auf dem Meer. Zum Schluss werden die fertigen Kunstwerke betrachtet. Für die originellsten Bilder kann ein Preis vergeben werden.
- **Was klappert in der Dose?** Material: leere Kaffeedose, verschiedene Gegenstände. Wer kann einen Gegenstand am Geräusch erraten, das dieser – in einer Kaffeedose geschüttelt – verursacht? Da zeigen sich die wahren Geräusch-Experten! Für dieses spannende Spiel sucht man sich verschiedene Gegenstände zusammen, wie z.B. Radiergummi, Büroklammer, Korken, Reiskörner, Holzperlen, Kastanien, Kugelschreiber, usw.

## Familienausflug

- Ein Tag „Urlaub daheim“ im **Freibad Mammendorf** (nur 3€ Eintritt in diesem Jahr für Erwachsene, Kinder bis 6 Jahre frei), tolles Wasserparadies für Kleinkinder, riesiges Kinderbecken, Kinder ab 7 Jahren dürfen die 173 Meter lange Bergrutsche ausprobieren!
- Neuer Spielplatz am **Friedberger Schloss** (da ist dieses Jahr auch die Landesausstellung zur Geschichte der Wittelsbacher – mit vielen Mitmachaktionen für Familien)
- Familienausflug zum **Waldlehrpfad Denklingen**
- Ausflug in den **Wildpark Landsberg**. Direkt am Lech hinter an den Wildschweinen vorbei. Vielleicht auf eine Limo in der Hexenküche
- Ausflug in den **Augsburger Zoo**. Unbedingt vorher auf der Webseite schauen, ob online-Tickets verfügbar sind! Da kann man auch toll mit dem Rad oder mit dem Zug hinfahren ☺.
- Radltour zum **Hofer Weiher mit Picknick** dort
- **Stadtführung in Augsburg** mit der Familie. Ihr könnt dort perfekt mit dem Zug hinfahren. Wenn ihr keine Ideen für eine Stadtführung habt, schaut mal bei Regiotourismus Augsburg nach: <https://www.augsburg-tourismus.de/de/fuehrungen>