

Schwarzlichtfabrik Nürnberg: 3D Minigolfen

Jahrgangsstufe

5. – 7. Klasse (kann auch für weitere Jahrgangsstufen angepasst werden)

Ziel

- Sportliche Aktivität
- Stärkung der Klassengemeinschaft



Dauer

ca. 4,5 Stunden

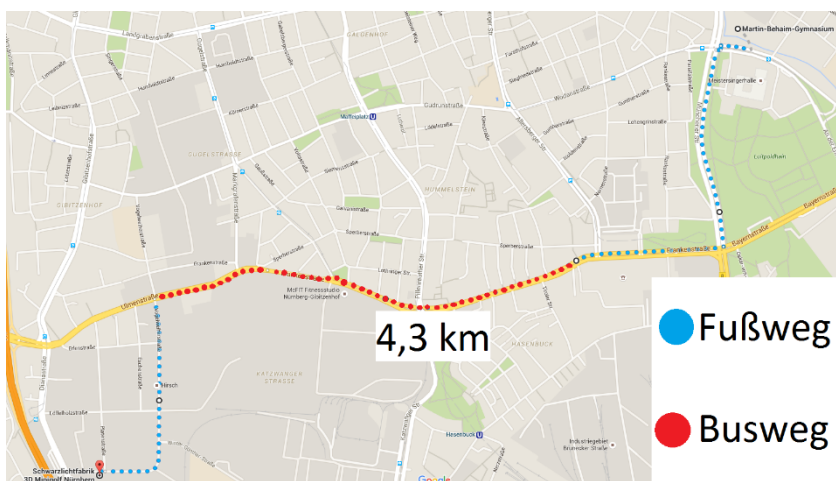


Kosten

Eintritt: 6 € (> 15 Jahre); 8 € (< 15 Jahre)

Ablauf

| Zeitpunkt | Aktivität |
|-----------|--|
| 07:45 Uhr | Treffpunkt am Globus des Martin-Behaim-Gymnasiums |
| 08:00 Uhr | Beginn der Wanderung (zusätzlich mit der Bus Linie 65 von „Hiroschima Platz“ – „Vogelweiherstraße“) + Durchführung verschiedener, kurzer Gruppenspiele |
| 09:15 Uhr | Ankunft bei der „Schwarzlichtfabrik Nürnberg“ <ul style="list-style-type: none"> • Schüler können sich mit fluoreszierenden Farben bemalen (leuchten im Schwarzlicht) • Minigolfen in 4er od. 5er Gruppen • Spezielle optische Täuschung durch 3D Brillen |
| 11:00 Uhr | Ende des Minigolfen |
| 11:30 Uhr | Beginn der Rückreise zum Martin-Behaim-Gymnasium (z.B.: zusätzlich mit Straßenbahn, Bus) |
| 12:15 Uhr | Ankunft am Martin-Behaim-Gymnasium |



Bus Linie 65

Anreise:

Hiroschima Platz um 08.42 Uhr

Vogelweiherstr. um 08:50 Uhr

Rückreise:

Vogelweiherstr. um 11:44 Uhr

Hiroschima Platz um 11:59 Uhr

Kurzbeschreibung der Spiele für unterwegs:

„Treffsicher“

Dauer: ca. 5 Minuten

Teamgröße: 5 – 7 Schüler

Material: Teelichter/Kerzen/Behälter, Feuerzeug, Wasserpistolen

Beschreibung: Die Klasse wird in gleich große Teams von circa 5 - 7 Schülern aufgeteilt. Diese müssen so schnell wie möglich versuchen, die Kerzen mit dem Wasserstrahl auszuschießen/ die Behälter mit Wasser zu füllen. Das Ganze kann mit einem kurzen Parcours verknüpft werden.

„Team-Koordination“

Dauer: ca. 5 Minuten

Teamgröße: 5 Schüler

Material: Meterstab, Stoppuhr

Beschreibung: Die Klasse wird in Teams von je sechs Schülern aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Meterstab. Das Ziel ist es, den Stab so wie möglich auf dem Boden abzulegen. Dabei darf aber jeder Schüler den Stab mit nur einem Finger berühren. Zusätzlich kann ein „Kommunikationsverbot“ für die Schüler untereinander verhängen werden. Die Stoppuhr kann verwendet werden, um die Schüler im zweiten Lauf anzuregen schneller als davor zu sein.

„Wattesauger“

Dauer: ca. 5 Minuten

Teamgröße: mindestens 5 Schüler

Material: Watte, Strohhalme

Beschreibung: Alle Schüler bekommen einen Strohhalm und stellen sich in einem Kreis auf. Eine Person saugt anfangs den Wattebausch mit dem Strohhalm an und muss ihn an den Strohhalm des anderen übergeben. Man kann dieses Spiel sowohl mit einer Klasse als Gruppe oder mit mehreren kleinen Teams spielen.

„Wäscheklammern sammeln“

Dauer: ca. 5 Minuten

Teamgröße: beliebig

Material: Wäscheklammern

Beschreibung: Jeder Schüler bekommt 2 Wäscheklammern an sein Oberteil geheftet. Die Spieler müssen jetzt versuchen sich die Klammern gegenseitig abzunehmen. Wer am Ende die meisten Klammern an sich stecken hat, hat gewonnen.

„Zahlenspiel“

Dauer: ca. 5 Minuten

Teamgröße: beliebig

Material: keines

Beschreibung: Die Schüler dürfen nicht miteinander kommunizieren, müssen sich aber selbstständig laut durchzählen. Die Schwierigkeit liegt darin, dass oftmals zwei oder mehr Schüler gleichzeitig eine Nummer sagen, und, wenn dies der Fall ist, ist das Spiel verloren und die Gruppe muss von neuem beginnen.