































Local Games

Land	Estland
Name des Spiels	Weise Deinen Partner zum Schatz
Dauer der Aktivität	20 Minuten (abhängig von der Entfernung der Objekte)
Notwendiges Material für die Aktivität	Zu versteckende Objekte, ein Kompass für jedes Team, ausgedruckte Anweisungen zum versteckten Objekt für jedes Team
Ziel der Aktivität	Das Partner-Orientierungsspiel: <ul style="list-style-type: none">- entwickelt ein Verständnis für Nord, Süd, Ost und West;- macht den Teilnehmer mit einem Kompass vertraut- Verbessert die Kommunikationsfähigkeiten
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none">● Weisen Sie jedem Teilnehmer einen Partner zu.● Ein Partner erhält eine Liste mit Anweisungen und der andere einen Kompass.● Verschiedene Aspekte jedes Teams führen zu einem bestimmten versteckten Objekt, das Sie zuvor konfiguriert haben.● Die für jedes Team unterschiedlichen Richtungen führen zu einem bestimmten versteckten Objekt, das Sie zuvor festgelegt haben. Zu den Anweisungen gehört beispielsweise, zwei Schritte nach Norden zu gehen, dann dreimal nach Westen zu springen und so weiter.● Der Partner mit dem Kompass muss auf die Anweisungen hören und den Kompass verwenden, um jeden Schritt auszuführen. Wenn die Anweisungen den anderen Partner zum entsprechenden versteckten Objekt führen, nimmt er oder sie es auf und gibt es an seinen Partner zurück.

Land	Estland										
Name des Spiels	Finde meine Symbole auf der Karte										
Dauer der Aktivität	30 Minuten										
Notwendiges Material für die Aktivität	2-3 Objekte (sie sollten eindeutig und klein genug sein um versteckt zu werden), 3 oder mehrere Blätter Papier und ein Stift										
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Lerne, die Karte schnell zu lesen. - Gewöhne Dich an Symbole - sowohl auf der Karte als auch für Objekte. 										
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zu Beginn der Spiele müssen Sie für jedes Ihrer Objekte ein Symbol erstellen. Geben Sie an, welches Symbol zu jedem Objekt passt. Diese Liste von Symbolen ist Ihr Schlüssel - Sie können Ihre eigenen Symbole auswählen. <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Platzieren Sie die Objekte im Raum. 3. Zeichnen Sie die Symbole auf ein Stück Papier (getrennt von Ihrem Schlüssel). Eine Person zeigt auf ein Symbol auf dem Papier, und die andere Person muss zu dem passenden Objekt im Raum laufen. Teilnehmer können sich auf den Schlüssel beziehen, wenn sie vergessen, welches Objekt zu welchem Symbol passt. 4. Draw the symbols on a piece of paper (separate from your key). One person points to a symbol on the paper, and the other must run to the matching object in the space. Teilnehmer may refer to the key if they forget which object matches each symbol. 5. Personen alle Symbole besucht haben und jedes Symbol ohne Verwendung des Schlüssels identifizieren können. 										
											
											

Land	Estland
Name des Spiels	Ameisenfresser auf einem Ameisenhaufen
Dauer der Aktivität	So lange, wie du willst
Notwendiges Material für die Aktivität	Nichts
Ziel der Aktivität	Ein oder zwei Leute melden sich freiwillig als Ameisenfresser, der Rest fängt als Ameisen an. Indem sie sie markieren, versuchen Ameisenfresser, alle Ameisen auf dem Ameisenhaufen zu betäuben - während die Ameisen darum kämpfen, den Ameisenfressern auszuweichen - und ihre Freunde zu retten.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erstellen Sie zunächst eine Grenze für das Spiel (d.h. den Ameisenhaufen). 2. Verwenden Sie Orientierungspunkte wie Bäume oder Zapfen, um den Ameisenhaufen zu erstellen, und lassen Sie alle eintreten. 3. Die Ameisen müssen dem Ameisenfresser aus dem Weg gehen und zusammenarbeiten, um ihre betäubten Ameisenfreunde zu retten. 4. Wenn eine Ameise vom Ameisenfresser markiert wird, sitzt die Person auf dem Boden und ruft um Hilfe. 5. Betäubte Ameisen können sich nicht von der Stelle bewegen, sondern können mit Armen und Beinen winken, um andere Ameisen auf ihre Situation aufmerksam zu machen. 6. Um eine Rettung durchzuführen, müssen vier Ameisen eine betäubte Ameise umgeben - ihre Arme in einem Kreis verriegeln - und die Person des Ameisenhügels zu einem Ort außerhalb des Spielbereichs eskortieren. 7. Wenn alle vier Ameisen zur Rettung in Positionen gesperrt sind, können sie vom Ameisenfresser nicht angegriffen werden. 8. Sobald eine Ameise gerettet wurde, kehrt sie mit den Rettern zum Spiel zurück. 9. Spielen Sie so viele Runden, wie Sie möchten, und wechseln Sie häufig die Ameisenfresser.

Land	BULGARIEN
Name des Spiels	Finden und Lösen
Dauer der Aktivität	20-40 min
Ort	Schulhof und angrenzender Bereich
Notwendiges Material für die Aktivität	15 bis 20 Schüler im Alter von 7 bis 9 Jahren Grundschullehrer
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung komplexer Denk- und mathematischer Fähigkeiten zur Problemlösung • Verbesserung der kurzfristigen Gedächtnisses • Verbesserung der physischen Fähigkeiten • Verbesserung der Team- und Kommunikationsfähigkeiten
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Der Lehrer macht Fotos oder Skizzen von verschiedenen Orten oder Objekten auf dem Schulhof oder in einem bekannten Bereich • Er / sie entwirft einen Kurs, der vom Teilnehmer abgedeckt werden muss, indem er den Ort / das Objekt mit seinem Bild / seiner Skizze markiert. Der Teilnehmer muss den Ort / das Objekt erkennen und finden. Dann sieht er das nächste Ziel und wiederholt die Schritte, bis alle Orte / Objekte gefunden wurden. • Der Lehrer markiert die Stellen mit dem zweiten Blatt Papier, an denen einige mathematische Probleme gelöst werden müssen. Beispiel: Hinzufügen von '+2' oder Multiplizieren mit 'x14' usw. je nach Alter und Kenntnis der Teilnehmer. Diese müssen sich den Gesamtbetrag merken und dann bis zum Ende rechnen. Die endgültige Zahl wird vom Lehrer überprüft. • Das Spiel kann als Staffel mit zwei oder mehr Teams organisiert werden, in denen sich alle Fotos / Skizzen am Start / Ziel befinden und jeder Teil des Teilnehmers so schnell wie möglich zum ausgewählten Ort und zurück gehen muss, wobei er sich die Zahlen merkt. Jeder Teilnehmer schreibt auf, welchen Ort er besucht hat und wie viele es sind. Am Ende muss er alle Orte besuchen und die Mathematikübungen machen.

Land	BULGARIEN
Name des Spiels	Mathematik und Kompass
Dauer der Aktivität	30-50 min
Ort	Schulhof
Teilnehmer	12-16 Schüler im Alter von 9 - 12 Jahren Orientierungslauftrainer und / oder Schullehrer mit Kompasskenntnissen
Notwendiges Material für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Orientierungslauf-Flaggen zum Markieren der Steuerelemente (möglicherweise etwas anderes) • Kompass mit Gradanzeigen (einer für jedes Team) • Gedruckte mathematische Gleichungen mit Antworten entsprechend den Kompassgraden (0-360) (ein Blatt Papier für jeden Schüler)
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung der Fähigkeiten zur Lösung mathematischer Probleme • Verbesserung der Kompassfähigkeiten • Verbesserung der physischen Fähigkeiten • Verbesserung der Team- und Kommunikationsfähigkeiten
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler werden in zwei (oder mehr) Teams aufgeteilt. Jedes Team bekommt vom Lehrer einen Kompass und jeder Schüler bekommt eine mathematische Gleichung, die er lösen muss (basierend auf seinem Alter und Wissen), wenn er an der Reihe ist. Die Antwort der Gleichung gibt jedem Schüler eine Zahl, die den Kompassgraden entspricht, denen er folgen muss, um den richtigen Kontrollpunkt zu finden. Wenn er/sie mit der Gleichung fertig ist, geht er/sie zum Zentrum des "Kreises mit den Kontrollen" und benutzt seinen Kompass, um die Richtung zur richtigen Kontrolle zu finden. Der Lehrer muss überprüfen, ob jeder Schüler zu dem richtigen Kontrollpunkt geht, der der erhaltenen mathematischen Gleichung entspricht. Der Schüler geht dann so schnell wie möglich zur Kontrolle und geht zurück zu seinem Team, um den Kompass an den nächsten Läufer zu übergeben. Dann erhält der nächste Läufer aus dem Team ebenfalls eine mathematische Gleichung und die Prozedur läuft so lange, bis der letzte aus dem Team die Kontrolle gefunden hat. Das schnellste Team gewinnt. • Der Lehrer bereitet eine bestimmte Anzahl von mathematischen Gleichungen mit Antworten zwischen 0 und 360 vor, die den Kompassgraden (Richtung vom Zentrum) für jede Kontrolle entsprechen, die er setzen muss.

	<ul style="list-style-type: none"> • Einige Kontrollen können mehr als einmal besucht werden, sodass ihre Anzahl nicht der Anzahl der Schüler entsprechen muss.
--	--

Land	BULGARIEN
Name des Spiels	HERAUSFORDERUNG FÜR EINEN GESUNDEN LEBENSSTIL IM FREIEN
Dauer der Aktivität	60 – 90 min
Ort	Grünflächen außerhalb der Schule
Teilnehmer	<ul style="list-style-type: none"> • 15 - 20 Schüler, im Alter von 10 - 13 Jahren • Biologielehrer (Spielleiter) • Orientierungslauf-Trainer (wenn Orientierungslauf-Aufgaben enthalten sind)
Notwendiges Material für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Kompass für jede Suchgruppe (wenn Orientierungslauf-Aufgaben enthalten sind) • Gedruckte Anweisungen für den Orientierungslauf (wenn Orientierungslauf-Aufgaben enthalten sind) • Gedruckte 5 Faltblätter zum gesunden Lebensstil für jedes Team. • Gedruckte Quizfragen zum gesunden Lebensstil für jedes Team. • Gedruckte Logos für jedes Team (von den Schülern entworfen).
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung von Werten und Wissen über einen gesunden Lebensstil. • Integration des Biologie-Lehrplans mit seiner praktischen Umsetzung in die Führung eines gesunden Lebensstils. • Verbesserung des Kurzzeitgedächtnisses • Verbesserung der grundlegenden körperlichen Fähigkeiten und des Orientierungssinns im Freien • Verbesserung der Kommunikations- und Teamarbeitsfähigkeiten
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler treffen sich in einem bestimmten Grünbereich (Ökopark, Wald, Abenteuerpark, Gartencenter usw.). Sie werden gebeten, sich in 2er- oder 3er-Teams aufzuteilen. • Der Biologielehrer leitet eine kurze Diskussion über die Werte einer gesunden Lebensweise. • Er/Sie stellt die Spielregeln und Ziele vor. Die Schüler müssen sich in 2er- oder 3er-Teams aufteilen. Jedes Team erhält eine Liste mit Anweisungen, wie es 3-5 Faltblätter zum gesunden Lebensstil finden kann, die in fünf grünen Kisten in der Spielumgebung im Freien

verteilt sind. Nachdem sie die Faltblätter gelesen und auswendig gelernt haben, kehren sie zum Ausgangspunkt zurück und lösen ein Quiz, indem sie das neue Wissen über einen gesunden Lebensstil im Freien anwenden. Je nach Alter können die Schüler aufgefordert werden, Orientierungshilfen zu benutzen oder einfach nur bestimmten Zeichen (farbige Tafeln oder Fähnchen) zu folgen.

- Dann gibt der Orientierungslauftrainer Anweisungen zur Verwendung der Orientierungslaufanweisungen und -werkzeuge (z. B. Kompass).
- Nach Abschluss der Anweisungen beantwortet der Spielleiter eventuelle Fragen der Schüler.
- Wenn sie die einzelnen Kisten gefunden haben, müssen die Teams so viele Daten und Fakten wie möglich von den Zetteln lesen und sich merken. Dann müssen sie zur nächsten Kiste gehen und die Flugblätter in den Kisten zurücklassen, in denen sie sie gefunden haben.
- Nachdem sie die fünf Kisten gefunden und den Inhalt der Flugblätter sorgfältig gelesen haben, kehren die Schüler zum Ausgangspunkt zurück, wo sie ein Quiz lösen müssen. Für Schüler ab 12 Jahren kann das Quiz auch eine praktische Aufgabe enthalten, bei der sie ihr neu erworbenes Wissen in die Praxis umsetzen können.
- Wenn es für das Alter der Schüler angemessen ist, können die Teams mit den besten Quiz-Ergebnissen einen Preis erhalten. Zusätzlich kann im Anschluss an die Aktivität eine Gruppendiskussion über die Vorteile des neu erworbenen Wissens und der Fähigkeiten während des Spiels stattfinden.

Land	BULGARIEN
Name des Spiels	ÖKO-MISSIONEN
Dauer der Aktivität	60 – 90 min
Ort	Das Stadtgrün im Freien
Teilnehmer	<ul style="list-style-type: none"> • 20 - 30 Schüler, im Alter von 14 - 18 Jahren • Biologie-/Geografielehrer (Teamleiter) • Ehrenamtliche - Experten für Ökologie, Gartenbau, Green Engineering etc.
Notwendiges Material für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Gedruckte Gruppenaufgabenblätter • Ein kurzer Leitfaden über lokale Ökosysteme, Risiken und Herausforderungen • Beobachtungsprotokoll • Gedruckte Logos/Team-T-Shirts für jede Gruppe
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Kritisches Denken über Risiken und Herausforderungen in Bezug auf lokale Ökosysteme. • Soziales Engagement und Kreativität bei der Suche und Umsetzung von Lösungsmöglichkeiten zur Verbesserung der Umwelt. • Verbesserung des Bewusstseins und der Sensibilität der Schüler für ökologische Probleme und vom Menschen verursachte Risiken.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teamleiter machen einen kurzen Überblick über die typischen Herausforderungen für die lokalen Ökosysteme in Städten/Städten - z.B. Verschmutzung, Ausrottung von Tierarten oder Pflanzen, Abholzung, ineffektive Mülltrennung etc. Wenn möglich, können den Schülern einige Bilder von Problembereichen gezeigt werden. • Sie bitten dann die Schüler, sich in Teams von 3-5 Personen aufzuteilen, und jede Gruppe erhält eine Karte eines bestimmten Bereichs im festgelegten Stadtpark, Schulhof, lokalen Wald usw. Jedes Team muss das ihm zugewiesene Gebiet untersuchen und aktuelle Probleme und Risiken für die lokalen Ökosysteme identifizieren, indem es sein Wissen und seine Fähigkeiten aus dem Biologie-/Wissenschaftsunterricht einsetzt. Sie halten ihre Beobachtungen fest, indem sie ein Beobachtungsprotokoll ausfüllen. • Nach Abschluss der Beobachtungsaktivitäten diskutiert jedes Team die möglichen Lösungen für jedes identifizierte Problem oder Risiko. • Alle Gruppen kehren zum Ausgangspunkt zurück und tauschen ihre Erfahrungen mit den anderen aus.

	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn es dem Alter und den Gruppenmerkmalen angemessen ist, können einige Wettbewerbsaufgaben in das Spiel integriert werden.
--	--

Land	Österreich
Name des Spiels	Orientierungslauf Biathlon
Dauer der Aktivität	30-60 Minuten Vorbereitungszeit beim ersten Mal 15 - 60 Minuten Aktivitätszeit (je nachdem, wie viele Kontrollpunkte und wie lang die Strecke ist)
Notwendiges Material für die Aktivität	“COMPASS Orienteering” Smartphone App
Ziel der Aktivität	<p>Der Orientierungslauf Biathlon:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fördert die Fähigkeit, sich zu orientieren. • Macht den Teilnehmer mit der COMPASS-App vertraut. • Verbessert das fachspezifische Wissen, auf das die Aufgaben/Fragen abzielen. • Fördert die Ausdauer.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erstellen Sie ein Konto auf der folgenden Website: (https://compass.schmelz.univie.ac.at/). 2. Wenn Sie eingeloggt sind, erstellen Sie einen Kurs, indem Sie die Kontrollpunkte auf der Karte setzen. Fügen Sie zu einigen der Kontrollpunkte Fragen oder Aufgaben hinzu. Erstellen Sie anschließend eine neue Sitzung dieses Kurses mit dem GPS-Modus. 3. Die Schüler/Sportler müssen die App "COMPASS Orienteering" auf ihr Android-Smartphone herunterladen 4. Gehen Sie mit den Schülern an den Start des definierten Parcours. 5. Nun können die Schüler den Parcours laufen. Das Ziel ist es, den Parcours so schnell wie möglich zu laufen, ohne falsche Antworten an den Kontrollpunkten. 6. Wenn alle den Kurs beendet haben, gehen Sie zurück auf die Website, auf der Sie den Lauf erstellt haben. Für jede falsche Antwort oder wenn die Aufgabe nicht erfüllt wurde, addieren Sie 30 Sekunden zur Gesamtlaufzeit. 7. Am Ende gewinnt der Schüler/Athlet, der am schnellsten war (einschließlich der möglichen Strafzeit der Fragen/Aufgaben).

Land	Österreich
Name des Spiels	Taxi-Spiel
Dauer der Aktivität	30-60 Minuten Aktivitätszeit (je nachdem, wie weit das "Taxi fährt")
Notwendiges Material für die Aktivität	Stadtplan, String, Activity Tracker (Schrittzähler) oder "COMPASS Orienteering" App
Ziel der Aktivität	<p>Das Taxi-Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fördert die Fähigkeit, sich in einer Stadt zu orientieren. • Fördert die Fähigkeit, Karten zu lesen. • Die körperliche Aktivität wird gefördert.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Schüler spielt den Taxifahrgast. Sie/er entscheidet, wohin sie/er mit dem Taxi fahren möchte (zum Beispiel vom Rathaus zum Bahnhof). 2. Die anderen Schüler entscheiden auf einem Stadtplan, wohin ihr Taxi fahren soll und markieren die Route mit einer Schnur. 3. Die Schüler gehen ihre gewählte Route mit einem Aktivitätstracker mit GPS-Modus (kann auch mit der App "KOMPASS Orientierungslauf" gemacht werden, dann nur am Anfang und am Ende einen Kontrollpunkt setzen; im Beispiel: Rathaus und Bahnhof) oder einem Schrittzähler. 4. Der Schüler, der die kürzeste Route gewählt hat, gewinnt und darf in der nächsten Runde den Beifahrer spielen. 5. Bei Verwendung eines Schrittzählers gewinnt der Schüler mit der niedrigsten Schrittzahl. Ein Nachteil ist in diesem Fall jedoch, dass Schüler, die eine größere Schrittlänge haben, besser abschneiden.

Land	Österreich
Name des Spiels	Gedächtnislauf
Dauer der Aktivität	30 Minuten Vorbereitung 20-40 Minuten Aktivitätszeit
Notwendiges Material für die Aktivität	6 Karten mit Begriffen (z.B. verschiedene Sportarten) Schreibmaterial (5 Blatt Papier und 5 Stifte)
Ziel der Aktivität	Der Gedächtnislauf: <ul style="list-style-type: none"> • Fördert die kognitive Gedächtnisleistung. • Fördert die Ausdauer. • Fördert die Orientierungsfähigkeit.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<p>1. Bereiten Sie 5 Karten mit 10 verschiedenen Sportarten vor (5 auf jeder Seite)</p> <p>z. B. Karte 1:</p> <p>Fußball – Tennis 100m-Lauf – Hockey Schwimmen - Orientierungslauf Basketball - Volleyball Baseball - Aerobic</p> <p>Karte 2::</p> <p>Tischtennis - Basketball Badminton - Cricket Skispringen - Wandern Handball - Wasserball Orientierungslauf – Marathon</p> <p>Karte 3</p> <p>Surfen - Tanzen 5000m-Lauf – Skateboarding Tennis - Badminton Skifahren - Klettern Wandern - Tanzen</p> <p>Karte 4</p> <p>Golf - Squash Aerobic - 5000m-Lauf Wasserball - Baseball Segeln - Tennis Judo - Gewichtheben</p> <p>Karte 5</p> <p>Klettern - Baseball Cricket - Handball Squash - Schwimmen Tanzen - Segeln Skateboarden - Judo</p> <p>2. Bereiten Sie 1 Kontrollkarte vor, auf der alle Gruppen aufgeführt sind. Zum Beispiel</p> <p>Gruppe 1: Cricket - Handball - Wasserball - Baseball - Aerobic Gruppe 2: Fußball - Tennis - Badminton - Cricket - Handball Gruppe 3: Golf - Squash - Schwimmen -Orientierungslauf- Marathon Gruppe 4: Skifahren - Klettern - Baseball -Aerobic- 5000m-Lauf</p>

Gruppe 5: Skispringen - Wandern - Tanzen -Segeln -Tennis

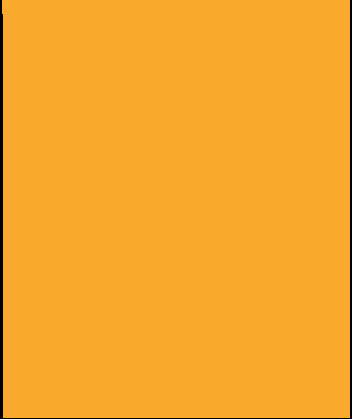
3. Drucken Sie alle 6 Karten aus.
4. Hängen Sie die Karten 1-5 an verschiedenen Orten auf (z.B. im Schulgebäude, in der Turnhalle). Karte 6 ist für die Lehrkraft als Kontrolle.
5. Teilen Sie Ihre Gruppe in Kleingruppen auf (maximal 5 Gruppen).
6. Jede Gruppe erhält ein Blatt Papier, einen Stift und die Anweisung, die erste Sportart auf ihrer Liste zu finden (z. B. Gruppe 1: Cricket). Sie müssen die Sportart auf der linken Seite der Aufhängekarten finden. Wenn sie die richtige Karte gefunden haben, müssen sie als nächstes die entsprechende Sportart auf der rechten Seite der Karte finden (die zu suchende Sportart steht immer in der linken Spalte, der Hinweis auf das nächste Ziel in der rechten Spalte). Alle gefundenen Sportarten sollten auf dem Zettel notiert werden.
7. Wenn die Gruppe 5 Sportarten auf ihrem Zettel hat, muss sie zum Startpunkt zurückkehren, um ihr Ergebnis zu überprüfen.
8. Die Gruppe, die als erste ohne Fehler fertig ist, gewinnt das Spiel

Land	Nordmazedonien
Name des Spiels	Victoria
Dauer der Aktivität	Nicht spezifiziert (abhängig von der Fähigkeit und Technik des Teilnehmers)
Notwendiges Material für die Aktivität	Fußball, ein Tor (improvisiert, mit Steinen oder Metallkonstruktion markiert, aber kleiner als gewöhnlich - 1,5 m breit), ein improvisiertes Spielfeld, das durch auf den Boden gedruckte Linien definiert ist.
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Machen Sie einen der Teilnehmer zum Verlierer, machen Sie ihn erstens zum Torwart, zweitens muss die Anzahl der Gegentore 5 betragen
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Teilnehmer machen "Zehenspitzen" mit dem Fußball. 2. Derjenige, der die kleinste Anzahl von Zehentapsen gemacht hat, ist ein Torwart. 3. Die anderen Spieler dürfen den Ball nur einmal berühren, egal ob sie einen Pass spielen oder ein Tor schießen. 4. Wenn einer der Spieler den Ball zweimal berührt oder auf ein Tor schreit und der Ball geht daneben, ändert sich die Position zwischen ihm und dem Torwart (der Spieler, der daneben schießt, wird zum Torwart, und der Torwart ist jetzt ein Spieler). 5. Wenn der Torwart 5 Tore kassiert hat, ist er ein Verlierer.

Land	Nordmazedonien
Name des Spiels	Plan
Dauer der Aktivität	~20 min (abhängig von den Fähigkeiten des Teams)
Notwendiges Material für die Aktivität	Schreibtafel, Bleistift, Radiergummi-Tafel.
Ziel der Aktivität	<p>Es gibt 2 Teams, Team A und Team B.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Ziel von Team A ist es, das Versteck von Team B zu finden, und zwar nach dem Plan, der von Team B gezeichnet wurde. • Das Ziel von Team B ist es, nicht von Team A entdeckt zu werden.
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teilnehmer bilden 2 Teams (bei 8 Personen bilden sie 2 Teams mit je 4 Mitgliedern). 2. Um herauszufinden, welches Team zuerst den Plan macht und sich versteckt, und welches Team versuchen soll, ein anderes nach dem Plan zu entdecken, spielen sie "toss" (Münze werfen). 3. Sagen wir, Team A gewinnt den Wurf und wird einen Plan machen. 4. Team A erstellt den "Versteckplan", indem es eine Route auf die Schreibtafel zeichnet. Die Route zeigt den Startpunkt, dann zeichnen sie Straßenrichtungen ein, wohin sie gehen wollen, Kreuzungen, Ecken und schließlich den Ort, wo sie sich verstecken werden. Alles muss deutlich auf der Schreibtafel eingezeichnet werden. 5. Die Länge der Route darf nicht länger als 5 Minuten zu Fuß sein. 6. Team B wartet, während Team A zeichnet. Es dauert 1min, um den Plan zu zeichnen + 1min extra Zeit für Team A, um in eine geplante Richtung zu gehen, während Team B keinen Blick auf ihre Richtung werfen sollte. 7. Nach diesen 2min liest Team B den Plan und versucht, Team A zu finden. 8. Wenn Team B Team A in 5min nicht finden kann, indem sie ihrem Plan folgen, ist Team A ein Gewinner. 9. Wenn Team B herausfindet, wo sich Team A versteckt hat, ist Team B Sieger.

Land	Nordmazedonien
Name des Spiels	Bike challenge
Dauer der Aktivität	2 Minuten (je nachdem, wie lang die Route ist)
Notwendiges Material für die Aktivität	Fahrrad, Stöcke oder Pfosten oder Steine, Stoppuhr
Ziel der Aktivität	- - Die Strecke mit Hindernissen so schnell wie möglich durchfahren und die Hindernisse nicht berühren (Strafsekunden bei Berührung)
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definierte Strecke soll mit dem Fahrrad durchfahren werden. 2. Setzen von Hindernissen entlang der Strecke in anspruchsvollen Formationen (Steine, Stöcke, Pfosten, Kegel). 3. Einer der Teilnehmer hat die Rolle des Schiedsrichters (hat eine Stoppuhr und macht sich Notizen über die Strafen des Teilnehmers, wenn die Barriere berührt wird) 4. Jeder Biker ist gefordert, zu versuchen, es so schnell wie möglich zu schaffen. 5. Der Schiedsrichter notiert die Zielzeiten aller Teilnehmer 6. Der Gewinner ist derjenige, der die schnellste Zeit hat, einschließlich eventueller Strafpunkte.

Land	RUMÄNIEN
Name des Spiels	7 Steine
Dauer der Aktivität	20-40 min
Ort	Schulhof oder beliebiger Außenbereich
Teilnehmer	Mindestens 6 Schüler, im Alter von 7 - 14 Jahren Grundschullehrer
Notwendiges Material für die Aktivität	Eine offene Fläche, ein Ball (Fußball, Handball oder Volleyball), 7 Steine (je 0,5-2kg), die als senkrechte Schnur übereinander gelegt werden können, größter Stein auf dem Boden usw.
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Verbesserung der einfachen mathematischen Fähigkeiten - Verbesserung des Kurzzeitgedächtnisses und der Reaktionsfähigkeit - Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten - Verbesserung der Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> ● Es werden zwei Teams gebildet. Legen Sie die Steine übereinander, beginnend mit dem größten bis zum kleinsten, so dass die Konstruktion einer hohen Pyramide (oder einem Burgturm) ähnelt. ● Ein Team spielt die Rolle des Verteidigers der Burg, und das zweite Team ist der Angreifer der Burg. Das Team, das zuerst angreift, kann durch Werfen einer Münze bestimmt werden. ● Zählen Sie sieben Schritte von der Steinburg weg und ziehen Sie eine Linie. Von hier aus versucht das angreifende Team, die Burg mit Hilfe des Balles zu zerstören. Diese Mannschaft muss alle Steine umwerfen. (Jedes Mitglied schlägt den Ball einmal.) ● Wenn, nachdem alle Teammitglieder geworfen haben und der Turm noch steht, tauschen die Teams die Rolle und das andere Team versucht nun, das Gebäude abzureißen. ● Wenn der Turm komplett fällt, bevor alle Angreifer geworfen haben, muss das verteidigende Team in diesem Moment den Ball zurückholen und die Mitglieder des anderen Teams jagen (indem sie sie mit dem Ball berühren) und versuchen, sie aus dem Spiel zu bringen. Gleichzeitig muss die angreifende Mannschaft, die es geschafft hat, den Turm aus Steinen abzureißen, die Steine wieder in die Position der Burg bringen, um das Spiel zu gewinnen, indem sie den Gegnern ausweicht, die sie alle mit dem Ball jagen.

- 
- Gewinnen in der Verteidigung: Die verteidigende Mannschaft kann gewinnen, wenn sie alle ihre Gegner aus dem Spiel nimmt, indem sie sie mit dem Ball berührt, bevor die Angreifer die Burg wieder aufbauen.
 - Gewinnen im Angriff: Die angreifende Mannschaft kann gewinnen, wenn es ihr gelingt, die Steine wieder zusammzusetzen, bevor die andere Mannschaft alle Mitglieder aus dem Spiel nimmt.
 - Die siegreiche Mannschaft beginnt das nächste Spiel von der Position des Stürmers aus.

Land	RUMÄNIEN
Name des Spiels	MATH-BÄUME
Dauer der Aktivität	20-40 min
Ort	Klassenzimmer, Schulhof oder beliebiger Außenbereich
Teilnehmer	10-30 Schüler, im Alter von 7 - 14 Jahren Grundschullehrer
Notwendiges Material für die Aktivität	Eine offene Fläche, mit mindestens 4 Bäumen mit ähnlichen Abständen zwischen
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Verbesserung der einfachen mathematischen Fähigkeiten - Verbesserung des Kurzzeitgedächtnisses und der Reaktionsfähigkeit - Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten - Verbesserung der Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeit
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> ● Es kann eine Gruppe von 3 bis 5 Bäumen gewählt werden, je nach Anzahl der Teilnehmer. ● Die Teilnehmer laufen langsam im Kreis um die Bäume herum, mit einem Abstand von mindestens 2 Metern zu jedem Baum. ● Spontan nennt die Lehrkraft laut eine einstellige Zahl. ● Die Kinder müssen so schnell wie möglich zu einem Baum laufen und ihn berühren. Die Obergrenze für jeden Baum ist die von der Lehrkraft genannte Zahl. ● Wer zu einem Baum kommt, an dem sich bereits die Anzahl der Kinder befindet, oder zu einem Baum kommt, der die aufgerufene Zahl am Ende nicht erfüllt, ist aus dem Spiel. ● Das Spiel wird mit den restlichen Schülern fortgesetzt, indem sie erneut um die Bäume laufen und das Spiel wiederholen. ● Gewonnen hat die letzte vollständige Gruppe von Kindern, die sich an einem Baum versammelt.

Land	RUMÄNIEN
Name des Spiels	DIE RICHTUNG VERLIEREND
Dauer der Aktivität	20-40 min
Ort	Klassenzimmer, Schulhof oder beliebiger Außenbereich
Teilnehmer	5-20 Schüler, im Alter von 7 - 12 Jahren Grundschullehrer
Notwendiges Material für die Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> ● Ein breites, festes Stirnband ● Ein Blatt Papier zum Aufschreiben der Ergebnisse
Ziel der Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> - Verbesserung des Richtungsinstinkts - Verbesserung des Kurzzeitgedächtnisses - Verbesserung der Basissinne
Schritt-für-Schritt Anleitung	<ul style="list-style-type: none"> ● "Die Kinder stellen sich im Kreis zusammen und bekommen reihum die Mitte. ● Derjenige in der Mitte wird mit einem Stirnband über den Augen gefesselt, damit seine Sicht komplett dunkel wird. Der Lehrer zeigt dem Teilnehmer eine Richtung, bevor er ihn verdunkelt (einen bestimmten Baum, eine Säule, ein Gebäude oder ein anderes Merkmal). ● Danach beginnt der Lehrer, den Teilnehmer zu drehen, während er sprechen kann, was auch immer. Auch die Kinder, die den Teilnehmer umgeben, können alles Mögliche sagen und sich sogar um ihn drehen. Es darf kein deutliches Geräusch aus einer bestimmten Richtung kommen. ● Es kann eine beliebige Anzahl von Drehungen gemacht werden, um die Ergebnisse zu vergleichen. ● Egal, wie schwindlig ihm wird, am Ende der Drehung muss der Teilnehmer die vom Lehrer gezeigte Ausgangsrichtung dunkel anzeigen. ● Das Spiel kann in mehreren Runden durchgeführt werden. Es können Notizen gemacht werden, um den Richtungsinstinkt der einzelnen Schüler zu vergleichen. ● Die Spielergebnisse werden sich nach mehreren Wiederholungen verbessern. Normalerweise bestehen Kinder mit Talent im Orientierungslauf diesen Test leicht."