

Download

Sieghart Hofmann

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht Staffeln



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht

Staffeln

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

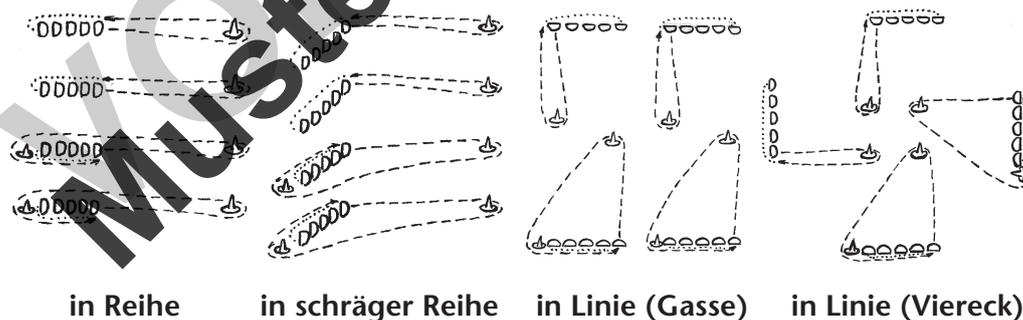
<http://www.auer-verlag.de/go/dl6661>

2.3 Staffeln

Staffeln gehören zu den beliebtesten und intensivsten Laufspielen, weil der wechselnde Verlauf und ungewisse Ausgang den gemeinsamen Wettstreit zusätzlich anreizt.

- Für Laufspiele in Form von Staffeln (Umkehrstaffel) bieten sich Gruppen von 4 bis 6 Schülern an. Kleine Gruppen werden dem Bewegungsdrang der Schüler eher gerecht und sind weniger störanfällig.
- Besonders bei Staffelspielen gehört ein angemessener Ordnungsrahmen zum Spiel und sollte Teil der Wertung sein.
- Beim üblichen Wechsel läuft der nächste Schüler los, wenn der vorherige Läufer die Start-Ziel-Linie erreicht (u. U. mit Handabschlag). Diese etwas ungewungene Form des Wechsels ist dann zu bevorzugen, wenn die Schüler sich regelgerecht verhalten bzw. das Spiel selbst und nicht der Wettbewerb im Vordergrund steht.
- Mehr Sicherheit beim Wechsel ist gegeben, wenn der Läufer ein Mal hinter bzw. neben seine Gruppe umläuft und den Ersten der Gruppe anschlägt. Dieser Wechsel ist sehr fair und mindert Streitigkeiten.
- In der üblichen Aufstellungsform stehen die Schüler hintereinander in ihrer Gruppe (Reihe). In einer schrägen Reihe können die Schüler den Spielverlauf besser beobachten. Aufstellungsformen in Linie (Gasse oder Viereck) gewähren die beste Sicht, benötigen aber mehr Platz.

Aufstellungsformen mit Abschlag von vorn und nach Umlaufen der Gruppe:





Schätze sammeln

Kl. 5/6



Grundgedanke:

Jede Gruppe soll möglichst viele Schätze einsammeln.

Materialien:

Entsprechend der teilnehmenden Schüler das 3- bis 4-fache an Karten oder Piktogrammen in 3 Wertigkeitsstufen

Durchführung:

In einer ca. 1 m breiten Gasse als Wendemal einer Laufstrecke von ca. 15 m werden Karten mit der **Wertigkeit verdeckt** ausgelegt. Es sollten mindestens 3x mehr Schätze ausgelegt sein, als Schüler am Spiel teilnehmen. Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. Die Schätze sind für alle Läufer zugänglich. Es läuft stets nur ein Schüler der Gruppe, er darf nur eine Karte aufnehmen und hinter der Gruppe ablegen.

► Sind alle Karten geholt, zählen und vergleichen die Gruppen ihre Schätze. Im Grundspiel haben die Karten Wertigkeiten von 1, 2 oder 3. Als Schätze können auch Piktogramme 😊😊😊, 😊😞😞 oder Karten mit Symbolen *, **, * oder Farben von unterschiedlicher Wertigkeit ausgelegt werden.

Varianten:

- Eine zweite Karte darf aufgedeckt werden, aber die **zuletzt** aufgedeckte Karte muss genommen werden, unabhängig ihrer Wertigkeit* (zusätzliche Spannung und Risiko durch die zweite Karte)
- Die Schätze werden mit der Wertigkeit **sichtbar** ausgelegt*.
- Die Schätze werden mit der Wertigkeit **sichtbar** ausgelegt. Es zählt die Anzahl der gesammelten Schätze ohne Berücksichtigung der Wertigkeiten. Jeweils 3 gleiche Schätze sind als zusätzlicher Schatz zu werten. Die Möglichkeit der Zusatzschätze verlangt und fördert das Zusammenspiel der Gruppe**.

Tipps:

Die Schätze können auf dem Boden, auf Turnbänken oder auf Matten ausgelegt werden. Sind genügend Kleingeräte vorhanden, kann man diese auch als Schätze einsetzen. Das Ablegen in einen Karton/Eimer oder auf einem Turnhocker ist ein kleiner Beitrag zur Ordnung.

Kegel auf und um

Kl. 5–7



Grundgedanke:

Ohne größere Laufverzögerung und in günstiger Position für den nächsten Läufer sind als Wendemal einer Laufstrecke angeordnete Markierungskegel umzulegen bzw. aufzurichten.

Materialien:

Je Gruppe 2 Markierungskegel

Durchführung:

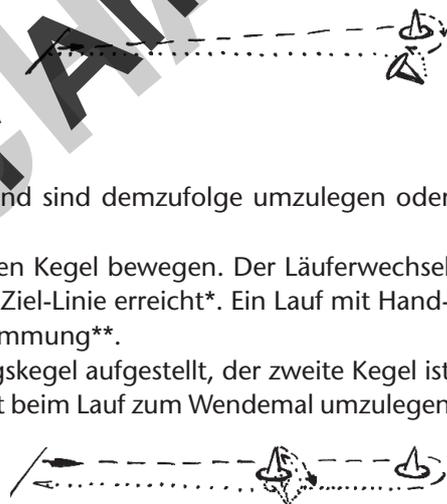
In ca. 15 m Entfernung von der Startlinie bilden im Abstand von 50 cm neben- oder hintereinander liegende bzw. stehende Markierungskegel das Wendemal. Der Läufer muss den liegenden Kegel aufstellen und den stehenden Kegel umlegen. Beide Kegel müssen stets hinter einer Linie oder in einer Gasse sein. Damit Belastungsreize wirksam werden, sind bis zur Wertung mehrere Durchgänge (3 bis 4) angebracht. Man sollte auf einen ausreichenden seitlichen Abstand zwischen den Gruppen achten.

Varianten:

- Beide Markierungskegel stehen oder liegen und sind demzufolge umzulegen oder aufzurichten.
- Beim Paarlauf muss jeder Schüler einen anderen Kegel bewegen. Der Läuferwechsel erfolgt erst, wenn der zweite Schüler die Start-Ziel-Linie erreicht*. Ein Lauf mit Handfassen erfordert noch mehr gegenseitige Abstimmung**.
- Bei ca. 2/3 der Laufstrecke wird ein Markierungskegel aufgestellt, der zweite Kegel ist das Wendemal. Der Kegel auf der Laufstrecke ist beim Lauf zum Wendemal umzulegen und beim Rücklauf aufzustellen. Der Kegel als Wendemal ist zu umlaufen.

Tipps:

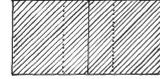
Die Markierungskegel können auch von unterschiedlicher Größe sein. Werden anstatt Markierungskegel Gymnastikkeulen eingesetzt, sind die Anforderungen an die Konzentration und Differenzierungsfähigkeit höher**. Auch der Einsatz von Kleingeräten mit 2 deutlich unterschiedlichen Seiten (wie Frisbeescheiben, Bierdeckel, Spielkarten, kleine Teppichfliesen) ist möglich. Vom Läufer sind die Materialien jeweils umzudrehen.





Tennisring drehen

Kl. 7–10



Grundgedanke:

Ein Tennisring/Gymnastikreifen ist in der Wendezone des Laufes so zu drehen (zwirbeln), dass er nicht zum Ruhen kommt.

Materialien:

4 bis 8 Tennisringe/Gymnastikreifen, 4 Markierungskegel für den Gruppenlauf (Kinderbausteine und kleine Holzkreisel)

Durchführung*:

In einer ca. 50 cm breiten Gasse als Wendemal einer Laufstrecke von ca. 15 m liegt für jede Gruppe ein Tennisring. Auf seitlichen Abstand zwischen den Gruppen ist zu achten. Dieser Tennisring ist, unabhängig davon, ob er sich noch dreht oder zum Liegen gekommen ist, von jedem Läufer der Gruppe zu drehen.

► Damit Belastungsreize wirksam werden, sind bis zur Wertung 3 bis 4 Durchgänge angebracht. Außerdem kommt Spannung auf, weil bei vielen Läufen der Tennisring öfters zum Ruhen kommt. Wird die Reihenfolge des Zieleinlaufes mit der Anzahl ruhender Ringe summiert, erhält man eine Rangfolge.

Varianten:

- Es können auch 2 Tennisringe je Gruppe eingesetzt werden. Einer ist zu Beginn der Laufstrecke oder in der Mitte und einer in der Wendezone zu drehen. Beide Ringe sollen sich ohne Unterbrechung drehen**.
- Gruppenlauf: Jede Gruppe bestimmt ihren „Vordreher“, der in der Wendezone den Ring dreht und damit den Start für die Gruppe gibt. Bis der Tennisring zum Ruhen kommt, ist als Gruppe möglichst oft im Umkehrlauf zwischen Markierungskegel am Start und Tennisring zu laufen* (Laufausdauer).

Tipps:

Vor Spielbeginn ist das Drehen/Zwirbeln des Tennisringes/Gymnastikreifens zu üben. Luftgefüllte Tennisringe mit einem Außendurchmesser von 17 cm in den Farben Blau und Rot sind im Sportkatalog für 4,75 Euro zu finden. Kinderbausteine mit halbrundem Teil und kleine Holzkreisel eignen sich ebenso zum Drehen.

Tennisball ablegen

Kl. 5–10



Grundgedanke:

Ein Tennisball ist bei möglichst geringer Verzögerung der Laufbewegung von der Spitze eines Markierungskegels zu nehmen und auf die Spitze eines zweiten Kegels zu legen.

Materialien:

6 bis 9 Markierungskegel von ca. 40 cm Höhe (diese Markierungskegel sind an der Spitze offen und bieten eine sichere Ablage für die Tennisbälle), u.U. kleine Kegel, Joghurtbecher oder Tennisringe bzw. Medizinbälle als Ablagen

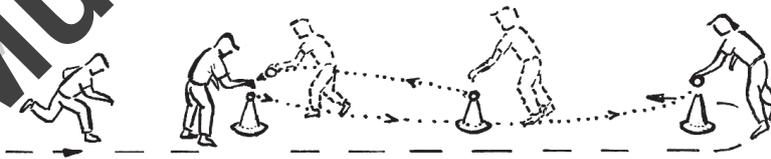
Durchführung*:

Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. In ca. 10 und 15 m Entfernung werden die Markierungskegel aufgestellt. Auf die Spitze eines Kegels wird ein Tennisball gelegt. Vom Läufer ist der Ball stets auf den jeweils freien Kegel abzulegen. Es ist freigestellt, ob der Kegel im Wendemal nur angelaufen oder umlaufen wird. Entscheidend ist die Mitnahme bzw. die Ablage des Balles. Nur nach erfolgreicher Ballablage wird zur Gruppe gelaufen.



Varianten:

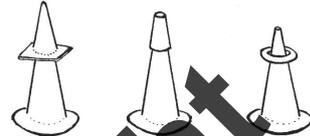
- Es wird nur ein Markierungskegel als Wendemal der Laufstrecke eingesetzt. Der erste Läufer jeder Gruppe hat einen Tennisball und legt ihn auf den Kegel ab. Der zweite Läufer der Gruppe muss ihn holen und dem nächsten Läufer übergeben usw. (einfache Form für Klasse 5/6).
- Es werden 3 Markierungskegel mit 2 Tennisbällen eingesetzt (z.B. 5, 10 und 15 m). Beide Bälle sind nacheinander zu versetzen. Es darf immer nur ein Ball aufgenommen werden. Einer der beiden Bälle ist auf den freien Kegel zu legen, dann der zweite Ball auf den frei gewordenen Kegel**.



- Bei 3 Markierungskegel erfolgt die Aufnahme und Ablage des Balles einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand**.
- Die Schüler laufen zu zweit (ohne oder mit Handfassen). Bei 2 Markierungskegeln nimmt ein Schüler den Ball auf und der andere legt ihn ab. Bei 3 Markierungskegel muss jeder Schüler einen Ball aufnehmen und auf einen anderen Kegel ablegen**.



- Sind keine oder eine nicht ausreichende Anzahl an Markierungskegeln vorhanden, können Tennisringe, Kartons oder große Joghurtbecher als Ablage für die Tennisbälle benutzt werden.
- Bei allen aufgezeigten Varianten können anstatt Tennisbälle auch (kleine) Markierungskegel, Joghurtbecher oder Tennisringe über (große) Markierungskegel gestülpt werden.
- Nach dem gleichen Prinzip können kleine Medizinbälle zwischen Tennisringen und Turnhockern transportiert werden**.

**Tipps:**

Zum Erkunden der Bewegungsaufgabe sind zu Beginn des Spiels 1 bis 2 Laufwiederholungen angebracht. Danach sollten bis zur Wertung 3 bis 4 Durchgänge erfolgen, um eine ansprechende Intensität und Wettbewerbssituation zu erreichen. Treten wiederholt deutliche Leistungsunterschiede zwischen den Gruppen auf, sind in Absprache mit den Schülern zur Sicherung der Spannung und zur Chancengerechtigkeit die Kegel im Wendemal zu versetzen. Entsprechend des Zielaufes wird der Kegel der lafstärksten Gruppe z. B. um 50 cm weitergesetzt bzw. der Kegel der lafschwächsten Gruppe um 50 cm zurückgesetzt.

Von 1 bis 10

Kl. 5–8 (9/10)



Grundgedanke:

Für jede Gruppe sind Karten mit der Zahl von 1 bis 10 ungeordnet und mit der Zahl nicht sichtbar als Wendemal einer Laufstrecke ausgelegt. Diese sind in der Folge von 1 bis 10 zur Gruppe zu holen.

Materialien:

Kartensätze mit den Zahlen von 1 bis 10 entsprechend der Anzahl der Gruppen bzw. ein Kartensatz zusätzlich (günstig sind Zahlen auf Pappe oder auf Bierdeckeln).

Durchführung:

Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. In ca. 15 bis 20 m Entfernung liegen für jede Gruppe getrennt die Karten in einem „Kreis“ von ca. 1 m oder in einem Reifen. Sie sind so abgelegt, dass die Zahlen nicht sichtbar sind. Bei jedem Lauf ist nur eine Karte aufzudecken. Der erste Schüler jeder Gruppe läuft und deckt eine Karte auf. Ist es nicht die Zahl 1, wird die Karte mit der Zahl sichtbar abgelegt. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die Karte mit der Zahl 1 aufgedeckt wird. Sie ist zur Gruppe mitzunehmen und abzulegen. Dann muss die Karte mit der Zahl 2 und in der richtigen Folge alle Karten bis zur Zahl 10 aufgedeckt und geholt werden. Ist die Karte mit der richtigen Zahl bereits aufgedeckt, muss diese genommen werden, ohne eine weitere Karte aufzudecken. Deckt ein Schüler trotzdem eine Karte auf, ist diese **abgedeckt** wieder zurückzulegen und er muss ohne Karte zur Gruppe laufen. Hat eine Gruppe alle 10 Karten in der richtigen Folge geholt, ist für sie das Spiel beendet.

Varianten:

- Als humorvolle Einlage sind Karten als „Schwarzer Peter“ mit der Zahl 0 oder 100 oder ein Smiley einzubeziehen. Diese Karten sind immer wieder **verdeckt** abzulegen.
- Jede Karte mit der falschen Zahl ist wieder mit der Zahl **verdeckt** abzulegen. Die Gruppen werden aufgefordert, sich eine Strategie zu überlegen, wie „falsche“ Karten gezielt abzulegen sind, damit im weiteren Spielverlauf die richtigen Karten schneller gefunden werden (gruppentaktisches Verhalten)*.
- Jede Karte mit der falschen Zahl ist wieder mit der Zahl **verdeckt** abzulegen, aber an der **gleichen Stelle**. Diese Variante fordert erhöhte Aufmerksamkeit und das Miteinander aller Gruppenmitglieder, weil das Wissen von Zahl und Platz der Karten für den Fortgang des Spiels von Nutzen ist**.



- Die Karten werden in einer Gasse **verdeckt** ausgelegt und stehen den Läufern aller Gruppen zur Verfügung. „Falsche“ Karten sind mit den Zahlen **sichtbar** zurückzulegen. Der Läufer muss sich unter Zeitdruck orientieren und entscheiden, ob er eine „richtige“ Karte vorfindet oder eine aufdeckt*. Ein zusätzlicher Kartensatz sollte das Finden erleichtern.
- Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, nur dass die falschen Karten **verdeckt** zurückzulegen sind **.
- Die Konzentration auf die richtige Karte kann zusätzlich erschwert werden, indem mit einem Ball zu den Karten gedribbelt, der Ball gerollt oder mit dem Fuß gespielt wird**.

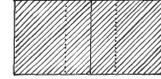
Tipps:

Die Aufmerksamkeit und das Zusammenwirken als Gruppe werden angeregt, weil das Wissen um die Lage bereits aufgedeckter, aber falscher Zahlen für nachfolgende Läufer von Nutzen sein kann. Auch wenn eine Gruppe bereits alle Karten eingesammelt hat, spielen die anderen Gruppen weiter. Bei großen Problemen der letzten Gruppe(n) ist abzubrechen, damit die Schüler nicht demotiviert werden.

KOBS zur
Muster zur
Vollversion

Richtiges Blatt & richtiges Paar

Kl. 5–10



Grundgedanke:

Von verdeckt ausgelegten Skatkarten ist das Blatt der Gruppe zu finden und zur Gruppe zu bringen.

Materialien:

Skatkarten oder vergleichbare Kartenspiele, für das „richtige Paar“ ein zweites Skatenspiel, Memory®-karten oder Bilder und 4 Turnhocker

Durchführung*:

Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. In ca. 15 m Entfernung liegen die Skatkarten **abgedeckt und ungeordnet** auf einer quer zur Laufrichtung stehenden Turnbank. Die Skatkarten sind vor Beginn den Schülern zu zeigen, um abzusichern, dass alle Schüler ihr Blatt kennen. Es ist immer nur eine Karte aufzunehmen und wieder verdeckt abzulegen, wenn sie nicht zum Blatt der Gruppe gehört. Richtige Karten werden zur Gruppe mitgenommen und dort abgelegt.

► Damit das Aufdecken der Karten von allen Schülern zu beobachten ist, sollte die Turnbank umlaufen oder übersprungen und hinter der Bank die Karte aufgenommen werden. Aufmerksame Schüler erhalten somit Hinweise zur Lage „falscher“ und möglicher „richtiger“ Karten. Mit dem Ablegen der achten Karte hinter der Ziellinie ist für die Gruppe das Spiel beendet.

Varianten:

- Getrennt für jeweils 2 Gruppen werden die Karten ausgelegt. Die Schüler müssen in dieser vereinfachten Variante (Kl. 5) sich nur auf 2 Blätter konzentrieren (z. B. Herz und Schell bzw. Eichel und Grün).
- Beim **richtigen Paar*** benötigt man doppelte Spielkarten. Es ist immer die gleiche (zweite) Karte zu finden, das Paar. Neben jeder Gruppe sind am Start (8) Karten **verdeckt** ausgelegt (günstig auf einem Turnhocker) und am Wendemal der Laufstrecke ebenfalls **verdeckt** die gleichen Karten.
 - Der erste Schüler jeder Gruppe deckt am Start eine Karte auf, **die aufgedeckt liegen bleibt**, läuft zu den anderen Karten und deckt eine Karte auf. Nur wenn es die gleiche Karte wie am Start ist, wird die Karte mitgenommen, sonst **aufgedeckt** wieder abgelegt. Der nächste Läufer sucht immer die passende Karte zu der am Start liegenden Karte. Kartenpaare werden am Start abgelegt (unter den Turnhocker). Der nächste Läufer deckt dann wieder eine Karte am Start auf und es wird das zweite Paar gesucht usw. Man kann den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem die Karte am Wen-

demal **abgedeckt**** zurückgelegt wird. In dieser Variante könnte den ersten 2 Läufern erlaubt werden, eine zweite Karte am Wendemal aufzudecken.

Tipps:

Jeder Schüler zieht eine Skatkarte, hat damit seine Gruppe gewählt und kann sich sein Blatt einprägen. Als „Schwarzer Peter“ können auch die neutralen Deckkarten des Spiels eingesetzt werden. Neben Skatkarten sind Spielkarten mit kind- und jugendgerechten Motiven besonders geeignet. Beim richtigen Paar können auch Karten mit Bildern, Symbolen, Zahlen oder Buchstaben genutzt werden.

Beispiel für Bilder, Zeichnungen oder Fotos



Richtiges Bild

5/6 (7/8) Kl.



Grundgedanke:

Am Start liegen Trinkhalme und eine Abbildung. Am Wendemal einer Laufstrecke sind nach dieser Abbildung die Trinkhalme abzulegen.

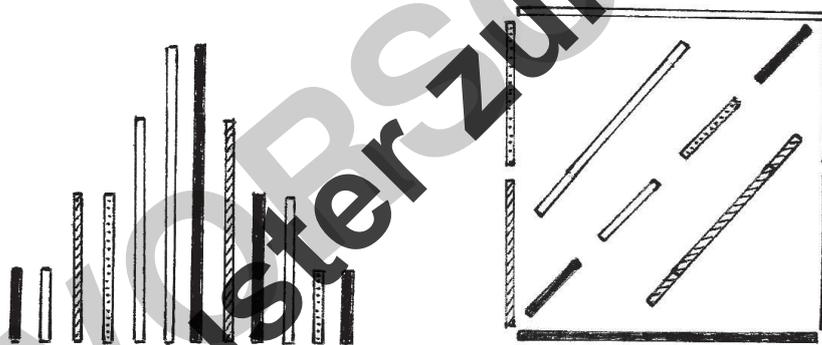
Materialien:

Abbildung und Trinkhalme für jede Gruppe, eventuell Turnhocker, Tafel mit Kreide, Zeichenkarton, breite Malstifte und Malvorlage(n)

Durchführung:

Am Start sind auf dem Boden oder auf einem Turnhocker Abbildung und Trinkhalme von unterschiedlicher Länge für jede Gruppe ausgelegt. Am Wendemal der Laufstrecke in ca. 15 m Entfernung sind die Trinkhalme entsprechend der Abbildung anzuordnen. Es darf immer nur ein Trinkhalm mitgenommen werden.

► Bei einer einfachen Vorlage mit wenigen Trinkhalmen sollten die Schüler zu zweit laufen, um eine angemessene Intensität zu erreichen. Für die Gruppe ist das Spiel zu Ende, wenn der letzte Trinkhalm abgelegt ist und der Schüler die Start-Ziel-Linie überschreitet. Die Platzierung ergibt sich aus der Addition des Zieleinlaufs und der Anzahl an Fehlern (kleinster Wert beste Platzierung).



Beispiele der Vorlage nach Form bzw. nach Form und Farbe

Varianten:

- Die Vorlagen und die Trinkhalme werden am Wendepunkt der Laufstrecke ausgelegt und am Start/Ziel ist das Bild zu legen. Hier kann die Gruppe unterstützen.
- Die angeordneten Trinkhalme sollen in Form **und** Farbe* der Abbildung entsprechen.
- Schnell und in guter Qualität ist ein **Zweitbild** zu malen*. Am Start oder am Wendemal der Laufstrecke ausgelegte einfache Strichbilder (siehe Haus oder Symbolbild) sind am Wendemal auf Zeichenkarton zu übertragen. Ein Malstift ist der Staffelstab und jeder Schüler darf nur einen Strich machen.

- Ein **Haus** soll nach Vorlage möglichst genau und schnell „errichtet“ werden bzw. die zweite Hälfte eines **Doppelhauses** ist fertigzustellen*. Mit Kreide als Staffelstab ist ein vorgegebenes Bild auf eine **Tafel** zu malen. Oder mit einem Marker als Staffelstab wird auf große Zeichenkartons gemalt, die an der Hallenwand mit Klebestreifen befestigt sind. Hier ist eine kürzere Laufstrecke zu empfehlen, da der Malvorgang vom Start verfolgt werden soll. Die Vorlage kann am Start oder am Malort (Wendema) ausgelegt sein.
- Von den Schülern ist ihr Haus nach eigenen Vorstellungen zu gestalten (Villa, Reihenhause, Hundertwasserhaus). Eine Zwischenwertung mit Empfehlungen kann nach ca. 3 Min. erfolgen, für die Vervollkommnung stehen dann weitere 2 Min. zur Verfügung**.



Tipps:

Die Vorlagen sollten etwa 25 Teile bzw. Striche enthalten, damit viele Laufwege zum Hausbau bzw. zur Formgebung notwendig sind. Es ist darauf zu achten, dass immer nur ein Strich gezeichnet wird. Die Rückseite veralteter Jahreskalender eignet sich gut für das Laufen und Malen. Reservestifte bereitlegen, weil das Malen aus der Bewegung heraus beginnt und dabei die Mine eingedrückt werden kann.

Sprüche erkennen

Kl. 6–8 (9/10)



Grundgedanke:

Jede Gruppe hat Wörter als Teile eines Spruches zu holen, die Wörter zum Spruch zu ordnen und den Spruch zu interpretieren.

Materialien:

Sprüche für die Gruppen (siehe Beispiele)

Durchführung:

Für jede Gruppe ist ein Spruch mit ca. 14 Wörtern am Wendemal einer Laufstrecke von ca. 15 m ausgelegt. Es darf immer nur ein Wort aufgenommen und zur Gruppe gebracht werden. Zur Lösungshilfe kann die Reihenfolge einiger Wörter im Spruch vermerkt werden (z.B. die Wörter an der 1., 5. und 11. Stelle). Mit der Lösung des Spruches ist der erste Teil der Aufgabe beendet. Im Klassenverband bietet jede Gruppe ihren Spruch zur kurzen Diskussion an.

Beispiele:

- *Das Ergebnis des leistungsschwächsten Schülers ist nicht immer auch die schwächste Leistung in der Gruppe.*
- *Zur körperlichen Haltung kommt man nicht durch Unterhaltung, sondern durch Bewegung, Sport und Spiel.*
- *Der Wettbewerb lebt vom Gegeneinander, aber ohne ein vernünftiges Miteinander gibt es kein Gegeneinander.*
- *Erkenne die Leistung jedes anderen an, wenn dieser sich nach seinen Möglichkeiten ernsthaft anstrengt.*
- *Chancengerechtigkeit durch gleich starke Mannschaften ist für ein gutes Spiel und einen fairen Wettstreit wichtig.*

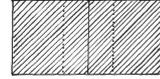
Tipps:

Sie sollten die Diskussion den Schülern überlassen bzw. Anregungen geben. In Form von „Sprüchen“ können auch aktuelle Ereignisse in Worte gefasst werden. Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit sind beim Erkennen und Interpretieren des Spruches gefragt. Durch Silbentrennung kann die Anzahl der zu holenden Teile bis auf 20 erweitert werden, sodass jeder Schüler mehrmals läuft.



Puzzeln

Kl. 5–7



Grundgedanke:

Jede Gruppe holt die Teile eines Puzzles und legt diese als Bild zusammen.

Materialien:

Für jede Gruppe ein Puzzle mit ca. 25 Teilen (eventuell 1 bis 2 „falsche“ Teile)

Durchführung:

Ca. 25 Teile eines Puzzles liegen als Wendemal einer Laufstrecke bei ca. 15 m. Jede Gruppe hat ihr eigenes Puzzle. Es darf immer nur ein Teil aufgenommen und zur Gruppe gebracht werden. Hinter der Gruppe wird das Puzzle zusammengesetzt. Mit dem gelegten Bild ist das Spiel für die Gruppe beendet.

Varianten:

- Alle Gruppen haben das gleiche Puzzle zu lösen.
- Es werden unterschiedliche Puzzles eingesetzt.
- Zusätzlich können 1 bis 2 „falsche“ Teile das Legen des Bildes erschweren*.
- Werden unterschiedliche Puzzles genutzt, kann ein zweiter Durchgang mit dem Austausch der Bilder zwischen den Gruppen erfolgen.
- Je Gruppe werden 2 Puzzle ausgelegt, auf farbig unterschiedlicher Pappe aufgeklebt* oder mit gleichem Papphintergrund.**

Tipps:

Beim Legen der Puzzles können auch sportbefreite Schüler eingebunden werden. Zur Selbstanfertigung sind z. B. (alte) große Jahreskalender mit örtlichen Sehenswürdigkeiten wie Rathaus, Bahnhof, Theater, Kirche sehr gut geeignet. Aufgeklebt auf Pappe und in ca. 25 handliche Teile zerschnitten, sind die Puzzles leicht anzufertigen und über mehrere Jahre haltbar. Die Vergleichbarkeit ist am höchsten, wenn alle Gruppen die gleiche Aufgabe lösen. Unterschiedliche Bilder haben ihren Reiz in der nachfolgenden Betrachtung und Diskussion. Außerdem sind in einem zweiten Durchgang die Vorlagen austauschbar. Als Motive für die Puzzles können auch Inhalte des aktuellen Lernstoffs genutzt werden, z. B. Bilder von Blumen und Pflanzen, Sehenswürdigkeiten (Gebäude, Denkmäler) oder Landkarten (Deutschland, eigenes Bundesland). Beim Legen des Puzzles werden Schnelligkeit sowie Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit gefördert. Außerdem können Anregungen zur Diskussion über die Bilder gegeben werden.

Pyramide

Kl. 5–8



Grundgedanke:

Alle Zahlen einer Zahlenpyramide sind zu würfeln und abzustreichen, wobei jede gewürfelte Zahl durch die entsprechende Zahl an Schülern abzulaufen ist.

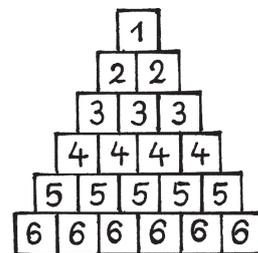
Materialien:

3 Schaumstoffwürfel (u. U. Spielwürfel), 3 Markierungskegel, Zahlenpyramide mit und ohne Zahlenvorgabe, Stifte, für die Varianten „Laufweg“ Zahlenschilder bzw. weitere Markierungskegel

Durchführung**:

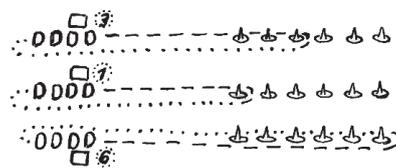
3 Gruppen von 6 bis 8 Schülern stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. Vor jeder Gruppe in ca. 10 m Abstand befindet sich ein Markierungskegel als Umkehrmal. Jede Gruppe hat einen Schaumstoffwürfel und würfelt für sich. Ziel ist, die Zahlen der Zahlenpyramide so schnell wie möglich abzustreichen. Bei jeder gewürfelten Zahl muss die entsprechende Anzahl an Schülern laufen, auch wenn die Zahl bereits „abgelaufen“ worden ist. Läufer stellen sich in der Gruppe hinten an.

► Die Schüler sind bei dieser Spielform nahezu ständig in Bewegung. Sieger ist die Gruppe, die zuerst **alle** Zahlen der Pyramide gewürfelt und abgelaufen hat. Das Abstreichen gewürfelter Zahlen erfolgt bei der Gruppe, damit wirkt die Kenntnis noch offener Zahlen stimulierend.



Varianten:

- **Laufweg*:** 5 m von der Startlinie entfernt werden 6 Markierungskegel im Abstand von jeweils 1 m aufgestellt (Folge 1 bis 6). Jeder Schüler würfelt einzeln und läuft im Umkehrlauf zum Kegel seiner gewürfelten Zahl. Es kann gewürfelt werden, wenn der Läufer die Start-Ziel-Linie überschritten hat, oder es ist auch „schnelles“ Würfeln mit mehreren Schülern auf der Laufstrecke möglich**.



► Die Markierungskegel oder Karten mit Zahlen können in der Folge von 1 bis 6, absteigend von 6 bis 1* oder auch durcheinander** angeordnet werden. Das Abstreichen der abgelaufenen Zahlen erfolgt wie oben.

- In einer Pyramide ohne Zahlenvorgabe trägt die Gruppe die Zahlen selbst ein. Den Schülern wird freigestellt, in welcher Zeile die Zahlen einzutragen sind. Es müssen aber alle Zahlen von 1 bis 6 vorhanden sein (siehe Abb.).**
 - ▶ Nachdem ein Pyramidenlauf nach der Vorgabe der Zahlen absolviert wurde, bietet das Eintragen vermeintlich häufiger bzw. weniger oft vorkommender Zahlen einen zusätzlichen Reiz. Die Rückseite der Vorlage sollte dazu vorbereitet sein.



- In einer Pyramide ohne Zahlenvorgabe trägt die Gruppe Zahlen ohne jegliche Vorgabe ein. Es ist den Schülern freigestellt, welche Zahlen wo einzutragen sind. Es kann nach der Grundidee oder nach der Variante „Laufweg“ gespielt werden.**
- Nach einer Tabelle sind die Zahlen von 1 bis 6 jeweils 4x zu würfeln, abzulaufen und abzustreichen. Dabei ist als Gruppe oder einzeln zu laufen. Zusätzlicher Reiz ist gegeben, wenn jede Gruppe vor Würfelbeginn eine gewünschte Zahl erlassen bekommt. Es ist auch möglich, das Laufen bei der Zahl auszusetzen, die bereits 4x gewürfelt und abgelaufen worden ist.*

1				
2				
3				
4				
5				
6				

Tipps:

Sind keine Schaumstoffwürfel vorhanden, kann auf kleine Spielwürfel zurückgegriffen werden. Eine schnelle Folge des Würfelns ist unter Wettbewerbsbedingungen zu erwarten und damit auch hohe Anforderungen an die Laufausdauer. Übersicht und Miteinander sind beim Laufen nach der Würfelvorgabe gefordert. Ehrlichkeit wird beim Abstreichen der gewürfelten Zahlen verlangt.

Muster zur Ansicht

Bingo

Kl. 5–8 (9/10)



Grundgedanke:

In Zeilen oder Spalten einer Tabelle eingetragene Zahlen sind zu würfeln und nach jedem Lauf abzustreichen.

Materialien:

3 Schaumstoffwürfel, Hallenwand bzw. Turnbänke, Tabellen-Vorlagen und Stifte (Marker)

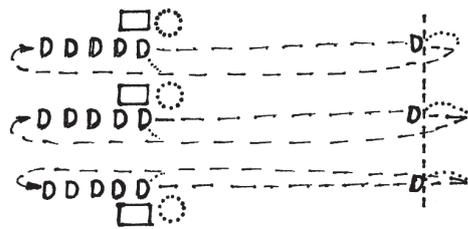
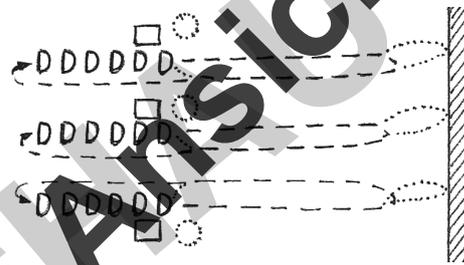
Durchführung*:

3 Gruppen von 6 bis 8 Schülern stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand vor einer ca. 15 m entfernten Hallenwand. Der erste Schüler jeder Gruppe hat einen Schaumstoffwürfel. Aus dem Lauf heraus wird der Würfel gegen die Wand geworfen, die gewürfelte Zahl gemerkt, der Würfel aufgenommen, dem nächsten Läufer der Gruppe übergeben sowie die gewürfelte Zahl abgestrichen. Ziel ist das Abstreichen von 2 Zahlenreihen, unabhängig ob waagrecht, senkrecht oder diagonal (siehe nachfolgendes Beispiel).

► Sieger ist die Gruppe, die zuerst 2 Zahlenreihen vollständig gewürfelt und abgelaufen hat. Damit noch offene Zahlen motivierend wirken, erfolgt das Abstreichen gewürfelter Zahlen bei der Gruppe (Turnhocker).

Varianten:

- **Würfelinie*:** Lauf mit Schaumstoffwürfel zu einer ca. 12 m entfernten Linie, der Würfel wird über die Linie gerollt, die gewürfelte Zahl gemerkt, der Würfel aufgenommen und dem nächsten Läufer der Gruppe übergeben sowie die gewürfelte Zahl abgestrichen.
 - Der Würfel kann auch liegen bleiben und muss vom nächsten Spieler stets zur Würfelinie geholt und von dort gewürfelt werden. Weil der Würfel möglichst schnell und nahe der Linie ausrollen soll, ist so zu würfeln, dass der nachfolgende Schüler den Würfel schnell aufnehmen kann.
- **Würfeln mit dem Fuß*:** Entfernung zur Wand ca. 15 m: Der Schaumstoffwürfel liegt zu Beginn ca. 2 m vor der Wand. Aus dem Lauf heraus wird der Würfel mit dem Fuß so an die Wand gestoßen, dass er etwas zurückrollt. Vom ruhenden Würfel ist die Zahl zu merken und **ohne** Würfel zur Gruppe zu laufen.



- ▶ Werden als Würfelwand die Sitzflächen um 90 Grad gedrehter Turnbänke benutzt, wird durch die kleinere Fläche der Schwierigkeitsgrad erhöht**. Der Würfel ist an die Sitzfläche zu spielen, sonst zählen die Punkte nicht.
- **Alles Bingo****: Es wird so lange gewürfelt und gelaufen, bis alle Zahlen auf der Vorlage abgestrichen sind. In dieser Form können alle ausgewiesenen Varianten gespielt bzw. „zu Ende“ gespielt werden.
 - ▶ Diese Variante bietet sich als unmittelbare Fortsetzung an ein Spiel mit 2 abzustreichenden Zahlenreihen an, indem einfach weitergespielt wird (besonders am Ende einer Sportstunde). Dabei sollte den Schülern überlassen bleiben, wie sie das Laufen und Abstreichen der Zahlen regeln. Das Spiel kann beendet werden, wenn die zweite Gruppe erfolgreich ist, weil damit die Plätze vergeben sind und die Aktionen der weniger erfolgreichen Gruppe nicht im Fokus stehen.

Tipps:

Zur Motivation sollten Sie Zwischenergebnisse ansagen. Mit den Schülern kann vereinbart werden, dass die Grundvariante mit dem Abstreichen zweier Zahlenreihen unmittelbar mit „Alles Bingo!“ fortgesetzt wird. Günstig ist das Abstreichen der Zahlen auf einem Turnhocker neben der Gruppe und gewürfelt wird vor dem Hocker.

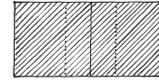
Beispiele von Bingo-Vorlagen:

4	4	5	5	3	3	2
3	2	4	6	2	6	6
1	2	3	4	5	6	7
1	5	2	1	3	3	2
6	3	5	4	4	4	6
2	1	6	5	2	2	1
5	1	2	3	4	6	3

1	3	6	5	1	2	4
6	5	4	2	3	6	1
3	1	4	2	5	3	6
3	4	2	5	1	1	3
2	6	4	3	5	2	2
4	3	2	1	4	5	6
5	2	4	3	1	6	5

Klammerkönig

Kl. 5–7



Grundgedanke:

Jede Gruppe versucht, möglichst schnell bzw. viele Wäscheklammern an ihren Klammerkönig anzubringen.

Materialien:

Ca. 4x so viele Klammern wie Schüler am Spiel teilnehmen, Kartons oder Reifen zur Ablage der Klammern

Durchführung*:

Die Gruppen stehen mit ausreichendem seitlichem Abstand hinter der Start-Ziel-Linie. In ca. 12 m Entfernung steht der Klammerkönig der Gruppe und bei 6 bis 8 m liegen die Klammern für jede Gruppe gesondert an der Laufstrecke. Möglichst ohne große Laufunterbrechung wird eine Klammer aufgenommen und am Klammerkönig angebracht. Mit dem Anbringen der letzten Klammer ist für die Gruppe der erste Durchgang beendet und die Reihenfolge der Gruppen sichtbar.

► Zur Sicherung der freien Laufwege können die Klammern in Kartons, kleine Reifen, auf Turnhocker oder auf Teppichfliesen gelegt werden. Die Bekleidung der Klammerkönige und die Standposition (ausgebreitete Arme) sollten das Anbringen der Klammern erleichtern.

Varianten:

- Im zweiten Durchgang sind die am Klammerkönig angebrachten Klammern wieder abzunehmen*. Die Klammerkönige werden bei Beibehaltung der Laufstrecke von ca. 12 m bei etwa 8 m positioniert. Hinter den Klammerkönigen als Wendemal werden Kartons oder Turnhocker gestellt. Sie dienen der ordentlichen Ablage der Klammern, die die Schüler im Lauf von ihrem König abnehmen.
- Die Klammern werden nicht den Gruppen zugeordnet, sondern liegen in einer schmalen Gasse oder in 2 Reifen und sind für alle Läufer zugänglich*. Es wird so lange gelaufen, bis keine Klammer mehr zur Verfügung steht. Damit ergibt sich in der Regel eine unterschiedliche Anzahl angebrachter Klammern an den Klammerkönigen und eine eindeutige Platzierung.
- Im Sinne eines Handicaps werden die Klammern wieder abgenommen*.

Tipps:

Die Schüler sind darauf hinzuweisen, nicht auf die Klammern zu treten (Rutschgefahr). Teilsportbefreite Schüler können u. U. als Klammerkönige eingesetzt werden.