

## 2.3 Laufen und gut beobachten

Ausdauernd sind Unterstufenschüler eigentlich (noch) nicht. Wenn aber ihre Aufmerksamkeit voll und ganz geweckt wird, wollen sie mit einer für sie sinnerfüllten Aufgabe kaum mehr zu laufen aufhören. Ein Beispiel:

### Rätsellauf:

Eine finstere Sache! Was hat die Bande gemacht? Vergleicht die zwei Bilder! Gruppenweise wird eine vereinbarte Strecke durchlaufen, dabei sollen die Bilder verglichen und über die Antwort beraten werden. Die Lösung wird anschliessend bei der Kontrollperson (dispensierte Kinder, Lehrerin) deponiert.

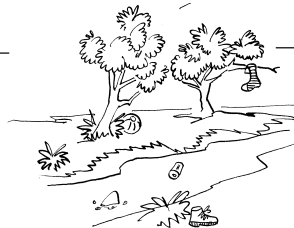


Stimmt sie, erhält die Gruppe ein nächstes Rätsel. Bei der Wahl der Laufstrecke wird die Anzahl der zu lösenden Bilderrätsel berücksichtigt. Jede Gruppe erhält eine andere Bildvorgabe. Natürlich kann jede Form von Rätsel – der Klassenstufe angepasst – verwendet werden.

**Aufgepasst: Wer kann sich im Laufen orientieren?**

➔ Aus: Die Abenteuer der «schwarzen Hand». Ravensburger Verlag 1987; RTB Detektiv 60, S. 71; Kinder können auch eigene Bilderrätsel mitbringen.

**Suchlauf:** Auf der Laufstrecke von Gruppe A konnte Gruppe B mehrere Gegenstände platzieren. Diese müssen vom sicheren Weg her deutlich erkennbar sein. Gruppe A muss gemeinsam in einer bestimmten Zeit an den Ausgangspunkt zurückkehren, um zu melden, wo sie was entdeckt hat.



➔ Spielregeln vereinbaren: Sollen die «Entdeckungen» Punkte geben, oder bekommt die Gruppe einen Hinweis und sucht ein zweites Mal, oder...?

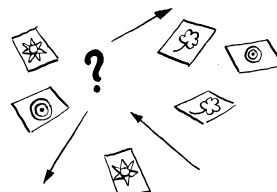
**Puzzlelauf:** Es kommen zwei gleich grosse Puzzlebilder ins Spiel: Gruppe A verteilt die auf der Rückseite mit A markierten Puzzleleile, Gruppe B die mit einem B markierten Teile in einem zugewiesenen Sektor. Gruppe A holt die B-Teile, Gruppe B die A-Teile. Welche Gruppe hat ihr Bild zuerst zusammengesetzt.

- Es darf pro Lauf nur ein Puzzleleile zur Sammelstelle der Gruppe gebracht werden.



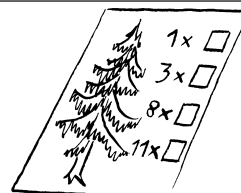
🏐 Die Suchgebiete müssen gefahrlos sein. Dies gilt für alle Lauf- und Suchspiele.

**Memorylauf:** Memorykarten sind in einem begrenzten Gebiet verteilt worden. Auf einem Situationplan, welcher nur der Kontrollperson zur Verfügung steht, ist eingetragen, wo welche Memorykarten versteckt sind. Paare laufen los. Haben sie eine Memorykarte gefunden, wird ihnen auf dem Plan gezeigt, wo die entsprechende zweite liegt. Gefunden? Weiter so!



➔ Weitere Ideen zu Laufspielen: Vgl. Bro 4/3, S. 5 ff.

**Beobachtungslauf:** Die ganze Klasse und die Lehrperson joggen gemeinsam. Die Kinder sind mit einem Fragebogen ausgerüstet, den sie aber nur in den Laufpausen ausfüllen dürfen. Die Fragen beziehen sich auf die Strecke, z.B. wie viele Föhren konntet ihr am Weg zählen, wie lange schätzt ihr den Weg in Metern usw.



🏐 Realien: Fragen zur Natur, zum Ortsbild ...