

Laufen und Malen: 2–4 Fänger fangen 1 Minute lang. Gefangene lösen Fänger ab. Wer nach 5 Minuten noch nie gefangen wurde, darf eine nächste Runde aussetzen und dafür an die Tafel (auf ein Plakat) malen.

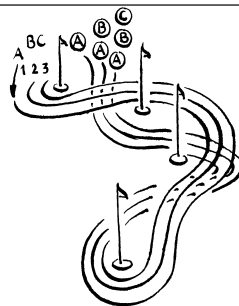
- Statt zu malen, darf das aussetzende Kind eine Geschichte (weiter-)lesen, um sie in der Rundenpause den andern (weiter) zu erzählen.



➔ Weitere Lauf-Spiel-Ideen: Vgl. Bro 5/3, S. 26 ff.

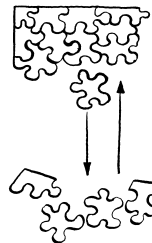
Anhänge-Lauf: 3er-Gruppen. A läuft eine bestimmte Strecke, umläuft zum Schluss die ganze Gruppe, nimmt B mit, A und B hängen C an. Wenn alle miteinander die Strecke zurückgelegt haben, wird A abgehängt, dann B, bis C allein durchs Ziel läuft.

- Mit Handfassung zusammen laufen.
- Handfassung: Sind Paare unterwegs, muss eines rückwärts laufen.
- Handfassung: Ist die Gruppe zu dritt unterwegs, läuft das Kind in der Mitte mit verbundenen Augen.



Puzzlelauf: Für jedes Team (4 Kinder) liegen Puzzlestücke (oder Dominosteine) beim Umkehrpunkt der Laufstrecke bereit. Die Kinder laufen paarweise ans andere Ende und nehmen je ein Puzzleteil (einfaches Puzzle von ca. 30 Teilen) mit. Welches Team hat zuerst sein Puzzle fertig zusammengesetzt?

- Laufstrecke als siamesische Zwillinge, d.h. auf irgendeine Art zusammengebunden, laufen.

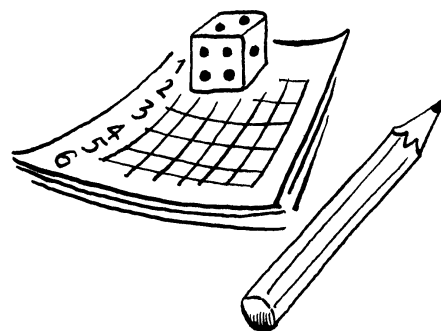


🔪 Werken: Puzzle oder Domino selbst herstellen (z.B. aus Holz, von Fotos, Zeichnungen, Landschaften...).

⚠️ Fairness, auch bei Laufspielen!

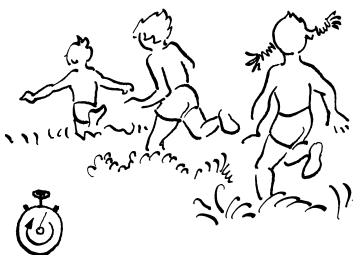
Lotto: Gruppen von 4 Kindern haben je eine Lottokarte mit x Zahlen zwischen 1 und 6. Das erste Kind würfelt. Die gewürfelte Zahl wird abgestrichen und die zur Zahl gehörende Aufgabe wird erfüllt, z.B. 1 = 1 Runde auf allen vieren laufen; 2 = 1 Runde rw. laufen; 3 = 1 Runde hopserhüpfen; 4 = 1 Runde einen Ball prellen; 5 = 1 Runde sw. laufen; 6 = 1 Runde Trottnett mit einer Teppichfliese. Wird eine Zahl gewürfelt, die nicht mehr zur Verfügung steht, darf nochmals gewürfelt werden. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

- Vgl. Puzzlelauf: Lottokarten mit 4 Linien und je 5 Zahlen in den Bereichen 1–99. Beim Umkehrpunkt liegen verdeckte Zahlen. Jeweils ein Paar holt sich zwei Lottozahlen. Zahlen, die nicht passen, legt das nächste Paar wieder verdeckt zurück und holt sich gleichzeitig zwei neue Lottozahlen. Welche Gruppe gewinnt eine Zeile, welche die ganze Karte?



Test 1.5 - Laufe dein Alter: Die Kinder sollen - ohne Unterbruch - mindestens die Anzahl ihrer Lebensjahre in Minuten laufen können. Die Laufdistanz spielt keine Rolle. Die Geländewahl kann frei gewählt werden, sollte jedoch überschaubar sein.

- Sport-Hausaufgabe: Wer läuft in einer Woche das Alter seiner Mutter, seines Vaters...?
- Welche Schülergruppe läuft in einer Woche mehr Minuten als die Lehrperson?
- Einen Lauf-Morgen mit den Eltern durchführen.



⌚-Kriterien: Die Testminuten müssen ohne Übergang ins Marschieren und ohne anzuhalten gelaufen werden.

🏃 Gesundheitserziehung: Ausdauer als Thema für einen Elternabend. Die Eltern für gemeinsames Laufen motivieren.