

Gruppenfangen: Die Klasse wird in 4 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe darf während 1 Minute fangen. Alle Fangenden zählen, wie viele S der anderen 3 Gruppen während 1 Minute berührt werden. Nach 1 Minute wird die Anzahl Berührungen zusammengezählt. Welche Gruppe sammelt am meisten Punkte?



Dreibeinlauf: 2 S stehen nebeneinander und sind mit je einem Bein mit einem Gummiband o.Ä. am Oberschenkel zusammengebunden. Jedes Paar versucht, möglichst schnell eine vorgegebene Strecke zurückzulegen.

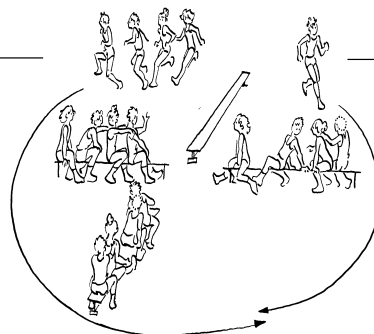
- Die Fängerpaare versuchen, andere Paare zu fangen.
- Anstelle der zusammengebundenen Beine halten sich beide an einem Reifen, Fahrradschlauch ... fest.
- Paarfußball: Teams zu 3–4 «Siamesen-Paaren» spielen gegeneinander Fussball.



⇒ Der Dreibeinlauf wurde um die Jahrhundertwende als offizieller Wettkampf durchgeführt.

Komm mit – Lauf weg: Gruppen zu 4 S sitzen im Kreis auf 4 Langbänken. Jemand läuft um den Kreis, berührt den letzten S einer Gruppe und ruft: «Komm mit!» oder «Lauf weg!». Nun läuft die ganze Gruppe hinter der Kommandierenden her oder in entgegengesetzter Richtung weg. Das Kind, welches zuletzt wieder auf der Langbank sitzt, läuft um den Kreis und beginnt von neuem.

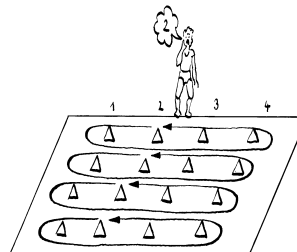
- Auch mit Bällen möglich (prellend fortbewegen).



⚠ Bei «Lauf weg» hat der Kommandierende beim Zusammentreffen Vortritt, d.h. Anspruch auf die Innenbahn.

Nummernwettkampf: Gruppen von 4–6 S sitzen, knien... im Abstand von beispielsweise 3 m in einer Reihe und werden durchnummeriert. Beim Aufruf «2» laufen alle «2» um ihre Gruppen zum Ausgangspunkt zurück.

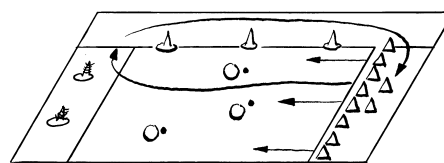
- Einzel- oder Gruppenwertung; Punktverteilung in der Reihenfolge der Ankunft.
- Mit Geräten: Beim Laufen Bälle prellen, führen...
- Laufwege verlängern, Abstände vergrößern.



⇒ Darauf achten, dass immer wieder andere S gegeneinander laufen.

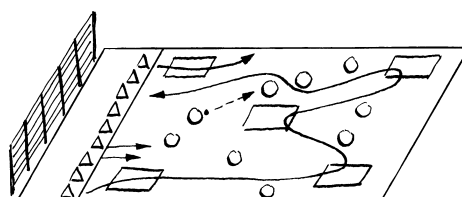
Schmuggler und Zöllner: Die Schmuggler laufen von der Start- zur Ziellinie. Im Zwischenraum fangen 2–4 Zöllner mit je einem Ball, indem sie probieren, die Schmuggler abzutupfen. Wer gefangen wird, hüpf auf einem Bein zur Startlinie zurück. Wer die Ziellinie erreicht, nimmt einen Bündel vom «Depot» (Bündel an Verkehrshut) o.Ä., streift ihn über und kehrt durch den spielfreien Korridor zur Startlinie zurück. Welcher Schmuggler erobert wie viele Spielbänder?

- Gelingt es den Zöllnern, den Schatz 5 Minuten zu verteidigen?



⇒ Mit den S weitere Variationsformen entwickeln.

Insellauf: 2 Teams. Team A kann während 3 Minuten Punkte erzielen. Team B versucht, dies zu verhindern, indem es sich 1–3 Bälle so zuspiziert, dass möglichst viele S des Teams A abgetupft werden. S des Teams A erzielen einen Punkt, wenn es ihnen von der Grundlinie aus gelingt, von den 5 im Spielfeld verteilten Matten 4 mit dem Fuss zu berühren, ohne abgetupft zu werden. Gelingt dies, so dürfen sie ein Spielband an der Sprossenwand eine Sprosse höher hängen. Welches Team erzielt mehr Punkte?



⚠ Die Kontrolle ist erschwert; Ehrlichkeit ist gefragt!