

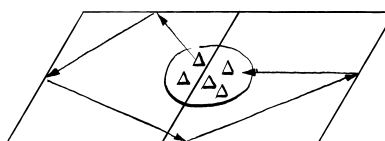
1.9 Gruppenlaufspiele

Den Schülerinnen und Schülern sind Situationen zu ermöglichen, in denen sie wetteifern und sich dabei für ihr Team einsetzen können. Die Wertung muss in jedem Fall eindeutig und gerecht sein!

Wie fühlst du dich bei einem Sieg oder bei einer Niederlage?

Atomspiel: Alle S laufen frei durch die Halle. Nachdem die Lehrperson eine Zahl gerufen hat (z.B. «5») müssen die S alle 4 Wände berühren und dann zur entsprechenden Gruppengröße zusammenstehen. S die nicht mehr zur entsprechenden Gruppengröße zusammenstehen können, lösen eine Zusatzaufgabe.

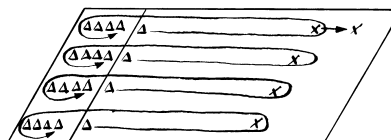
- Zu verschiedenen grossen Gruppen zusammenstehen.



⇒ Zufallsgruppen bilden

Malstabstafette: 4–6 S bilden ein Team. Aufgabe: Um den Malstab laufen und mittels Handschlag die nächsten S auf die Strecke schicken. Das Siegerteam verlängert für den nächsten Durchgang seine Laufstrecke um eine Malstablänge.

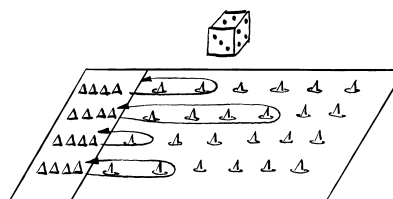
- Fortbewegungsarten variieren.
- Zusatzaufgaben suchen: Einen Ball prellen/führen, unterwegs durch Bänder, Fahrradreifen schlüpfen ...



⇒ Trotz Handicap gewinnen

Würfelstafette: 4–6 S bilden ein Team. Die vordersten jedes Teams würfeln und umlaufen die entsprechende Markierung (Linie, Malstab, Bänder). «1» bedeutet 1. Markierung, «6» die am weitesten entfernte Markierung. Anschliessend würfeln die ankommenden S für die folgenden. Welche Gruppe hat zuerst 2 Durchgänge absolviert?

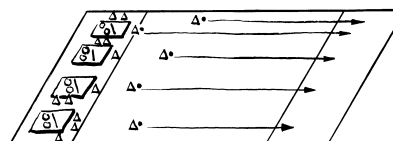
- Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, wechselt für den nächsten Durchgang zu einer anderen Gruppe.



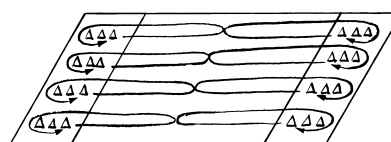
⇒ Auch Glück gehört zum Spiel!

Transportstafette: 4–6 S bilden ein Team. Aufgabe: So schnell wie möglich alles bereitgelegte Material (Matte, Stäbe, Bälle, Schläger ...) hinter eine Ziellinie transportieren. Es darf pro Lauf immer nur ein Gegenstand transportiert werden.

- Bewegungsvorschriften für bestimmte Gegenstände festlegen (Ball prellen, Matten zu viert tragen ...).



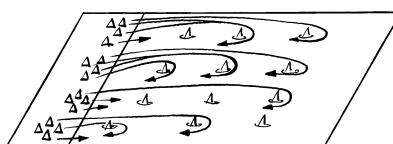
Begegnungsstafette: Stafette mit 4–6 Gruppen. Je 2 S pro Team starten gleichzeitig und laufen sich entgegen, berühren sich mit den Handflächen und laufen wieder zurück. Dann erfolgt der Wechsel. Welches Team hat zuerst 5 Durchgänge absolviert?



⇒ Die Schnelleren holen den Rückstand der Langsameren wieder auf.

Risikolauf: Innerhalb einer bestimmten Zeit (z.B. 6 Sekunden) müssen alle Gruppenmitglieder um einen der 3 Gruppenmalstäbe und wieder zurück gelaufen sein. Nach einer Selbsteinschätzung entscheiden sich alle, ob sie 1, 2 oder 3 Punkte erlaufen wollen. Punkte werden nur verteilt, wenn das selbst gewählte Ziel in der vorgegebenen Zeit erreicht wurde. Punkte innerhalb der Gruppe zusammenzählen.

- Startpositionen oder Fortbewegungsart verändern.



⇒ Punkte zählen: Für jeden erzielten Punkt darf ein Spielband an der Sprossenwand eine Sprosse höher gehängt oder ein Streichholz in die Schachtel gelegt werden.