

Strategisches Laufspiel!

Einsatz:

Ab Klasse 1
Laufspiel zur Ermöglichung strategischen Vorgehens

BuzzerBox-Funktion:

Punkte zählen



Spielorganisation:

Zwei gleich starke Mannschaften bilden. **Für jede Mannschaft** werden **zwei** Laufstrecken mit Pylonen abgesteckt.

Jede Mannschaft verteilt sich gleichmäßig (oder strategisch geschickt) hinter deren beiden Startpylonen.

Spielidee:

Auf ein Startsignal der Lehrperson startet jeweils der erste Schüler jeder Laufstrecke (also zwei Startläufer pro Mannschaft).

Bei der Laufstrecke L1 überwinden die Schüler ein Hindernis (z.B. Bananenkiste oder kleiner Kasten).

Bei der Laufstrecke L2 nimmt der Läufer einen auf einem Ring liegenden Ball auf und legt ihn auf dem Ring am Ende der Laufstrecke ab.

Am Ende der Laufstrecke buzzern die Läufer aller Laufstrecken einen Mannschaftspunkt und rennen anschließend denselben Weg mit derselben Aufgabe zurück. Das Abklatschen ist das Startsignal des nachfolgenden Schülers derselben Laufstrecke.

Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit (ca. 4 min) durch ein Signal der Lehrperson.

Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Strategischer Aspekt

Da die Schüler selbst entscheiden dürfen, an welcher Laufstrecke sie laufen, können so unterschiedliche Strategien entwickelt werden (Was passiert, wenn nur beliebteste Laufstrecke genutzt wird? Wo stellen sich welche Schüler an? Bei welcher Laufstrecke nützen Stärken einzelner Schüler mehr? ...).

Variationen:

- Laufstrecke verlängern oder verkürzen
- Laufwege durch andere Aufgaben und Hindernisse abwechslungsreicher gestalten (über eine Bank ziehen, Slalom laufen, Ball prellen oder dribbeln, Laufart variieren usw.)
- Je nach Ausdauerfähigkeit der Schüler, Zeitdauer variieren

Skizze:

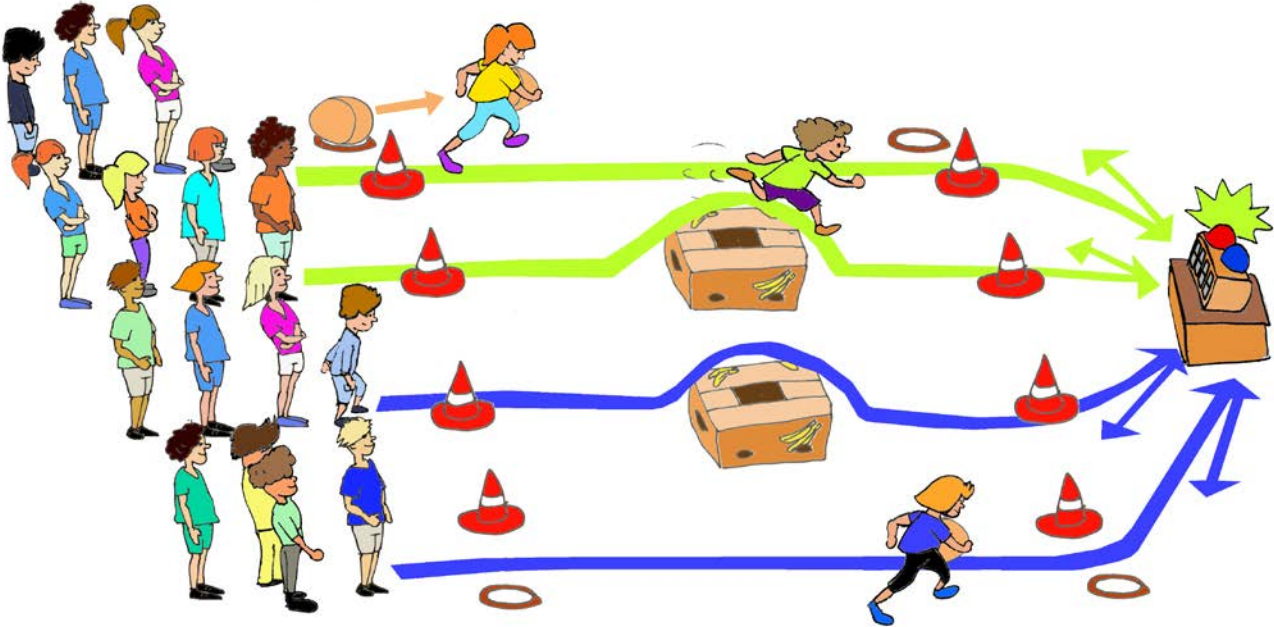


Illustration: Waldemar Klassen