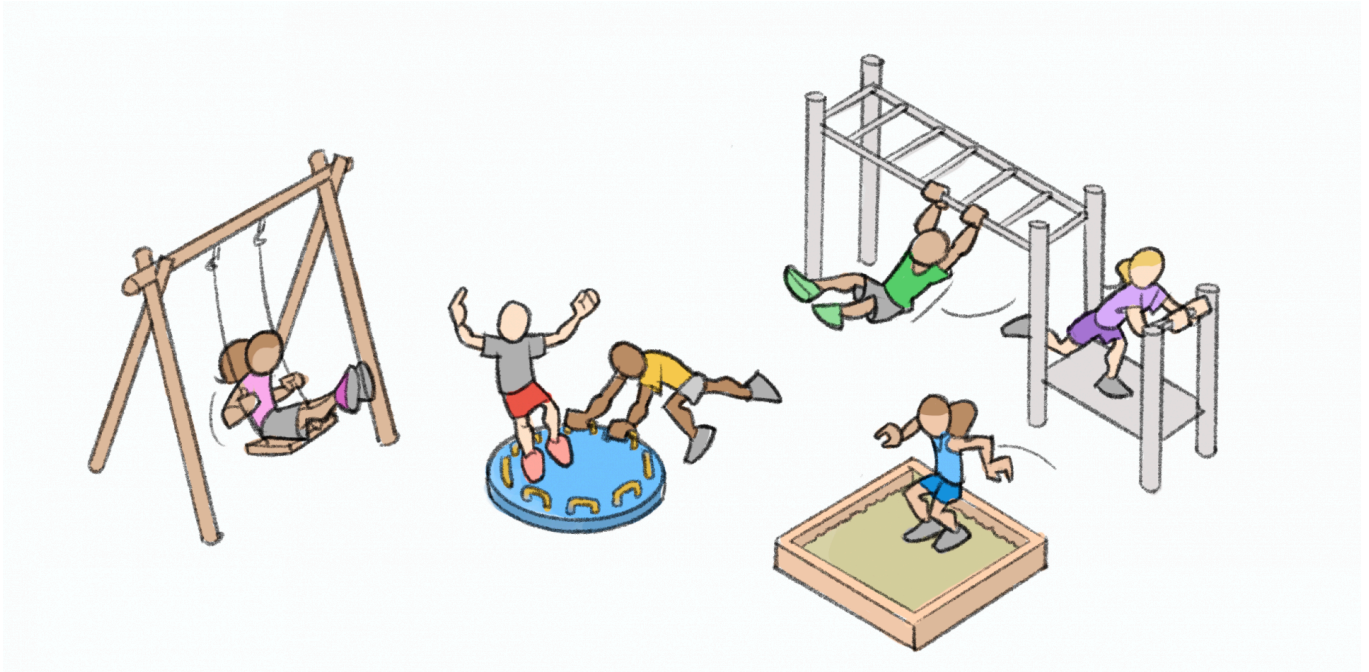


# Ab nach draussen!: Good Practice – Öffentlicher Raum – Orientierungs- und Laufspiele

Ausdauer, Orientierung, Reaktion, Konzentration und Entscheidungsfreudigkeit können bei angeleiteten Unterrichtssequenzen im öffentlichen Raum spielerisch geschult werden.

## Spielplatz entdecken



Freie und angeleitete Spielsequenzen wechseln sich ab.

## Variationen

- Materialien/Adjektive (Metall, Holz, Hartes, Weiches, Rundes, ...) berühren mit bestimmten Körperteilen (Nase, Ferse, ...)
- Jedes Kind wirft ein Laubblatt in die Höhe. Alle, bei denen das Blatt mit der Rückseite nach oben liegen bleibt, suchen eine Möglichkeit zum Rutschen. Sie rutschen einmal und werfen das Blatt wieder in die Luft. Bleibt das Blatt mit der Oberseite liegen, sucht es eine Herausforderung zum Klettern.
- Die Lehrperson deponiert und befestigt verschiedene Naturmaterialien oder **Bilder** auf den Spielgeräten. Die Kinder bewegen sich frei oder auf einem vorgegebenen Rundlauf und merken sich die Gegenstände oder sogar deren Reihenfolge. Wer kann das Gesehene aufzählen oder die Reihenfolge hinlegen?

## Draussen-Uno

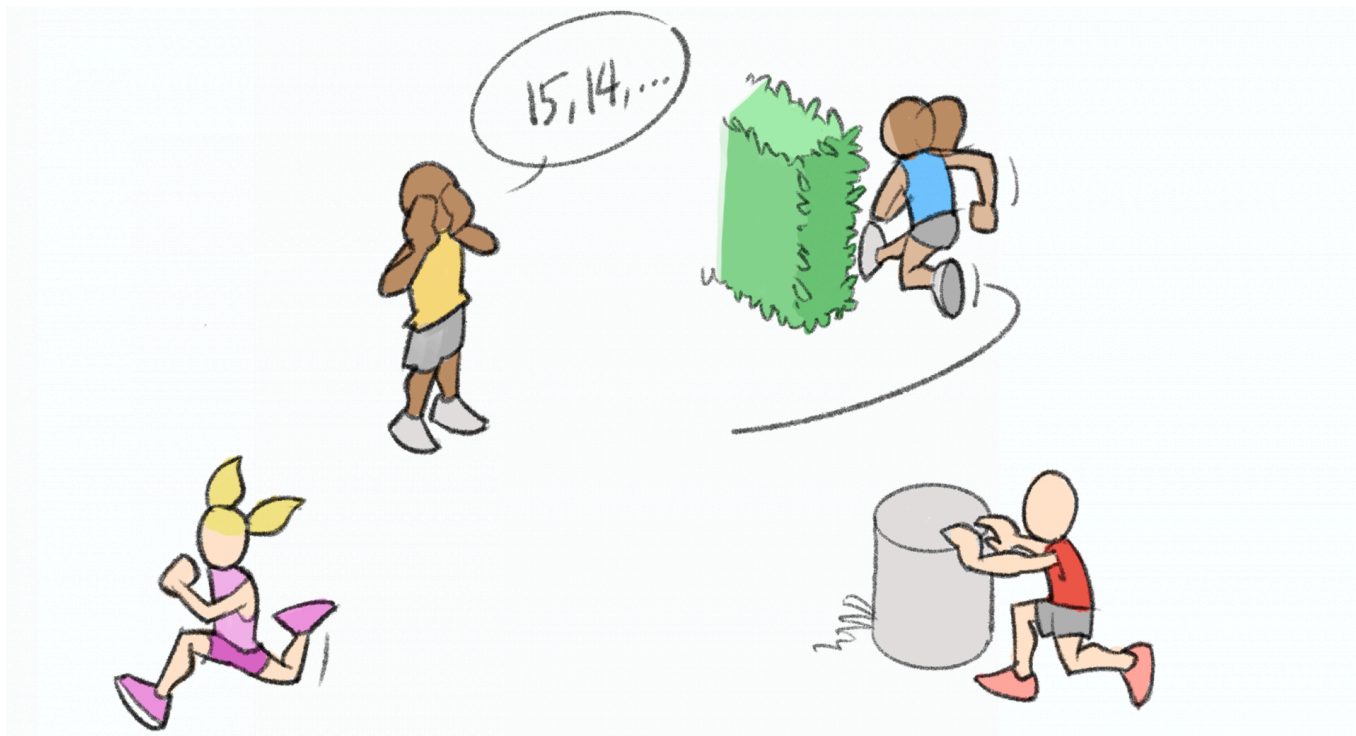


Verschiedene Laubblätter sind die «Spielkarten» (z.B. Ahorn, Buche). Zuerst sammeln alle die Blätter, welche die Lehrperson oder die Kinder vorgeben und legen sie in eine Tasche. Ein Blatt (z.B. Buche) wird als «Wünscher» definiert. Zum Start erhalten alle drei Blätter, eines wird zusätzlich auf den Spielort (z.B. Baumstrunk) für den Start gelegt. Jeweils nach einer gerannten «Hindernisrunde» wird auf einem Baumstrunk gespielt: Entweder kann ein passendes Laubblatt gespielt werden oder es muss ein zusätzliches aus dem Blättersack gezogen werden.

### Variationen

- Reihen legen statt stapeln
- Blätter abzeichnen oder Laubblatt-Bilder als Spielmaterial verwenden

## 15,14, ...



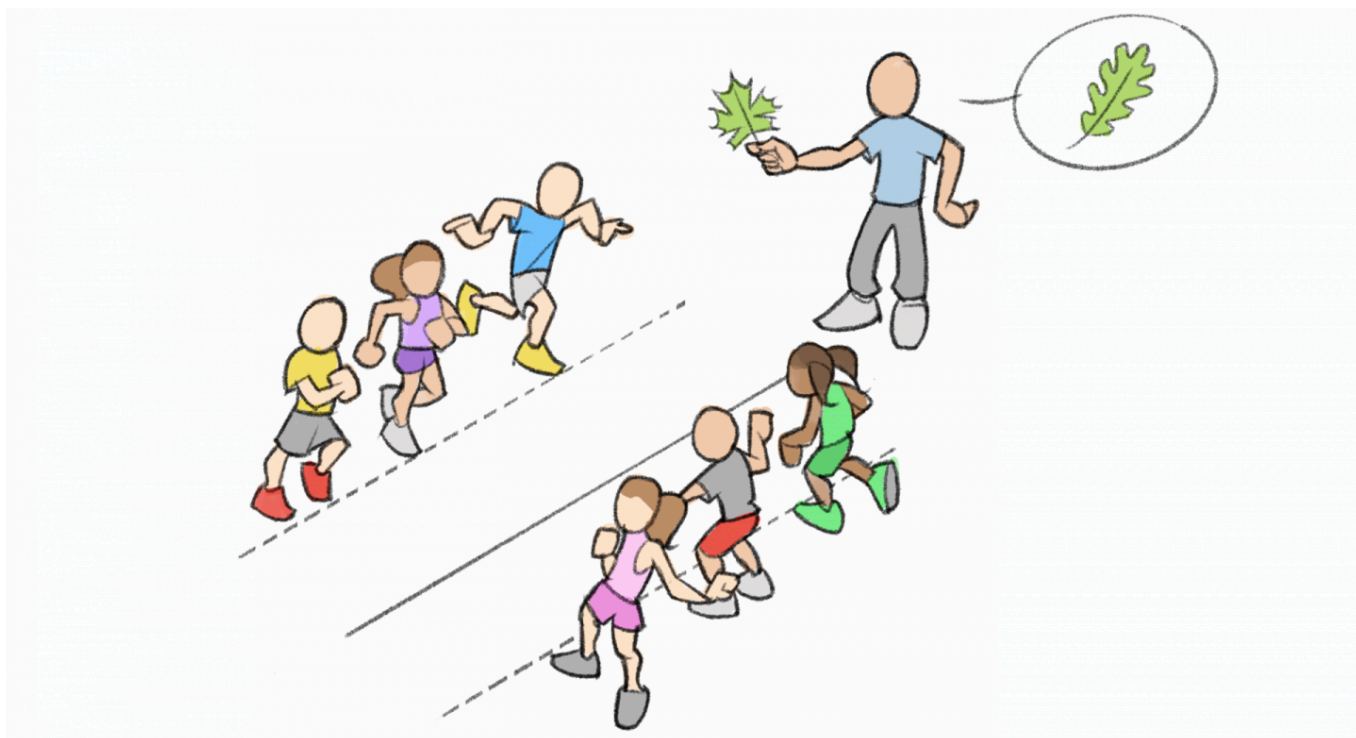
Jemand der Gruppe wird als Suchende/r bestimmt, welche/r mit geschlossenen Augen von 15 auf 0 runterzählt. Währenddessen verstecken sich alle anderen. Bei Null darf die/der Suchende die Augen öffnen und drei Schritte machen. Kinder, die sie/er sieht, muss sie/er beim Namen nennen und sagen, wo sie sich verstecken (z.B. Nino hinter der Hecke). Wer gesehen wurde, muss in einer bestimmten Zone (z.B. auf Stein) eine Runde aussetzen. Werden keine Mitspielende mehr gesehen, schliesst die/der Suchende wieder seine Augen und zählt von 14 auf 0 runter.

Während dieser Zeit müssen alle Mitspielenden aus ihrem Versteck kommen und den Zählenden berühren, bevor sie sich wieder verstecken. Der/die Suchende/r darf anschliessend wieder drei Schritte machen und die Mitspielenden suchen. Bei der nächsten Runde zählt sie/er nur noch von 13 auf 0. Das Ganze wiederholt sich so lange, bis alle gefunden sind.

### Variationen

- Wer ausscheidet, macht eine Zusatzaufgabe (z.B. Reihenspringen) und steigt bei der nächsten Runde wieder ein.
- Fortbewegungsart verändern

## Eulen und Krähen



Auf beiden Seiten einer Mittellinie stehen sich zwei Gruppen – die Eulen und die Krähen – im Abstand von 1,5 bis 2 m gegenüber. Die Spielleitung macht eine Aussage, z. B.: «Dieses Blatt ist ein Ahornblatt» oder «Dieses Blatt ist von einem Baum, der im Winter die Blätter verliert» oder «Der Fuchs gräbt seine Höhle immer selber» usw. Ist die Aussage richtig, rennen die Eulen den Krähen nach, ist sie falsch, verfolgen die Krähen die Eulen. Wer sich hinter einer vor dem Spiel festgesetzten Markierung retten kann, ist in Sicherheit, wer vorher gefangen wird, wechselt zum anderen Team.

### Variationen

- Startposition ändern (sitzend, liegend usw.)
- Die Spielleitung gibt nach der Aussage eine kurze Bedenkpause und erst nach dem Signal (z.B. Pfiff) darf losgerannt werden.

### Weitere Orientierungs- und Laufspiele

- [Fotoapparat](#)
- [Suche nach dem Berg](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Bundesamt für Sport BASPO**