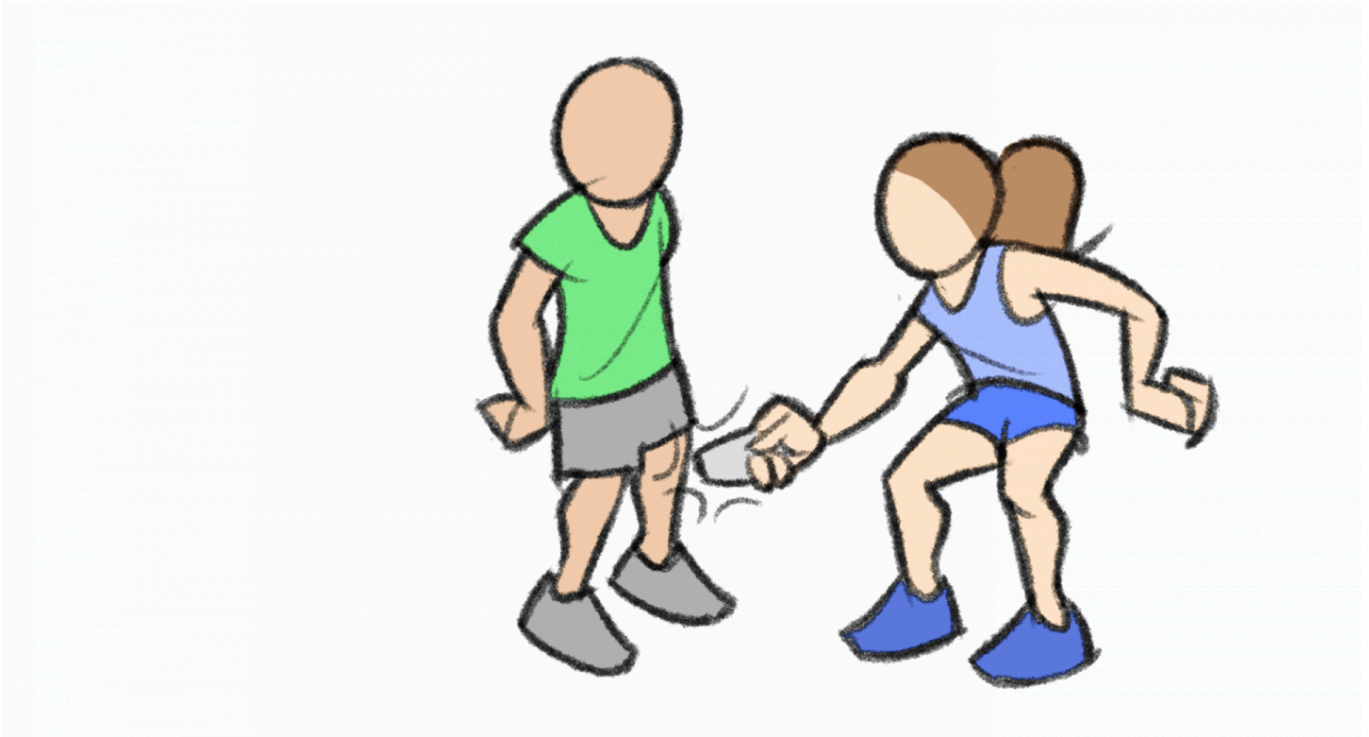


Ab nach draussen!: Good-Practice – Schulareal – Orientierungs- und Laufspiele

Die Kinder lernen, den eigenen Körper wahrzunehmen und sich auf dem Schulhausplatz zurechtzufinden. Die Spielformen sind mögliche Grundlagen für weitere Orientierungslauf-Formen.

Stein spüren

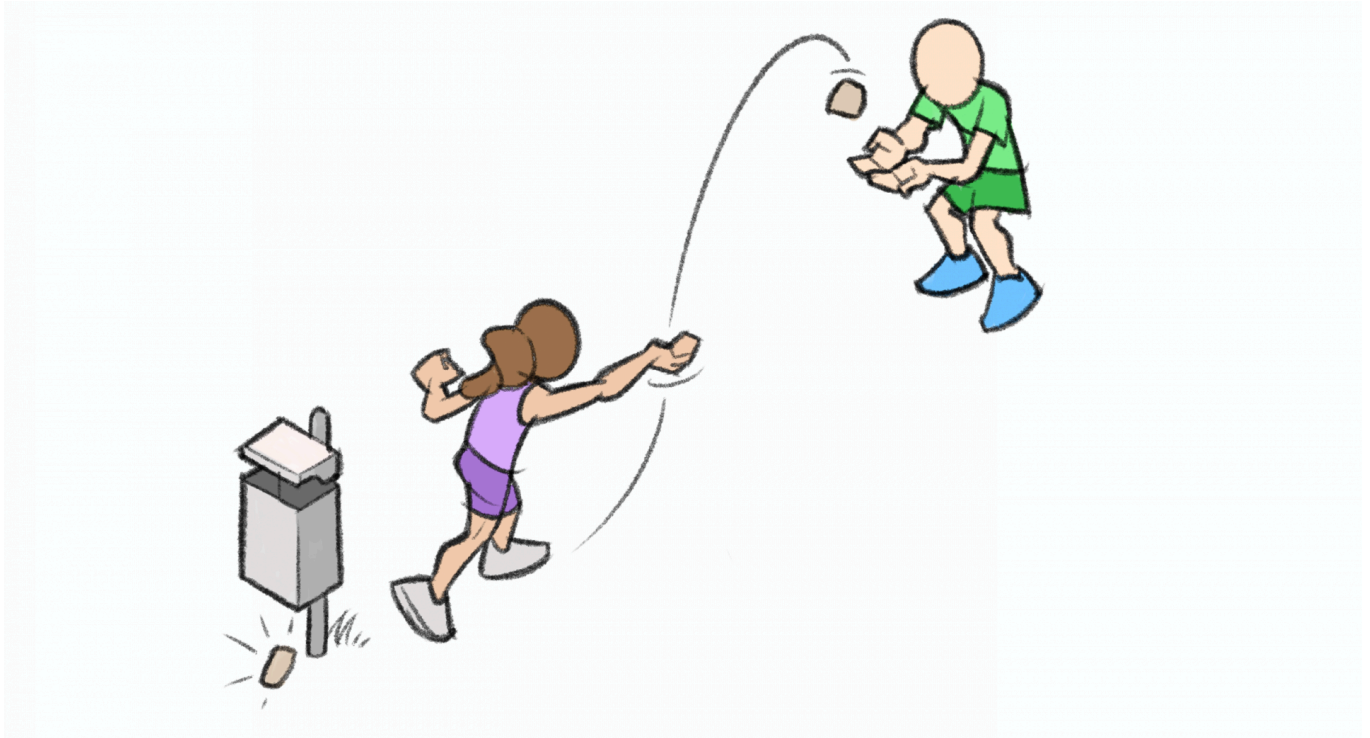


Ein Kind schliesst die Augen (stehend oder liegend). Das andere Kind berührt eine vorher bestimmte Anzahl Körperstellen mit dem Stein. Kann das Kind mit den geschlossenen Augen die berührten Körperstellen in der richtigen Reihenfolge aufzählen?

Variationen

- Anstelle des Aufzählens die gleichen Körperstellen in derselben Reihenfolge beim Partner berühren
- Mit dem Stein einen Weg auf dem Körper fahren
- Einander mit unterschiedlichen Materialien berühren und herausfinden, womit man berührt wird

Stein verstecken



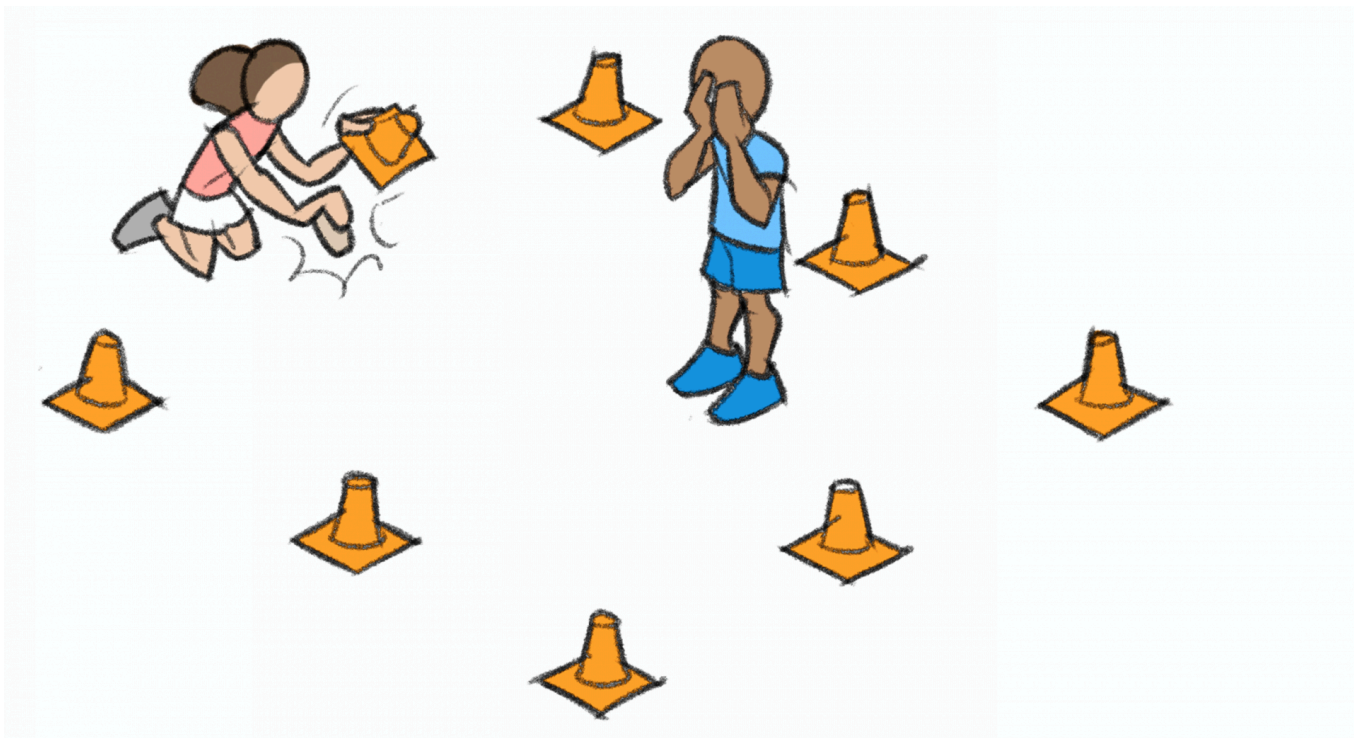
Good-Practice – Schulareal –Orientierungs- und Laufspiele: Stein verstecken

Alle Kinder beschriften einen Stein mit ihrem Namen und verstecken ihn in einem vorgegebenen Raum. Anschliessend kommen alle zum Sammelpunkt zurück und wählen einen Partner. Die Kinderpaare werfen sich gegenseitig einen Stein (oder zwei) hin und her und erklären zusätzlich, wo sich der versteckte Stein befindet. Wer findet den Stein? Sobald der eigene Stein gefunden wurde, wird er wieder versteckt.

Variationen

- Anstelle von Beschreibung mit «warm» und «kalt» Indizien geben
- Anstelle der Beschreibung wird ein Kroki erstellt. Was macht ein gutes Kroki aus?
- Anstelle der Beschreibung wird auf einer Karte (Googlemaps oder OL-Karte) das Versteck eingezeichnet. Welche Verstecke sind gut auffindbar und klar (Postenstandorte)?

Stein im Labyrinth



Acht Pylonen sind zu einem Rechteck angeordnet. Ein Kind schliesst die Augen und das andere versteckt den Stein unter einem der Pylone und zeichnet den Standort auf der Vorlage ein. Wer findet den Stein?

Variationen

- Ein Kind versucht mit geschlossenen Augen zu hören, wohin sich die Partnerin bewegt und unter welcher Pylone der Stein versteckt wird.
- Pylonen gemäss Vorlage aufstellen und farbige Vorlage benutzen
- Anlaufweg in Vorlage einzeichnen und gegenseitig vorgeben

Download: [Vorlage Stein im Labyrinth](#) (pdf)

Stein-Eck



Acht Steine sind zu einem Rechteck angeordnet. Die Kinder schnappen sich eine Wegekarte (siehe Download) und laufen gemäss der Vorgabe durch das Rechteck. Wie lange brauchen wir als Gruppe, um alle Wege zu laufen?

Variationen

- Fortbewegungsart ändern
- Ein Kind merkt sich den Weg und läuft los. Das zweite Kind läuft im Schatten mit der Wegekarte und gibt anschliessend ein Feedback.
- Aus einer Auswahl von Karten läuft ein Kind einen Weg. Das zweite Kind muss erraten, welcher Weg gelaufen wurde.
- Ein Kind wird blind geführt und muss erraten, welche Wegekarte (aus einer Auswahl von 2-5 Karten) absolviert wurde.
- Ein Kind steuert den Roboter (zweites Kind) mit Berühren der Schultern. (Start und Stopp = beide Schultern, eine Schulter = nach links oder rechts).
- Memory: Die Wegekarten im Doppel auf zwei verschiedenfarbige Blätter ausdrucken. Alle schnappen sich eine Karte von der gleichen Farbe und laufen gemäss Ihrem eingezeichneten Weg los. Ausser, ein Kind nimmt eine Wegkarte der anderen Farbe und beobachtet die Laufenden gut. Wer ist seine Wegekarte gelaufen?
- Kann auch im Schwimmunterricht genutzt werden. Dazu die Pylonen am Bassinrand aufstellen

Download: [Wegekarten](#) (pdf)

Schattenspiel



Die Kinder spielen in Zweiergruppen Schattenfangis: Der Fänger versucht, auf den Schatten des anderen Kindes zu stehen.

Variationen

- Ein Kind führt verschiedene Bewegungen aus, das andere Kind imitiert das Schattenbild.
- Mit den Schatten Figuren darstellen

Bemerkung: Jüngere Kinder, die noch eine schlecht ausgebildete Orientierungsfähigkeit in der Gruppe haben, sollen behutsam an dieses Spiel herangeführt werden, um Zusammenstöße zu verhindern.

Labyrinth im Schnee

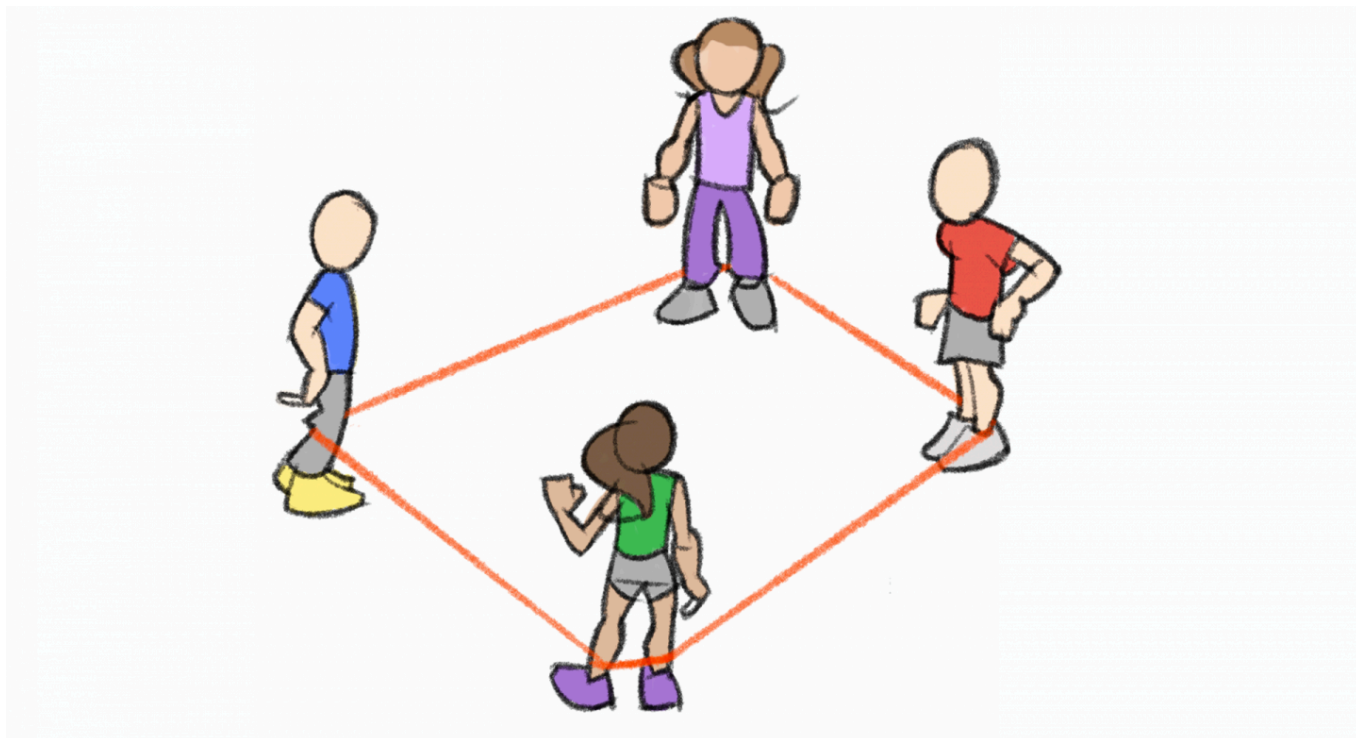


Vor dem Spielstart werden von der Gruppe auf einem vorgegebenen Spielfeld Wege gestampft. In diesem Labyrinth wird nun ein Fangis gespielt. Wer gefangen wurde, wird neu zur Fängerin oder zum Fänger.

Variationen

- Die Fänger/innen dürfen von Weg zu Weg springen. Alle anderen dürfen sich nur auf den Wegen fortbewegen.
- Im Labyrinth werden «Parkplätze» in den Schnee gestampft. In den Parkplätzen kann man nicht gefangen werden. Pro Parkplatz befindet sich nur ein Kind. Kommt ein neues Kind, muss der Parkplatz verlassen werden.
- Wer gefangen wird, erstarrt zu einem Eiszapfen (Arme werden nach oben gestreckt). Eiszapfen können durch Sonnenstrahlen geschmolzen/erlöst werden (streichen von Händen bis zu den Füßen).

Gummitwist – Dreieck, Viereck und Co.



Auf dem Spielfeld liegen Gummitwists bereit. Die Kinder laufen kreuz und quer. Die Lehrperson gibt ein Signal (z.B. Pfiff) und ruft eine geometrische Form, z.B. «Viereck». Nun laufen die Kinder so schnell wie möglich zum nächsten freien Gummitwist, bilden Vierergruppen und stellen sich in einem Viereck auf. Kinder, die keine Gruppe gefunden haben, führen eine Zusatzaufgabe aus. Z.B. ein kleiner Hüpf- oder Laufparcours am Rande des Spielfeldes.

Variationen

- Die Lehrperson gibt ein Signal und zeigt die Formen auf einem Papier.
- Kinder, die keine Gruppe gefunden haben, suchen eine kreative Lösung, wie sie die geforderte Form trotzdem darstellen können.
- Die Lehrperson nennt eine Zahl. Nun stellen sich so viele Kinder in ein Gummitwist und bilden gemeinsam eine kreative Form.
- Fangis: Im Gummitwist starten zwei Kinder, stehen zu einem Strich und rufen laut «Strich». Nun dürfen sie freie Kinder fangen. Wer gefangen wurde, kommt in den Gummitwist, sie stellen sich zu einem Dreieck und rufen gemeinsam «Dreieck». Weiter geht es mit Viereck, etc.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO