

4. Staffeln

Eine Spielsammlung von Ingrid Gatzsche

Ballstaffeln (3.Klasse)

Einfache Staffeln mit Laufen, Werfen und Fangen eignen sich auch für den Unterricht auf dem Schulhof.

Die Kinder stehen in Teams von ca. 7 Kindern hintereinander. In ca. 15m Entfernung liegt vor jedem Team ein Reifen. Dort hinein stellt sich das erste Kind des Teams. Ein weiterer Reifen liegt in ca. 13m Entfernung. Die nun ersten Kinder jedes Teams laufen mit Ball in der Hand los bis zum leeren Reifen. Von hier aus werfen sie den Ball zu ihrem Wurfkind und dieses wirft ihn gleich zurück. Dann erfolgt der Rücklauf mit Ball und die Übergabe an das nächste Kind, etc. Das letzte Läuferkind wird dann das neue Wurfkind. Dazu übergibt es den Ball an das Wurfkind und stellt sich in den entfernteren Reifen. Das nun abgelöste Wurfkind läuft mit dem Ball zurück und schließt sich vorn an das Team an. Das Spiel endet, wenn alle Kinder einmal Wurfkind gewesen sind.

Variante:

Auf der Strecke können kleine Hindernisse, Hütchen zum Herumlaufen oder Slalom etc. eingefügt werden.

Eistütenlauf (3)

Das Spiel ist besonders im Sommer beliebt. Die Farben der Gymnastikbälle werden sofort mit verschiedenen Eissorten verbunden. Pro Team braucht man zwei Hütchen als Eistüten, einen Reifen als Wendepunkt und einen Gymnastikball.

Das erste Kind der Reihe stellt sich mit einem Hütchen in den entfernten Reifen.

Dann läuft das ehemals zweite Kind mit „Eistüte“ und „Eiskugel“ los. Beim Reifen angekommen übergibt es die Eiskugel in die Tüte des wartenden Kindes und stellt sich selbst mit leerer Tüte in den Reifen. Das Kind, was gewartet hat, läuft mit Tüte und Kugel zur Gruppe, übergibt beides an das nächste Kind und stellt sich hinten an. Nun läuft das ehemals 3. Kind los etc. Das Spiel endet, wenn das ehemals erste Kind wieder im Reifen steht.

Reifenlauf (Teamarbeit) (3)

Mehrere Teams aus ca. 7 Kindern stehen nebeneinander an der Startlinie. Jedes Team bekommt 4 Gymnastikreifen.

Aufgabe ist es nun, als gesamte Gruppe auf die andere Hallenseite zu gelangen und dabei nur in die Reifen zu treten. Dies erfordert gute Absprachen und Zusammenarbeit.

Ball weitergeben (4)

Mehrere Teams/Gruppen üben sich hier in Geschicklichkeit und Teamwork. Es kann auch mit der gesamten Klasse gegen die Zeit gespielt werden.

Je nach Aufgabenstellung braucht jedes Team einen Ball unterschiedlicher Größe (Pezziball, Gummiball, ...)

Die Kinder liegen als doppelte Reihe eng aneinander auf dem Rücken, die Köpfe zeigen zueinander, die Arme werden zur Decke gestreckt. An einem Ende (=hinten) legt L nun einen

Pezziball auf die Hände der Kinder, sie geben ihn vorsichtig nach vorn weiter. Wer den Ball gehabt hat, läuft nach vorn und legt sich dort wieder in die Doppelreihe hin.

Varianten: im Stand den Ball weitergeben über Kopf, im Stand mit Drehung des Oberkörpers, nach hinten durch die gegrätschten Beine im Stand etc...

Memorystaffel (Laufausdauer) (4)

Aufbau im Prinzip wie die Puzzlestaffel, aber

- Teams aus 6 Kindern, immer zwei laufen zusammen
- 4 Memorykartenpärchen liegen gemischt und umgedreht in der Frisbeescheibe

Ablauf: zwei Kinder laufen gemeinsam, jedes deckt eine Karte auf, dann werden die Karten wieder umgedreht. (Wenn zwei gleiche Karten aufgedeckt wurden darf man sie zum Team mitnehmen.). Dann starten gleich die nächsten zwei.

Puzzlestaffel (Laufausdauer) (4)

Aufbau:

- eine Laufstrecke von 15-25m bis zum Wendepunkt
- je eine umgedrehte Frisbeescheibe am Start und am Wendepunkt als Ablage für die Puzzleteile
- kleine Teams aus drei Kindern
- Puzzle mit 12-15 Teilen

Ablauf: Zu Beginn liegen die Teile gemischt und verkehrt herum in der Frisbeescheibe am Wendepunkt. Das erste Kind des Teams läuft los und holt ein Puzzlestück, sofort wird abgeklatscht und der/die nächste startet etc. Spätestens wenn alle Teile da sind, besser schon während der Laufphase beginnt das Zusammensetzen.

SachenSuchStaffel (Teamarbeit) (4)

Aufbau:

- Laufstrecke von 20-25m
- 4-6 Kinder als Team
- am Start steht für jedes Team ein Halbkugelfuß mit Stange und eine kleine Plastikschüssel
- am Ende der Laufstrecke befindet sich ein Zielfeld über die Feldbreite, ca 5m tief.
- Im Zielfeld verteilt stehen ca. 20 Hütchen verteilt
- unter den Hütchen liegen kleine Gegenstände, bunte Knöpfe, Spielfiguren, Schraubenmutter, Legosteine, etc., etwa 6-7 Teile einer Sorte. Es können mehrere verschiedene unter einem Hütchen liegen. Jedes Team wird eine Sorte der kleinen Gegenstände sammeln, darum bekommt jedes Team einen „seiner“ Gegenstände als Anschauungsmaterial in die Schüssel gelegt.

Ablauf: die Kinder laufen staffelmäßig zum Zielfeld. Dort dürfen sie unter eines der Hütchen schauen, und wenn dort einer „ihrer“ Gegenstände liegt, dürfen sie ihn nehmen. Das Hütchen wird wieder hingestellt. Nur wenn nichts mehr darunter liegt, wird das Hütchen offen hingelegt. Der gefundene Gegenstand kommt in die Sammelschüssel.

Teamarbeit: Die Kinder werden angeregt, sich ein Vorgehen zu überlegen, um nicht immer dieselben Hütchen aufzudecken. Man kann sich durch die Farben der Hütchen arbeiten, von rechts nach links aufdecken etc.

Variante: Die Laufstrecke kann durch Geräte zur Hindernisbahn werden. Hürden zum Überspringen oder zum Durchkriechen, eine Balancierbank, ein Rollbrett... kann eingebaut werde

Würfelstaffel (4)

Aufbau:

- Teams aus 5-6 Kindern
- Laufstrecke ca. 20-30m
- am Start ein Halbkugelfuß mit Stange
- am Wendepunkt ein Reifen mit 1 Würfel, einem Papier auf einer Schreibunterlage und ein Bleistift

Ablauf: das erste Kind startet, dann würfelt es am Wendepunkt und schreibt die Zahl links oben auf das Papier. Dann läuft es zurück und klatscht das zweite Kind ab. Dieses läuft, würfelt, und es addiert seine Zahl zur ersten Zahl und schreibt das Ergebnis unter die erste Zahl und läuft zurück, etc. Vorweg wird festgelegt, welche Summe erreicht werden muss, 50, 75 etc. Es muss auch festgelegt werden, ob diese Summe genau erreicht werden muss oder ob es genügt, darüber hinweg zu kommen.