



1. Eifrige Gipfelstürmer – wer erklimmt die Spitze?	4
» Spielanleitung	
» Kleine Geschichte zum Spiel	
» Kopiervorlagen 1-4	
2. Mensch-ärgere-dich-nicht	10
» Spielanleitung	
» Kopiervorlage 1	
3. 1-2-3-4 Wer ist am pfiffigsten hier?	12
» Spielanleitung	
» Mögliche Spielkommandos	
4. Flitze, flitze – nimm was mit!	14
» Spielanleitung	
5. Seite, Seite – wechsle dich!	15
» Spielanleitung mit möglichen Spielkommandos	



Ablauf

Die Klasse versammelt sich zu Stundenbeginn. Die Lehrkraft erklärt das Laufspiel, gern kann es entsprechend des Themas und der Altersgruppe in eine kleine Geschichte verpackt werden.

Das Spiel läuft folgendermaßen ab:

Die Klasse wird in Paare geteilt und jedes Paar erhält einen Reifen, die Kopiervorlage „Eifrige Gipfelstürmer“ und einen Stift.

Die Kinder eines Paares laufen abwechselnd.

Ein Kind läuft, während das Andere im Reifen pausieren kann.

Das Paar beginnt ganz unten am Berg jeweils eine Runde zu laufen und arbeitet sich bis an den Gipfel, der durch das Laufen von vier/fünf Runden erklimmen wird.

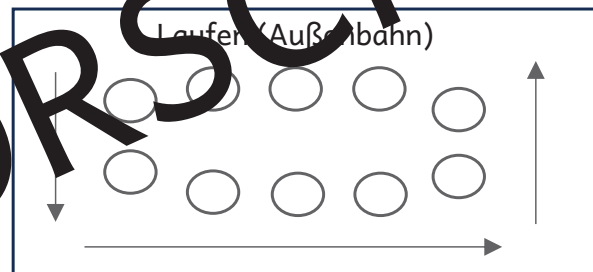
Nach jeder absolvierten Aufgabe schreiben die Kinder ihren Namen in das Feld und kreuzen es anschließend weg.

Welches Paar schafft es als erstes auf den Gipfel?



Aufbau

Halle:



Material

Kopiervorlage 1-4; ein Stift und ein Reifen pro Paar

Alternativen

Ausgangssituation:

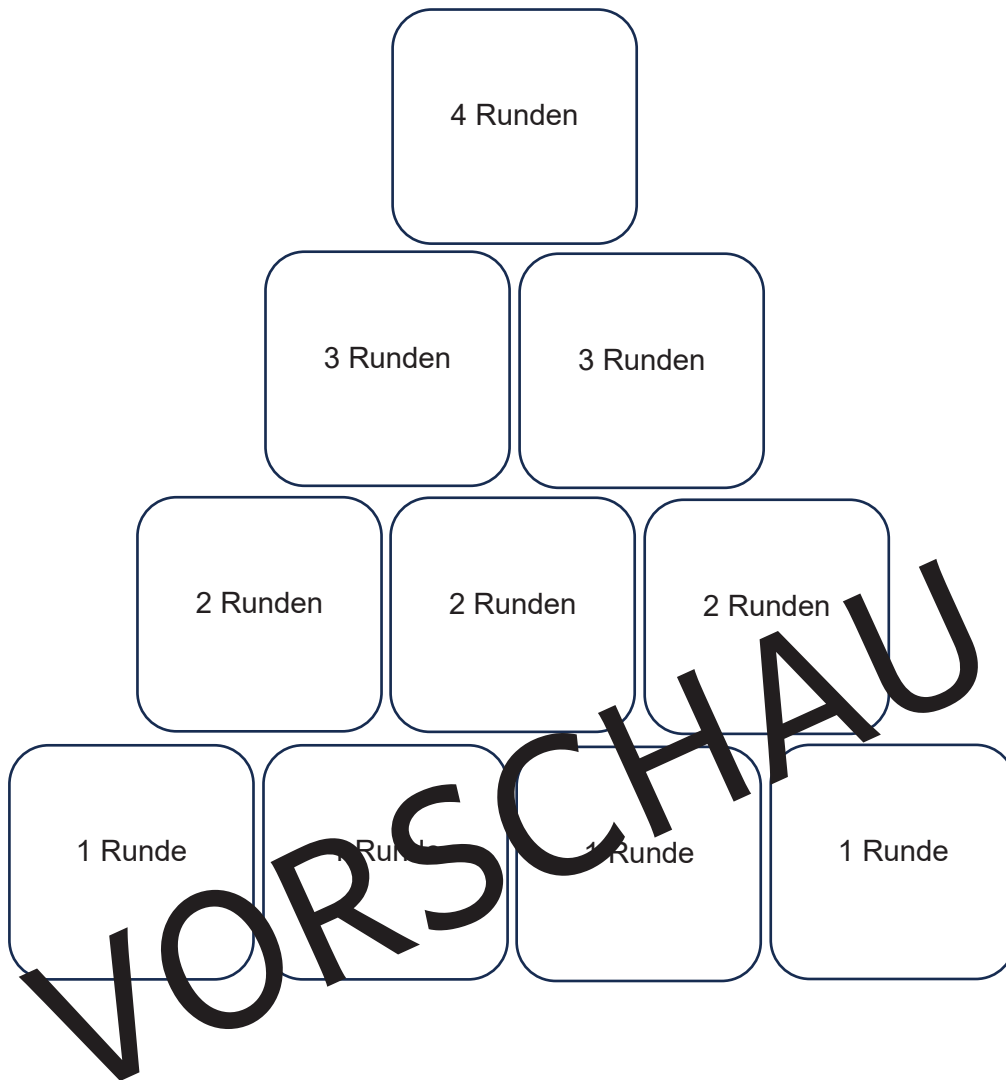
Die Paare beginnen im Tal und laufen bis zum Gipfel.

Das Spiel endet, wenn alle Paare die Spitze erklimmen haben. A)

Die Lehrkraft gibt ein Zeitlimit vor (z.B. 7 Minuten). B)

Die Paare müssen nicht im Tal beginnen (1 Runde), sondern können am Berg frei wählen. C)

Die Paare dürfen hohe Rundenzahlen untereinander aufteilen (z.B. 5 Runden = 2 Runden Läufer A, 3 Runden Läufer B)





1-2-3-4 - Wer ist am pfffigsten hier?



Ablauf

Die Klasse versammelt sich zu Stundenbeginn. Die Lehrkraft erklärt das Laufspiel, gern kann es entsprechend des Themas und der Altersgruppe in eine kleine Geschichte verpackt werden.

Das Spiel läuft folgendermaßen ab:

Die Kinder laufen alle zeitgleich die vorgegebene Laufrunde in ihrem Tempo. Die Lehrkraft trommelt in regelmäßigen Abständen ein- bis viermal auf eine Handtrommel (ggf. Tamburin oder ein anderes Instrument), wobei jede Schlaganzahl mit einer Aufgabe verbunden ist, die die Kinder so schnell wie möglich ausführen sollen.

Die Aufgaben werden vorher besprochen.

Wer kann sich die Kommandos am besten merken und am schnellsten reagieren?



Aufbau

Halle:



Material

Handtrommel