

## **LAUSPIEL OL**

### **Rahmenbedingungen:**

Dauer: 60‘

Niveau: wenig schwierig

Gruppengröße: bis 20 Kinder

Kursumgebung: einfaches, offenes Gelände um den See in Hochimst

### **Zielsetzungen:**

- Festigen der Kartensignaturen
- Schulung der Ausdauer
- Das Gedächtnis trainieren
- Leistungsbereitschaft spielerisch ankurbeln
- Partnerarbeit trainieren
- Konzentration schulen

### **Material:**

- kleine Hütchen
- 3x Gummitwist
- 2 Sets Signaturenkärtchen
- „Laufspiel OL“ Unterlagen
- mehrere Softbälle
- 2 Taue
- Erste Hilfe Koffer
- Stickeralbum
- Sticker

## Organisation:

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation	Material
5'	GOGI Ball	Die Kinder spielen auf einem begrenzten Spielfeld durcheinander, aber partnerweise. Das ballbesitzende Kind läuft mit dem Ball (GO) zu irgend einem Hütchen, berührt es mit dem Ball und gibt dann den Ball dem Partner (GI), der dasselbe macht. Auf Kommando (GOGI) läuft das Ballbesitzende Kind mit dem Ball und wirft diesen weit in die Höhe (gibt ihn dem Himmel!). Der andere Partner versucht diesen Ball zu fangen bevor er auf den Boden fällt und läuft dann wieder zu einem Hütchen, etc.	bunte Softbälle kleine Hütchen
10'	Laufkoordination; Sprungschulung	Laufen und Springen von verschiedenen Kombinationen im Dreierteam	Mehrere Gummitwists
10'	Wiederholen einiger Kartensignaturen	In Staffelform: zu den Kärtchen laufen, eines aufheben, damit zurück zur Gruppe laufen. Dort mit den Kärtchen zusammenpassende Paare bilden. Wer ist zuerst fertig und hat alles richtig?	Kleine Hütchen 2 Sets Kartensignaturen
5'	Vorbereitung und Erklärung des Laufspiel OLs	Gemeinsames Durchführen eines Beispiels	Siehe „Laufspiel OL“ Unterlagen
25'	Durchführung des Laufspiel OLs	Einzel oder paarweise	
5'	Ballspiel: Mittelfeld		1 Softball 2 Taue
	Gemeinsam zusammenräumen		

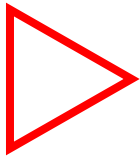
# LAUFSPIEL OL

<b>Alter:</b>	6 -10 Jahre
<b>Gruppengröße:</b>	8-16 (aber auch weniger oder mehr!)
<b>Gelände:</b>	Sportplatz; Park; Turnhalle; offene Waldfläche
<b>Material:</b>	1 Set „ <b>Laufspiel OL</b> “ Laufkarten: 8 x DIN A4 laminierte Seiten 8 x Startkärtchen (S1 -S8) Bändchen zum Aufhängen Lösung für ÜL Starterliste und Stift für ÜL
<b>Organisation:</b>	einzelnd oder paarweise starten
<b>Ziele:</b>	Ausdauertraining spielerisches Üben einiger Kartensignaturen genaues Schauen Konzentration einen imaginären OL als Wettkampf (mit Glückscharakter) absolvieren Partnerarbeit leises Arbeiten üben (im Wald ist man auch leise!)
<b>Spielvorbereitung</b>	* Den Kindern wird das Laufgebiet vorgestellt (Begrenzungen!!!) und es wird ihnen gezeigt, wo die Laufkarten hängen. <ul style="list-style-type: none"><li>• Den Kindern wird das Spiel erklärt</li><li>• Die Kinder bilden die Paare</li><li>• Die Paare ziehen beim ÜL ein Startkärtchen</li><li>• Der ÜL notiert sich Namen und Starts</li><li>• Auf Kommando starten alle gleichzeitig!</li></ul>

**Wie funktioniert's?** Auf dem gezogenen Startkärtchen finden die Kinder heraus, bei welchem Start sie starten müssen. Sie suchen im Gelände die Laufkarte mit ihrem Start. Dann sehen sie rechts davon nach, wo sich ihr erster Posten befindet. (Kartenausschnitt im Postenringe). Sie müssen die mittig im Ringe abgebildete Signatur richtig erkennen und die Laufkarte mit der entsprechenden Abbildung dieser Signatur suchen. ACHTUNG: diese Abbildung muss sich links an **erster Stelle** befinden. Rechts davon finden sie wieder heraus, wohin es zu Posten Nummer 2 geht. Die entsprechende Abbildung muss sich nun links an **zweiter Stelle** befinden! So arbeiten sie sich durch bis zum Posten 6. Dort angekommen, können sie nachsehen, wo ihr Ziel liegt. Sie merken sich dieses und laufen zum ÜL, dem sie ihr Ziel mitteilen. Nur, wenn sie alles richtig gemacht haben, landen sie im richtigen Ziel.

# LAUFSPIEL OL

S1



1

1



2

2



3

3



4

4



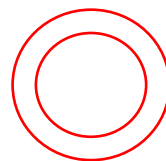
5

5



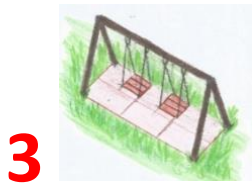
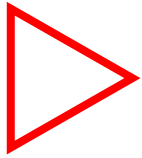
6

6



# LAUFSPIEL OL

S2



1



2



3



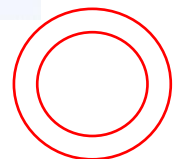
4



5

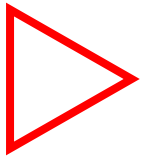


6



# LAUFSPIEL OL

S3



1



1

2



2

3



3

4



4

5



5

6

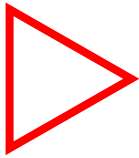


6



# LAUFSPIEL OL

S4

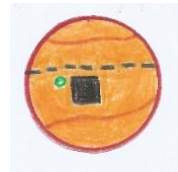


1



1

2



2

3



3

4



4

5

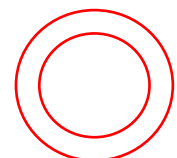


5

6



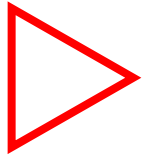
6





# LAUFSPIEL OL

S5



1



1



2



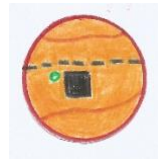
2



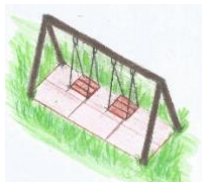
3



3



4



4



5



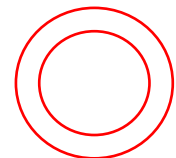
5



6

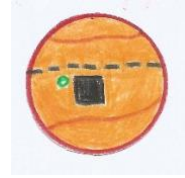
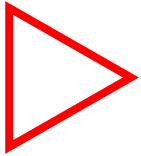


6



# LAUFSPIEL OL

S6



1



2



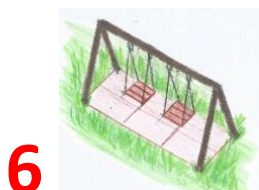
3



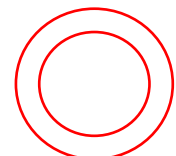
4



5

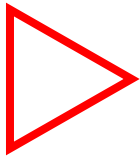


6



# LAUFSPIEL OL

S7



1



1

2



2

3



3

4



4

5

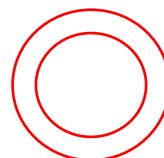
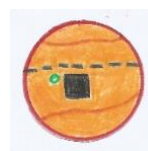


5

6

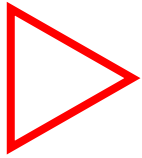


6



# LAUFSPIEL OL

S8



1



2



3



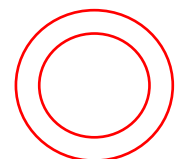
4



5



6

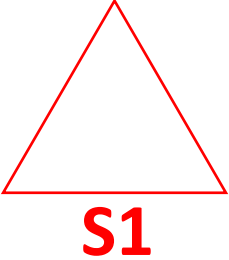



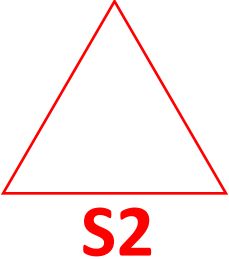

## LÖSUNGEN:

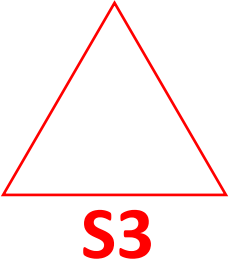

- S1:      Z1 = Gebäude**
- S2:      Z2 = Zaun (Nordecke)**
- S3:      Z3 = Bank**
- S4:      Z4 = Einzelbaum**
- S5:      Z5 = Weggabel**
- S6:      Z6 = besonderes Objekt (Schaukel)**
- S7:      Z7 = Stein**
- S8:      Z8 = Hügel (oben)**

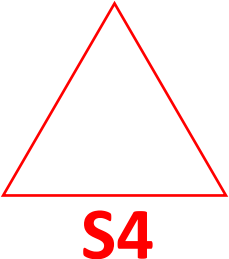



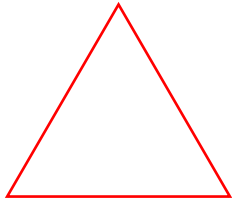
# STARTKARTEN

	
---	---

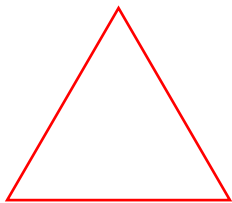
	
--	--

	
---	---

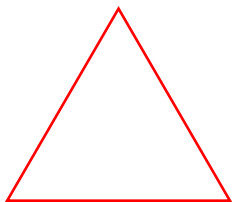
	
---	---



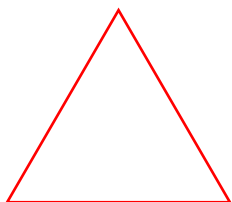
**S5**



**S6**



**S7**



**S8**

