

STAFFELSPIELE

PUZZLESTAFFEL



ABLAUF:

- ▲ Die Kinder werden in verschiedene Teams eingeteilt. Die Teams müssen nicht zwangsweise aus gleich vielen Athleten bestehen.
- ▲ Am anderen Ende einer Sprintstrecke liegen für alle Teams gut unterscheidbare Puzzleteile in gleicher Anzahl bereit.
- ▲ Nach dem Startkommando läuft jeweils ein Läufer jedes Staffelteams ein Puzzleteil holen.
- ▲ Zurück an der Teambasis wird das Puzzle schnellstmöglich zusammengebaut.
- ▲ Das Team, das als erstes fertig gepuzzelt hat, gewinnt die Staffel.

VARIATIONEN:

- ▲ Bei unterschiedlichen Alters- oder Leistungsklassen kann mit unterschiedlich vielen Puzzleteilen gespielt werden.
- ▲ **Memorystaffel:** Anstelle der Puzzleteile liegen Memorykarten offen bereit. Die Teams müssen möglichst viele Pärchen finden. Pro Läufer darf jedoch nur ein Teil transportiert werden. Das Team, das am Ende die meisten Pärchen hat, gewinnt.



MEDIZINBALL-STAFFEL

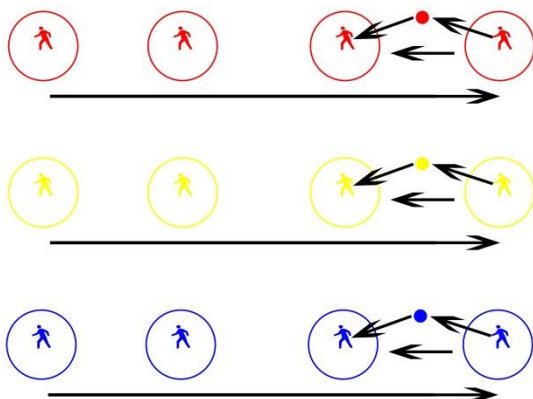


ABLAUF:

- ▲ Alle Kinder eines Staffelteams stellen sich in einer Reihe in jeweils einen Reifen. Die Reifen haben einen Abstand von etwa 3 – 5 Metern (je nach Alter der Kinder). In jedem Staffelteam erhält das vorderste Kind einen Medizinball.
- ▲ Auf Kommando wird der Medizinball zum nächsten Staffelteilnehmer gestoßen. Sobald ein Kind gestoßen hat, läuft es in Wurfrichtung dem Ball nach und nimmt den Platz im nächsten Reifen ein. Dieser ist mittlerweile leer, weil das den Ball annehmende Kind bereits weitergestoßen und ebenfalls nachgelaufen ist.
- ▲ Das letzte Kind transportiert den Reifen ganz nach vorne, der Ablauf wird wiederholt.
- ▲ Die Staffel endet, sobald alle Kinder eines Staffelteams wieder auf ihren Ausgangspositionen stehen.

VARIATIONEN:

- ▲ Unterschiedliche Wurfgeräte oder Wurftechniken nutzen.
- ▲ Die Kinder bleiben zunächst in ihrem Reifen stehen. Erst wenn der Ball das letzte Kind erreicht, läuft dieses zum ersten Reifen, und alle anderen Kinder wechseln in den nächsten freien Reifen.



STAFFELSPIELE

HINDERNISSTAFFEL

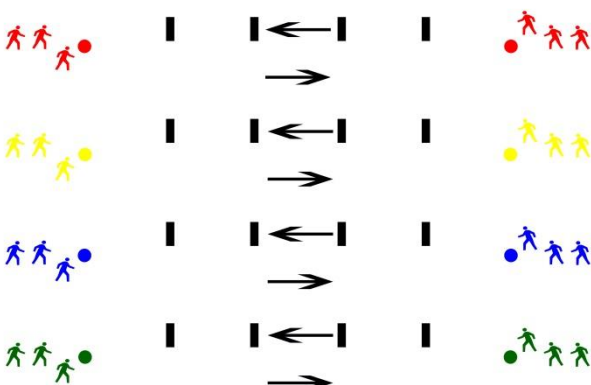


ABLAUF:

- ▲ Die Kinder bilden mehrere Staffelteams.
- ▲ In regelmäßigen Abständen werden Hindernisse (z.B. Bananenkartons), die flach und schnell zu überlaufen sind, aufgestellt. Die Hindernisse sollten beweglich sein, sodass bei einer Berührung der Athlet nicht stürzt, sondern das Hindernis umfällt.
- ▲ Die Staffel wird als Pendelstaffel durchgeführt.
- ▲ Der Wechsel erfolgt entweder durch Abklatschen oder mit einem Staffelstab.
- ▲ Welche Staffel war am schnellsten?

VARIATIONEN:

- ▲ Verschiedene Hindernisse: Bananenkarton, Schaumstoffblöcke, Matten, Hütchen, Medizinbälle unter Matten, Mini-Hürden
- Andere Laufwege: Slalom, Slalom Rückwärts, Slalom ohne Blickrichtungswechsel
- ▲ Kann mit anderen Staffelspielen kombiniert werden, indem die Hindernisse in den Laufweg integriert werden (siehe z.B. Puzzlestaffel)



STAFFELSPIELE

WÜRFELSTAFFEL I

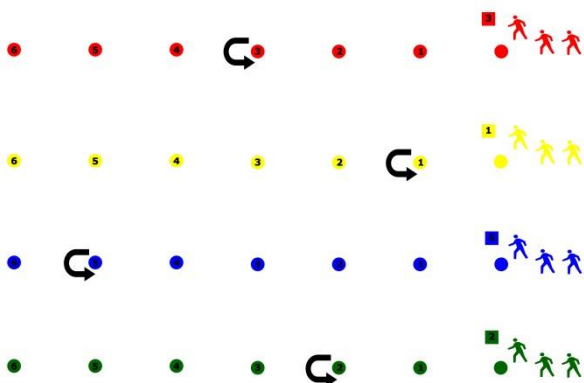


ABLAUF:

- ▲ Jedes Staffelteam hat einen 6-seitigen Würfel (idealerweise große Schaumstoffwürfel; es geht natürlich auch mit normalen Spielwürfeln). Für jedes Team stehen 6 Pylonen im Abstand von jeweils etwa 2 Metern (bis zur ersten Pylone je nach Raumsituation etwa 8-12m Abstand).
- ▲ Nach dem Startkommando würfeln die Startläufer. Die gewürfelte Zahl entspricht dabei der Pylone die zu umlaufen ist (Von 1= nah bis 6=weit). Durch Abklatschen wird an den nächsten Läufer zu übergeben.
- ▲ Welche Staffel ist zuerst im Ziel?

VARIATIONEN:

- ▲ **Ausdauervariante:** Alle Kinder eines Teams begleiten das Kind, welches gerade gewürfelt hat. Gewürfelt werden darf dabei erst, wenn das gesamte Team wieder zurück an der Startlinie ist. Die Staffel endet, wenn jedes Kind eines Teams einmal gewürfelt hat und die Läufer wieder im Ziel sind.



EINSAMMELSTAFFEL

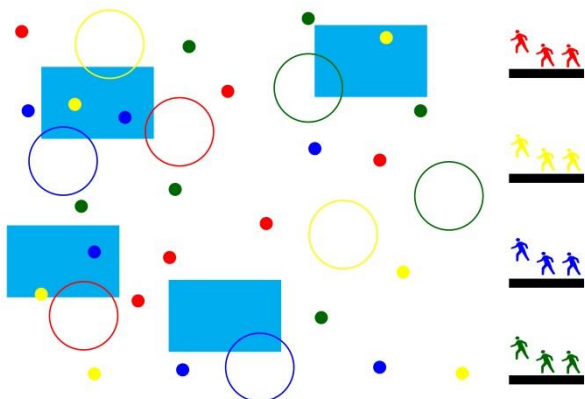


ABLAUF:

- ▲ In der Sporthalle kreuz und quer verteilte Gegenstände (z.B. Reifen, Matten, Bälle, Hütchen/Pylonen, ...) müssen von den Staffelteams schnellstmöglich eingesammelt werden. Die Übergabe erfolgt entweder direkt durch Abklatschen oder durch Umlaufen des Staffelteams, welches auf einer Bank oder Matte sitzt, um dann von hinten Abzuklatschen.
- ▲ Welche Staffel hat am Ende die meisten Gegenstände eingesammelt?

VARIATIONEN:

- ▲ Die Geräte haben eine unterschiedliche Wertigkeit (Punkte): Bälle (1 Punkt), Reifen (2 Punkte), Matten (4 Punkte).
- ▲ Die Geräte dürfen nur in der gleichen Anzahl von Kindern eingesammelt werden, wie die entsprechend festgelegte Punktezahl des Geräts. Zum Beispiel eine Matte (4 Punkte) darf nur von 4 Kindern eingesammelt werden. Bei dieser Variante dürfen zu Beginn 4 Kinder gleichzeitig starten und sich entweder Aufteilen oder gemeinsam einsammeln. Jeder weitere Läufer darf nur nach direktem Abklatschen eines vorhergehenden Läufers ablaufen.



STAFFELSPIELE

KLAMOTTENTRANSPORTSTAFFEL

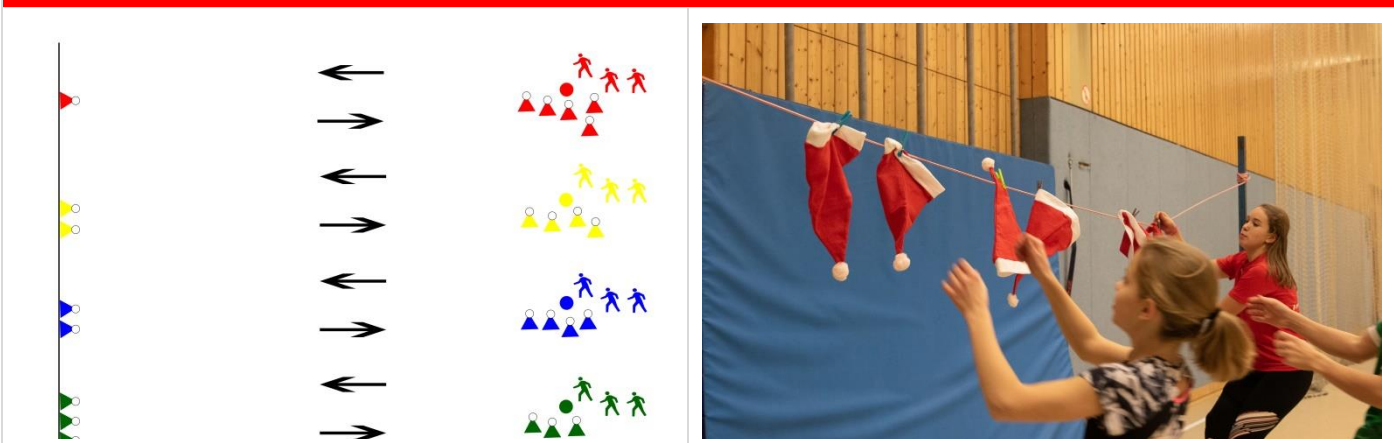


ABLAUF:

- ▲ Die Gruppe wird in mehrere Staffelteams aufgeteilt.
- ▲ Jedes Kind transportiert ein Kleidungsstück bis zu einer Wäscheleine und hängt dieses mit einer Klammer an der Leine auf.
- ▲ Welches Team hat zuerst all seine aufzuhängenden Kleidungsstücke an der Leine und ist hinter die Startlinie zurückgekehrt?

VARIATIONEN:

- ▲ Gleiches Spielprinzip mit „Wäsche abhängen“.
- ▲ Ein Kleidungsstück muss vom ersten Läufer aufgehängt, vom zweiten Läufer wieder abgehängt, vom dritten wieder aufgehängt werden, usw.



STAFFELSPIELE

BALLTRANSPORTSTAFFEL

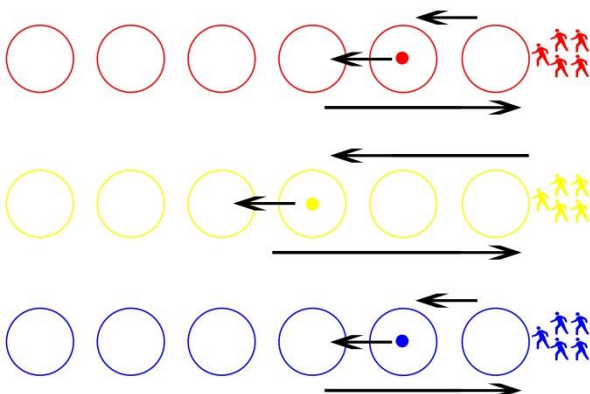


ABLAUF:

- ▲ Die Kinder werden in Staffelteams zu je 5 Kindern eingeteilt (andere Anzahl möglich, dann die Anzahl der Reifen ändern).
- ▲ Für jedes Staffelteam werden 6 Reifen in einer Reihe ausgelegt, jeweils im Abstand von etwa 3-5 Metern. In den ersten Reifen jedes Teams wird ein Tennisball gelegt.
- ▲ Das erste Kind des Staffelteams transportiert den Tennisball vom ersten in den zweiten Reifen und kehrt zum Team zurück. Das zweite Kind transportiert den Ball vom zweiten zum dritten Reifen, usw.
- ▲ Gewonnen hat das Staffelteam, bei dem zuerst der Ball im letzten Reifen liegt und der Läufer zur Startlinie zurückgekehrt ist.

VARIATIONEN:

- ▲ In den ersten Reifen werden zu Beginn 5 Tennisbälle platziert. Nach demselben Prinzip werden die Bälle jeweils einen Reifen weiter gelegt, dabei darf immer nur ein Ball gleichzeitig aufgenommen werden. Zunächst wandern alle Bälle vom ersten in den zweiten Reifen, dann vom zweiten in den dritten Reifen, usw. Jedes Kind läuft während eines Staffelspiels also fünf Mal.
- ▲ **Ausdauervariante:** Wieder werden 5 Bälle im ersten Reifen platziert; gleicher Ablauf wie zuvor, nur laufen alle Kinder gleichzeitig.



STAFFELSPIELE

NUMMERNWETTLAUF



ABLAUF:

- ▲ Jede Mannschaft setzt sich hintereinander auf eine Langbank (alternativ auch auf den Boden).
- ▲ Alle Teilnehmer werden von vorne nach hinten durchnummeriert.
- ▲ Als Startsignal wird vom Übungsleiter eine Nummer gerufen. Die Athleten die diese Nummer haben müssen eine Laufstrecke absolvieren.
- ▲ Welcher Athlet ist am schnellsten wieder auf seinem Platz? Dessen Mannschaft erhält einen Punkt.
- ▲ Welche Mannschaft erzielt die meisten Punkte?

VARIATIONEN:

- ▲ Der Übungsleiter kann auch mehr als eine Nummer rufen: welche Mannschaft ist als erstes wieder komplett?
- ▲ **Rechenstaffel:** Der Übungsleiter stellt eine Rechenaufgabe, dessen Ergebnis die Nummer des Läufers ist.



STAFFELSPIELE

AUF- UND ABBAUSTAFFEL

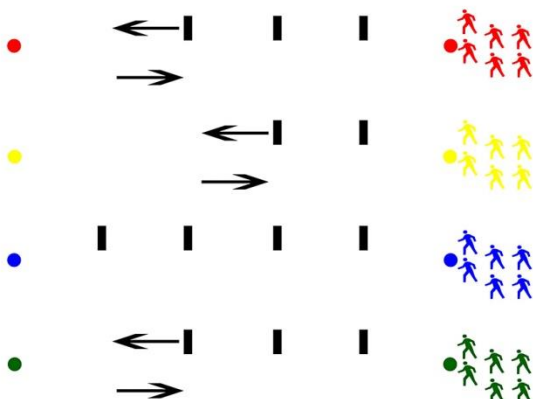


ABLAUF:

- ▲ Jedes Team hat 4-6 Hürden (z.B. Kinderhürden, Minihürden, Bananenkiste oder BlockX). Die Hürden werden nach dem Startkommando vom ersten Laufpaar schnellstmöglich auf oder neben festgelegten Linien oder Markierungen (Pylonen, Hütchen, Gummipads) aufgestellt. Die Abstände der Markierungen sind gleichmäßig etwa 4-6m. Nach dem Aufstellen wird durch Abklatschen das nächste Laufpaar mit einer Hürde auf den Weg geschickt.
- ▲ Welches Team hat zuerst aufgebaut und ist mit dem letzten Laufpaar im Ziel?

VARIATIONEN:

- ▲ Wie oben: Nach dem Aufbauen der Hürden wird die Staffel zur Hindernisstaffel. D.h., nachdem das letzte Laufpaar im Ziel ist, läuft durch Abklatschen das nächste einzelne Kind über alle Hürden (Hinweg), um ein Umkehrmal (4m hinter der letzten Hürde) herum und im Flachsprint zurück, um an das nächste Kind weiterzugeben. Welches Staffelteam hat am schnellsten aufgebaut und überlaufen?
- ▲ Wie Variante 1: Zusätzlich müssen nach dem Eintreffen des letzten Kindes im Ziel sofort wieder Laufpaare die Hürden einsammeln. Welches Team hat am schnellsten aufgebaut, überlaufen und abschließend eingesammelt?



6-TAGE-RENNEN



ABLAUF:

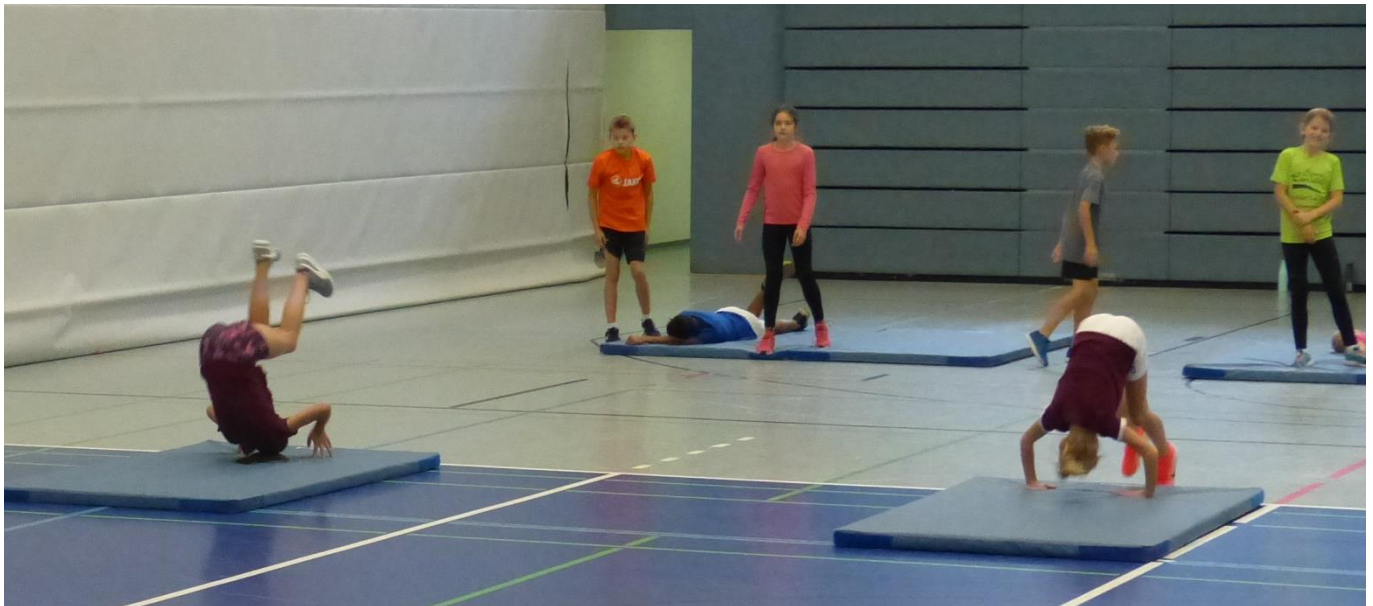
- ▲ Zwei Teams positionieren sich in zwei gegenüberliegenden Ecken einer Laufrunde.
- ▲ Jedes Teammitglied muss insgesamt 6 Runden laufen.
- ▲ Jeder Läufer entscheidet dabei jedoch selbst, wie viele Runden am Stück gelaufen werden und wann gewechselt wird. Die 6 Runden müssen also nicht am Stück gelaufen werden.
- ▲ Die Teammitglieder, die nicht an der Reihe sind, sitzen auf einer Bank, um die anderen nicht zu behindern.
- ▲ Das Team, das als erstes alle Runden gelaufen ist und wieder sitzt, gewinnt.

VARIATIONEN:

- ▲ Die Teams bekommen eine Gesamtzahl an Runden vorgegeben, die sie unter sich aufteilen müssen. Alle Teammitglieder müssen teilnehmen. Dabei können weitere Einschränkungen getroffen werden, etwa: jedes Teammitglied muss mindestens vier und darf höchstens 6 Runden laufen.
- ▲ Die Teams laufen so lange, bis ein Team das andere überholt.



TURNSTAFFEL



ABLAUF:

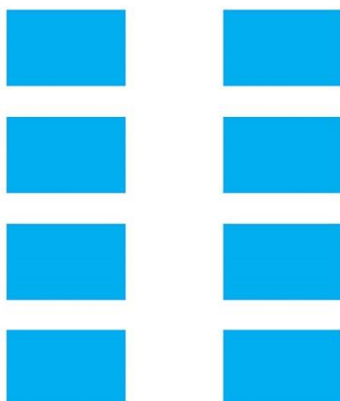
- ▲ Jedes Team hat 3 Matten. Die Matten sind im Abstand von etwa 10-15m in einer Reihe. Von der „Startmatte“ läuft das erste Kind nach dem Starkommando zur nächsten Matte, um dort eine Vorwärtsrolle zu machen. Danach schnellstmöglich zur nächsten Matte, um dort eine Rückwärtsrolle zu machen. Nach Bewältigung der Rückwärtsrolle läuft das Kind schnellstmöglich zurück und übergibt durch Abklatschen an den nächsten Läufer.
- ▲ Welches Staffelteam ist am schnellsten im Ziel?

VARIATIONEN:

- ▲ Wie oben: Zusätzlich auch auf dem Rückweg Bodenturnaufgaben lösen (Rollen, Rad, ...)
- ▲ Wie oben: Zusätzlich auch über Turngeräte Springen (Bock, Kasten, ...)

ACHTUNG:

- ▲ Keine Balancieraufgaben geben, da Kinder unter dem Zeitdruck bei der Staffel nicht so kontrolliert balancieren können und das Risiko von Herunterfallen oder Abrutschen gegeben ist!



STAFFELSPIELE

WÜRFELSTAFFEL II

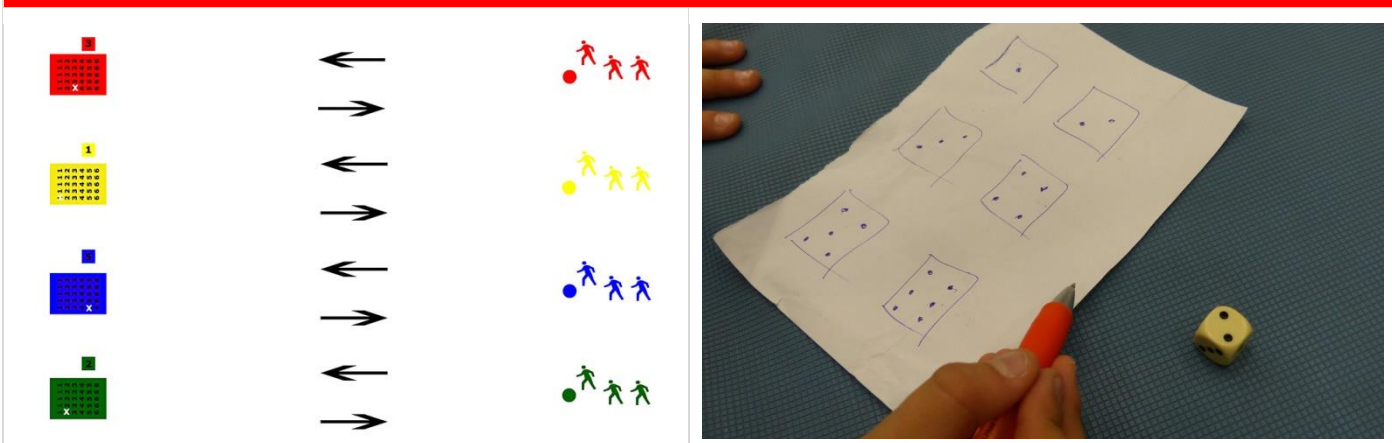


ABLAUF:

- ▲ Die Teams stellen sich an einem Ende einer Laufstrecke auf.
- ▲ Am anderen Ende liegt ein Würfelblatt zum Ankreuzen aus.
- ▲ Nach dem Startkommando läuft der erste Athlet zum Ende und würfelt.
- ▲ Die gewürfelte Zahl darf er auf dem Würfelblatt durchstreichen. Sofern die gewürfelte Zahl bereits durchgestrichen ist, darf so lange gewürfelt werden, bis eine Zahl durchgestrichen werden kann.
- ▲ Danach übergibt er den Würfel an den nächsten Läufer.
- ▲ Das Team, das als erstes alle Felder angekreuzt hat, gewinnt.

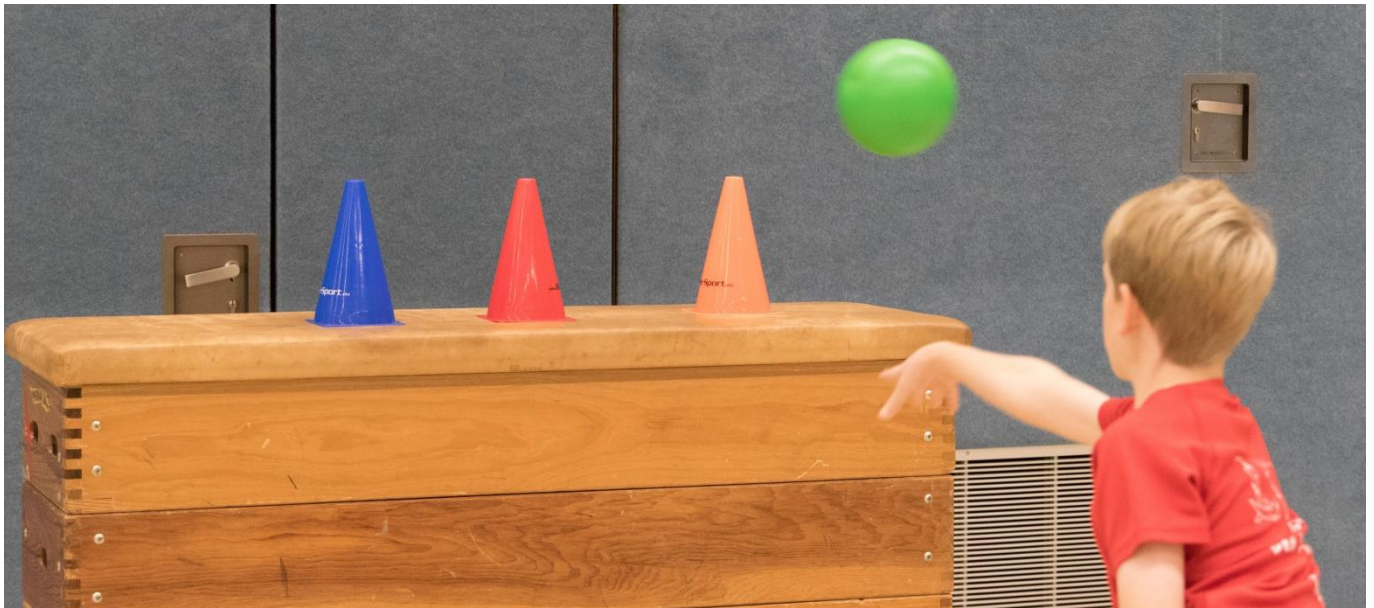
VARIATIONEN:

- ▲ Jedes Kind darf pro Laufrunde nur einmal würfeln: Passt die gewürfelte Zahl nicht, muss es zurückkehren, ohne abzustreichen.
- ▲ **Bingostaffel:** Anstelle des Würfelblattes liegt für jedes Team ein Bingoblatt bereit. Der Übungsleiter zieht die Bingozahlen und ruft sie aus. Das Team, das als erstes eine komplette Reihe angekreuzt hat, gewinnt.



STAFFELSPIELE

BIATHLONSTAFFEL

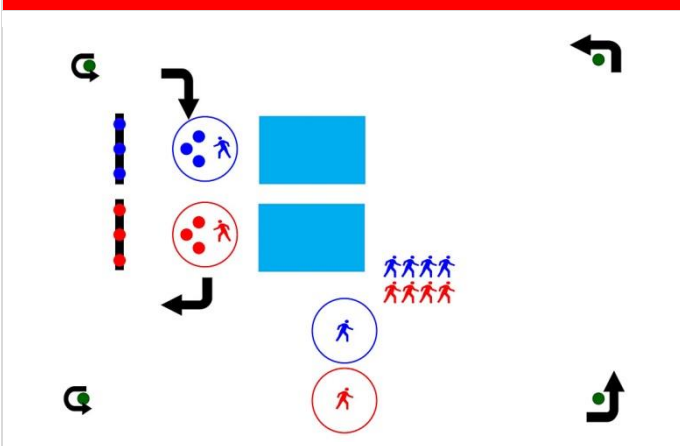


ABLAUF:

- ▲ Für jedes Staffelteam wird eine Wurfstation eingerichtet.
- ▲ Dort können 3 Hütchen mit 3 Wurfgeräten von einem großen Kasten geworfen werden.
- ▲ Der erste Läufer jeden Teams läuft bis zur Wurfstation und versucht die Hütchen zu treffen.
- ▲ Je nicht getroffenem Hütchen muss eine Aufgabe absolviert werden, z.B. 10 „Hampelmänner“.
- ▲ Danach läuft er zurück und übergibt an den nächsten Läufer.

VARIATIONEN:

- ▲ Wurfstation: z.B. durch hängende Gymnastikreifen oder in umgedrehte Kästen hinein werfen.
- ▲ Anstelle einer Strafübung muss eine kurze Strafrunde absolviert werden.
- ▲ **Ausdauervariante:** die Laufrunde wird deutlich verlängert. Die Kinder können paarweise laufen, damit sich mehr Kinder gleichzeitig bewegen.



STAFFELSPIELE

BALLTRANSPORTSTAFFEL II

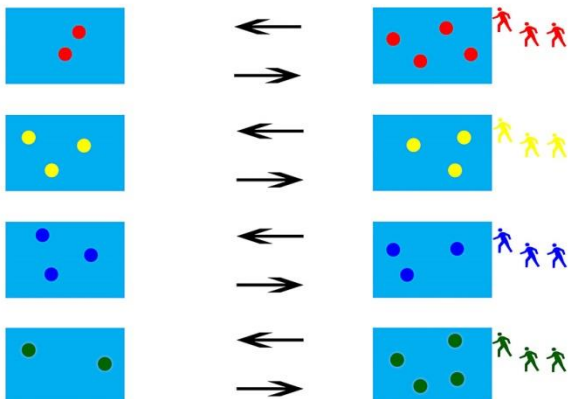


ABLAUF:

- ▲ Jedes Team hat 4-6 Medizinbälle, eine „Startmatte“ und eine „Ablagematte“ in 15m Abstand. Nach dem Startkommando läuft der Startläufer mit einem Ball schnellstmöglich zur „Ablagematte“ um den Ball dort abzulegen und sofort zurück zu sprinten. Durch Abklatschen wird der nächste Läufer auf den Weg gebracht.
- ▲ Welches Team hat zuerst alle Bälle bis zur Ablagematte transportiert?

VARIATIONEN:

- ▲ Wie oben; Zusätzlich werden die Bälle, nachdem sie alle abgelegt wurden, wieder zurück transportiert. Welches Team hat zuerst alle Bälle hin und zurück transportiert und abgelegt?
- ▲ Wie oben, jedoch nur mit einem Ball: der erste Läufer transportiert den Ball zur Ablagematte, der zweite holt ihn wieder zurück, usw.



STAFFELSPIELE

WURFSTAFFEL

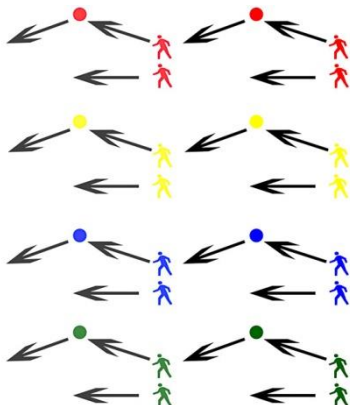


ABLAUF:

- ▲ Die Teams bestehen aus je zwei Athleten. Jedes Team erhält einen Federball.
- ▲ Beide Partner stehen an der Startlinie. Partner 1 wirft den Federball so weit wie möglich. Partner 2 fängt den Federball und wirft von dieser der Stelle den Federball weiter in Richtung Ziellinie, Partner 1 fängt nun den Federball, usw.
- ▲ Welches Team hat als erstes die Ziellinie erreicht?

VARIATIONEN:

- ▲ Andere Wurfgeräte nehmen um die Laufintensität zu verändern.
- ▲ Teams vergrößern.
- ▲ Wenn der Ball den Boden berührt muss zurück zum Start gegangen werden.



STAFFELSPIELE

SPRUNGSTAFFEL

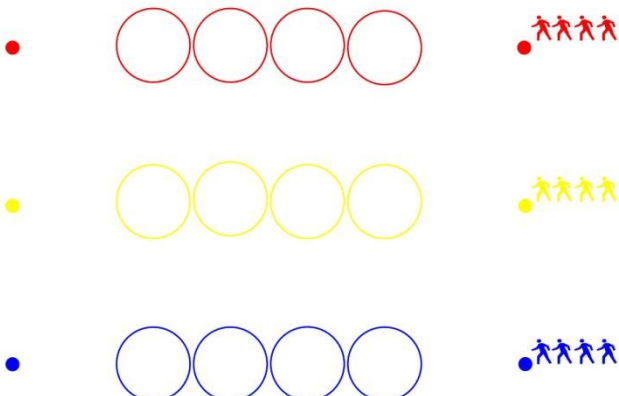


ABLAUF:

- ▲ Für jedes Staffelteam ist eine Reifenbahn mit 5 Reifen aufgebaut (Abstand Start bis zum ersten Reifen und Abstand letzter Reifen bis zum Umlaufmal jeweils 5 Meter).
- ▲ Auf dem Hinweg durchspringen die Athleten die Reifenbahn einbeinig mit dem rechten Bein, auf dem Rückweg wird das Bein gewechselt.
- ▲ Zurück an der Startlinie wird der nächste Athlet ins Rennen geschickt.
- ▲ Welche Staffel ist als erste im Ziel?

VARIATIONEN:

- ▲ Reifen nicht geradlinig anordnen (z.B. „gebogen“).
- ▲ Andere Sprungaufgaben stellen.



HÜTCHENSPIEL-STAFFEL

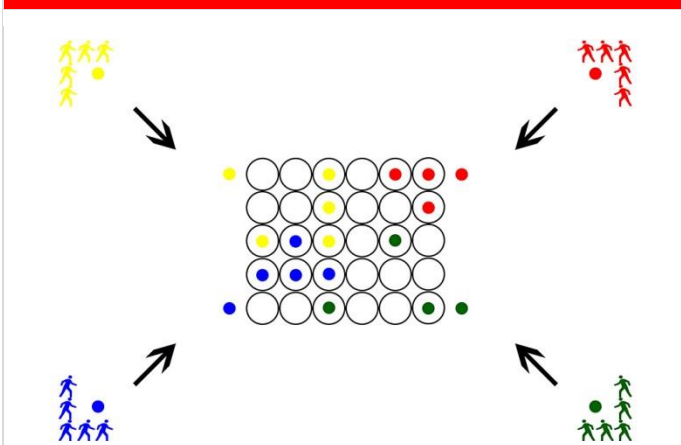


ABLAUF:

- ▲ Vier Teams stehen an den Ecken des Spielfelds. Im Mittelkreis sind 30 Felder markiert (z. B. mit Fahrradreifen oder Koordinationsleitern). Dort liegen außerdem pro Team 15 Hütchen in vier verschiedenen Farben bereit.
- ▲ Nach dem Startkommando läuft der erste Läufer diagonal zur Mitte und markiert ein Feld mit einem Hütchen seines Teams.
- ▲ Danach läuft er zurück zum Team und übergibt an den nächsten Läufer.
- ▲ Wenn kein Feld mehr frei ist, werden die Hütchen gestapelt. Wenn keine Hütchen mehr neben dem Feld liegen, dürfen Hütchen von einem Stapel auf einen anderen gelegt werden, dabei darf aber kein Feld leer werden.
- ▲ Das Ziel ist es eine möglichst große zusammenhängende Fläche in der Teamfarbe herzustellen.
- ▲ Das Spiel endet nach 7 Minuten.

VARIATIONEN:

- ▲ Variante 1: Die Laufstrecke wird länger oder kürzer gewählt.
- ▲ Variante 2: Zur Erhöhung der Intensität startet ca. 10 Sekunden nach dem ersten Läufer ein zweiter Läufer pro Team. So sind immer zwei Athleten gleichzeitig unterwegs und das Farbbild ändert sich schneller.



STAFFELSPIELE

KRÄFTIGUNGSSTAFFEL I

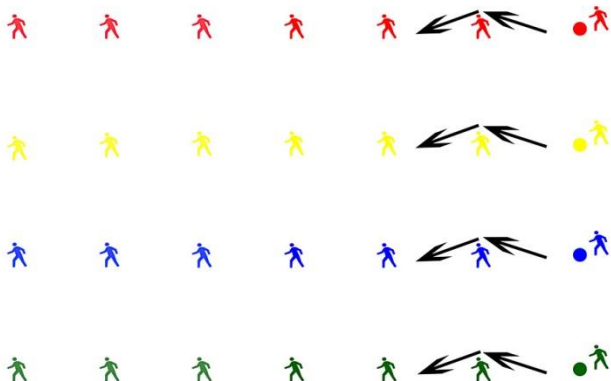


ABLAUF:

- ▲ Alle Staffelteams sind gleich groß und bestehen aus 4-6 Kindern. Die Kinder stehen hintereinander in einer Reihe (jeweils im Abstand von etwa 2 Metern).
- ▲ Nach dem Startkommando überspringt das letzte Kind der Reihe alle anderen Kinder im „Bocksprung“ (beidbeiniges Überspringen im Stütz über die Rücken-Schulterseite des leicht gebeugten Kindes). Jedes Kind muss insgesamt drei Mal über alle anderen in der Reihe gesprungen sein.
- ▲ Welches Team hat am schnellsten die Sprungaufgabe gemeistert?

VARIATIONEN:

- ▲ Wie oben: zusätzlich wird abwechselnd Übersprungen und durch die gegrätschten Beine des nächsten Kindes gelaufen.
- ▲ „Baumstammspringen“: Alle Kinder sind im Liegestütz (oder vereinfachter Liegestütz), das jeweils letzte Kind springt über die anderen Kinder drüber.
- ▲ Wie oben, ohne Kräftigungsaufgabe: die Kinder laufen Slalom um alle anderen Kinder vor ihnen.



UMDREHSTAFFEL

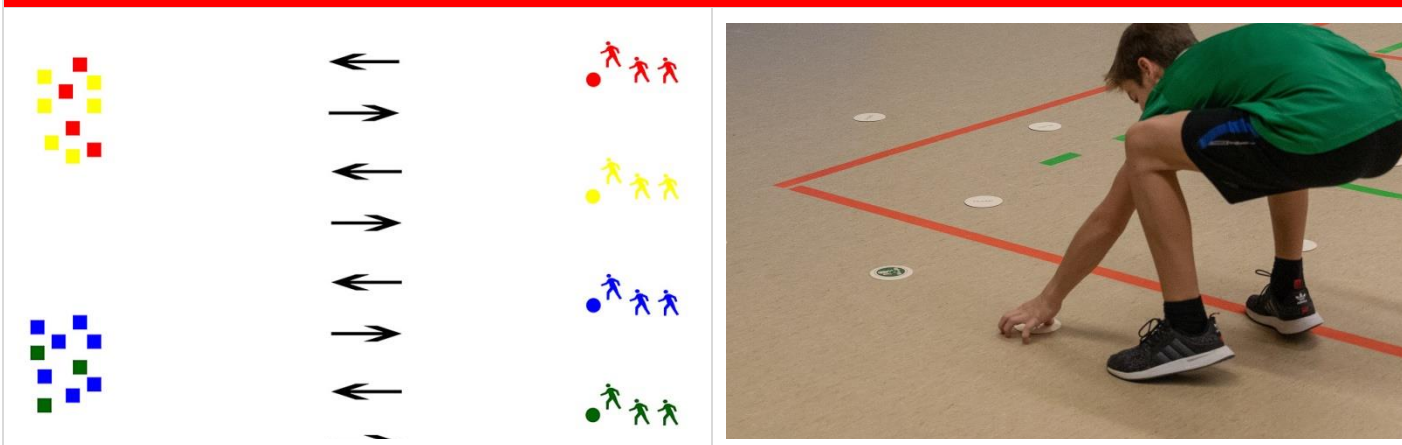


ABLAUF:

- ▲ Es werden zwei Mannschaften gebildet.
- ▲ In einiger Entfernung werden Spielkarten ausgelegt. Das Kartenfeld gehört beiden Mannschaften.
- ▲ Als Pendelstaffel müssen die Teilnehmer abwechselnd zu einem Kartenfeld laufen.
- ▲ Mannschaft A versucht die Karten immer auf die Bildseite zu drehen.
- ▲ Mannschaft B versucht die Karten auf die Rückseite zu drehen.
- ▲ Jeder Teilnehmer darf nur eine Karte umdrehen.
- ▲ Welches Team hat nach Ablauf von drei Minuten mehr Karten richtig gedreht?

VARIATIONEN:

- ▲ Pro Team dürfen mehr Kinder gleichzeitig laufen (Kartenzahl erhöhen - etwa doppelt so viele Karten wie Teilnehmer).
- ▲ Die Anzahl der Karten, die ein Teilnehmer umdrehen darf, wird gewürfelt.
- ▲ Die Anzahl der Karten, die ein Teilnehmer umdrehen darf, hängt von einer Übung ab (z.B.: 3 Liegestützen = 3 Karten).



KRÄFTIGUNGSTAFFEL II

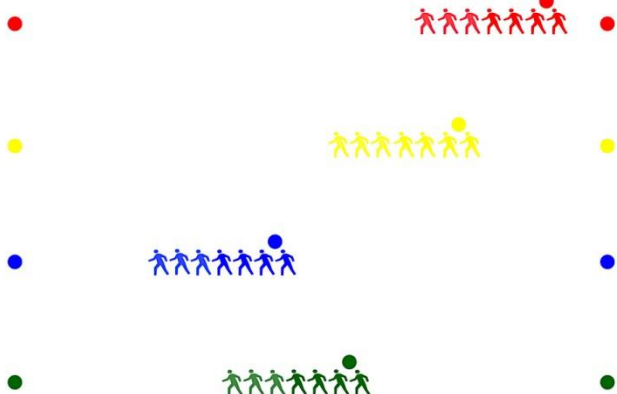


ABLAUF:

- ▲ Es werden mehrere Mannschaften gebildet.
- ▲ Die Teilnehmer stehen dicht hintereinander.
- ▲ Es wird ein Ball von vorne nach hinten über Kopf durchgegeben.
- ▲ Der letzte Teilnehmer läuft nach vorne und gibt den Ball erneut weiter.
- ▲ Welches Team ist als erstes über die Ziellinie gewandert?
- ▲ **Wichtig:** Abstand zwischen den Teilnehmern vorgeben. Der Ball darf nicht geworfen werden. Ballgewicht je nach Alter anpassen.

VARIATIONEN:

- ▲ Übergabeart ändern: seitlich, zwischen den Beinen, Kombination aus oben / unten
- ▲ Position der Teilnehmer ändern: Liegestütz (vorwärts / rückwärts / seitlich) und Ball durch rollen.



STAFFELSPIELE

ENDLOSSTAFFEL

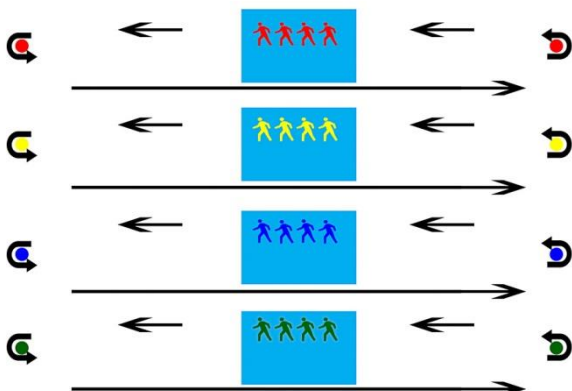


ABLAUF:

- ▲ Alle Staffelteams sind gleich groß und bestehen aus 4-6 Kindern. Das Staffelteam steht auf der Startmatte. Der Startläufer umsprintet mit einem Staffelstab ein Umkehrmal (Abstand zur Startposition 10-15 Meter), sprintet an der Gruppe auf dem Rückweg vorbei zu einem weiteren Umkehrmal (10-15 Meter hinter der Startposition).
- ▲ Nach Umlaufen des hinteren Umkehrmals übergibt der Läufer „fliegend“ an den nächsten Läufer. Die Übergabe muss spätestens am vorderen Umkehrmal abgeschlossen sein.
- ▲ Welches Team ist zuerst im Ziel, nachdem jeder einmal gesprintet ist?

VARIATIONEN:

- ▲ Wie oben: jedes Kind muss mehrmals (2x, 3x, ...) sprinten.
- ▲ Ähnlich wie oben: Die Umkehrmale sind jeweils nur 5 Meter von der Startposition entfernt. Auf vorher festgelegte Zeit (z.B. 2 Minuten) werden so viele Übergaben wie möglich gemacht. Welches Team hat die meisten Übergaben geschafft?



STAFFELSPIELE

MALSTAFFEL

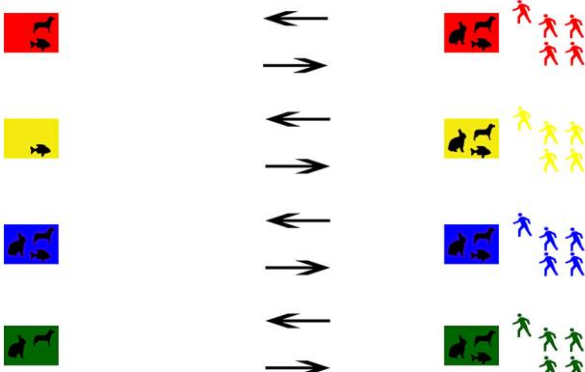


ABLAUF:

- ▲ Für jedes Team wird am Ende einer Sprintstrecke ein Bild (oder Raster mit Symbolen) ausgelegt.
- ▲ An der Basis des Teams wird ein leeres Blatt (oder leeres Raster) bereitgestellt.
- ▲ Nach dem Startkommando läuft der erste Läufer los, merkt sich die erste Linie / die erste Fläche des Bildes (oder ein Symbol des Rasters), sprintet zurück, und überträgt es auf das leere Blatt.
- ▲ Sobald der Läufer angekommen ist, darf das nächste Kind des Teams starten.
- ▲ Es gewinnt das Team, das als erstes das Bild (oder Raster) komplett kopiert hat.

VARIATIONEN:

- ▲ Variante 1: Das Bild muss mit den Füßen gemalt werden.
- ▲ Variante 2: Es liegt kein Bild bereit, sondern ein Text. Dieser muss Satz für Satz (oder Wort für Wort) übertragen werden.



ZICKZACKSTAFFEL

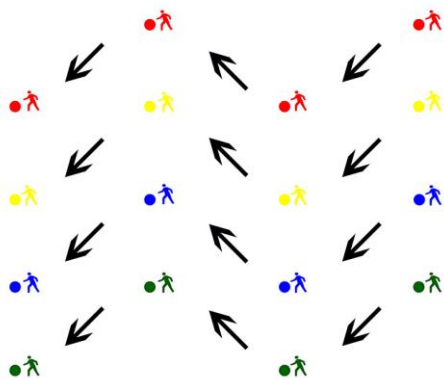


ABLAUF:

- ▲ Für jede Mannschaft werden im Zickzack-Muster Hütchen aufgestellt. Zwischen den Hütchen sollten 10 – 15 Metern liegen.
Hinweis: Das Bild oben nutzt verkleinerte Abstände, um die Spielidee auf dem Bild überbringen zu können.
- ▲ Jeder Teilnehmer stellt sich an eines der Hütchen.
- ▲ Der Startläufer hat einen Staffelstab und muss auf Kommando zum nächsten Teilnehmer laufen. Dort wird der Staffelstab übergeben und er nimmt den Platz an dieser Position ein.
- ▲ Der Schlussläufer läuft den langen Weg zurück zum ersten Hütchen.
- ▲ Welches Team hat den Staffelstab als erstes wieder am Startpunkt?

VARIATIONEN:

- ▲ Staffelstab durch einen Medizinball ersetzen.
- ▲ Ein Läufer mehr wie Hütchen, am Start stehen zunächst zwei Kinder bereit. Die Staffel verläuft nach demselben Prinzip wie zuvor, nur dass sie erst endet, wenn alle Kinder wieder auf ihren Ausgangspositionen angekommen sind.
- ▲ Wenn ein Ball genommen wird, kann dieser geworfen werden; das werfende Kind muss hinterher sprinten.



STAFFELSPIELE

PARCOURSSTAFFEL



ABLAUF:

- ▲ Für jede Mannschaft muss ein baugleicher Parcours aufgebaut werden.
- ▲ Die Teilnehmer laufen als Pendestaffel oder Umkehrstaffel durch den Parcours.
- ▲ Je nach Aufbau des Parcours wird der Rückweg neben dem Parcours zurückgelegt.
- ▲ Welches Team ist am schnellsten?

VARIATIONEN:

- ▲ Variation des Parcours.
- ▲ Die Staffel wird mehrmals durchgeführt. Das jeweils gewinnende Team bekommt ein zusätzliches Hindernis in den Laufweg gestellt, das überwunden werden muss.

