

## 4-GEWINNT

## SPRINT



### ORGANISATION / ABLAUF:

Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt und positionieren sich hinter einer Startlinie. In etwa 15 Metern Entfernung wird ein „Reifenrechteck“ mit 5 x 4 Reifen gelegt. Auf Kommando starten die Startläufer und legen in einen der Reifen eine Markierung ihrer Teamfarbe (zum Beispiel Teambänder oder farbige Hütchen). Die nachfolgenden Läufer dürfen die Markierungsgegenstände nur in Reifen legen, die noch nicht markiert wurden. Gewonnen hat das Team, welches als erstes 4 nebeneinander liegende Reifen (vertikal, horizontal oder diagonal) markiert hat. Sind alle Reifen markiert, ohne dass es einen Sieger gibt, endet das Spiel unentschieden.

### VARIATIONEN:

- ▲ Innerhalb einer „Reifen-Spalte“ muss zunächst der erste, zweite bzw. dritte, Reifen belegt werden, bevor der zweite, dritte bzw. vierte Reifen befüllt wird
- ▲ Variante „Tic-Tac-Toe“: gleiche Spielidee mit einem 3 x 3 Reifenfeld

### EMPFEHLUNGEN / HINWEISE:

- ▲ etwa 15 Meter Streckenlänge wählen

### MATERIAL:

- ▲ 20 Reifen
- ▲ 2 x 10 Markierungsmaterial (z.B. Teambänder, farbige Hütchen)

### DAUER / WIEDERHOLUNGEN:

- ▲ 3 Staffeldurchgänge

### WETTKAMPFSYSTEM KINDERLEICHTATHLETIK:

Diese Übung bereitet alle Sprintdisziplinen im Wettkampfsystem Kinderleichtathletik vor.

### SPORTABZEICHEN:

Diese Übung bereitet alle Sprintdisziplinen des Deutschen Sportabzeichens vor.

### BUNDESJUGENDSPIELE:

Diese Übung bereitet alle Disziplinen des Wettbewerbs aus dem Bereich „schnell-laufen“ vor. Auch die Sprintdisziplinen des Wettkampfs ab Klasse 5 können so vorbereitet werden.