

**Spielbeschreibung zum Unterrichtsvorhaben:
„Bandenlauf – laufen und orientieren im Gelände“
Inhaltsbereich: Laufen – Springen – Werfen Klassen 3/4**

Intention und Kompetenzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler laufen, springen und werfen auf vielfältige und spielerische Art und Weise.

(Bildungsplan Grundschule 2016 – Bewegung, Spiel und Sport, 3.2.3 Laufen – Springen – Werfen)

Material: Gruppenkarten (z.B. motivierende Kinderbanden), Laufpläne

Spielbeschreibung „Bandenlauf“:

Vorbereitung:

Laufidee:

Die Schülerinnen und Schüler werden über 6 unterschiedliche, meist bekannte „Kinderbanden“ und „Detektive“ (wie z.B. TKKG, Fünf Freunde, ???, Sherlock Holmes) in Gruppen eingeteilt. So kann die Motivation gesteigert und die Lebenswelt der Kinder in den Bandenlauf miteinbezogen werden.

Vor der Stunde werden Karten, welche die „Hauptquartiere“ der Banden (z.B. TKKG) ausweisen, an einem Platz angebracht. Nachdem man sich nun im Gelände befindet, bekommen die Kinder unterschiedliche Laufaufgaben gestellt:

1. Sie müssen in einem begrenzten Gelände ihr Hauptquartier finden, das mit ihrem Namen gekennzeichnet ist (siehe Schilder für Hauptquartiere im Anhang). Weiterhin sollen sie versuchen, sich während des Suchlaufes zu merken, wo sich auch die anderen Hauptquartiere befinden, damit nachher der „Austausch von Informationen“ zügiger vorangeht.

Diese Laufaufgabe kann alleine ausgeführt werden, so kommt es später auch zu einem intensiven Austausch innerhalb einer Gruppe.

Natürlich ist es auch möglich, ein Zeitlimit vorzugeben, sodass es umso wichtiger ist, zu wissen, welche Hauptquartiere jeder einzelne Läufer gefunden hat.

2. Nun bekommen die einzelnen Gruppen einen Laufplan, der ihnen vorgibt, in welcher Reihenfolge sie die Hauptquartiere anlaufen müssen. Dort befinden sich auf der Rückseite der Namensschilder Hinweise, welche zusammengesetzt den Lösungssatz ergeben. (z. B. „Mister U befindet sich direkt unter euch ...“). Die Kinder müssen sich bei jedem Hauptquartier den Hinweis notieren und zum Schluss die Hinweise zu einem Satz zusammenfügen.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler nun den Lösungssatz herausgefunden haben, kann das Spiel beendet werden. Natürlich ist es auch denkbar, eine letzte Aufgabe in den Hinweisen zu formulieren oder einen Platz anzugeben, der noch angelaufen werden muss, um Mister U zu fangen. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

PBK: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz, Sozialkompetenz

Bezug zum Inhaltsbereich: Spielen – Spiele – Spiel

Laufplan auf der Suche nach **Mister U**

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

5 Freunde

TKKG

Scotland Yard

Sherlock Holmes

Die drei ???

FBI

Laufplan auf der Suche nach **Mister U**

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

FBI

Sherlock Holmes

TKKG

5 Freunde

Scotland Yard

Die drei ???

Laufplan auf der Suche nach **Mister U**

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

Scotland Yard

TKKG

FBI

Sherlock Holmes

Die drei ???

5 Freunde

Laufplan auf der Suche nach **Mister U**

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

TKKG

5 Freunde

Sherlock Holmes

Die drei ???

FBI

Scotland Yard

Laufplan auf der Suche nach Mister U

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

Die drei ???

FBI

Scotland Yard

TKKG

5 Freunde

Sherlock Holmes

Laufplan auf der Suche nach Mister U

Lauft die Hauptquartiere nach der unten angegebenen Reihenfolge an und notiert euch die Hinweise!

Sherlock Holmes

Die drei ???

5 Freunde

Scotland Yard

FBI

TKKG
