



**Für den Sportunterricht**

**Für die bewegte Schule/Betreuung**

Spielkartenlauf / Spielkartenstafette		Familien-Clan	
Altersstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Alle	Altersstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst
Sozialform	<input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe	Sozialform	<input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse
Zeitbedarf	ca. 10 Minuten	Zeitbedarf	ca. 10 Minuten
Material	Kartenspiel, Langbank oder Kastendeckel	Material	keines
Ziel	locker als Aufwärmen oder intensiv als Sprinttraining	Ziel	Aktivierung, Auflockerung, Konzentration
Quelle	vlamingo.de	Quelle	Mobile Sport (Monatsthema 03/20)
Beschreibung		Beschreibung	
<p>Ein Kartenspiel mit vier verschiedenen Symbolen (z.B. Jasskarten) wird auf einer Seite der Halle (Grundlinie) verdeckt auf einer Langbank ausgelegt. Auf der anderen Grundlinie (andere Seite der Halle) befinden sich zwei bis vier Hütchen, die als Startpunkte dienen. Es werden zwei bis vier gleich große Mannschaften gebildet, welchen eines der Symbole zugeordnet wird. Auf das Startsignal läuft eine Person pro Gruppe zur gegenüberliegenden Bank und dreht eine Karte um. Hat diese Karte das richtige Symbol, darf die Karte mit zurück zur Gruppe genommen werden. Ansonsten wird sie wieder umgedreht auf die Bank gelegt. Gewonnen hat das Team, welches als erstes alle Karten gefunden hat. Pro Mannschaft darf immer nur eine Person gleichzeitig laufen und eine Karte umdrehen (Stafette mit abklatschen).</p>		<p>Es werden 3-er oder 4-er Gruppen gebildet. Jede Gruppe denkt sich einen gemeinsamen Familiennamen und jedes Mitglied einen Vornamen aus. Anschliessend stellt sich jede Familie kurz mit Namen vor. Nun startet das Spiel. Alle Teilnehmenden laufen im Raum umher und wenn sie auf jemanden treffen, geben sie sich die Hand. Beide nennen ein einziges Mal ihren Vor- und Nachnamen. Nun übernimmt man den Vor- und Nachnamen der anderen Person und stellt sich bei der nächsten Person mit dem neuen Vor- und Nachnamen vor. Es wird exakt der Name übernommen, welcher einem genannt wurde. Nach einigen Minuten wird das Spiel gestoppt und die Teilnehmer*innen mit den aktuell gleichen Familiennamen stellen sich zusammen hin. Welche Familien gibt es noch? Welche sind gewachsen oder geschrumpft? Was für neue Namen sind entstanden?</p>	
Variationen		Variationen	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eine Karte gewinnt: z.B. Mannschaft die als erstes den König ihres Symbols zieht</li> <li>▪ Jede Mannschaft bekommt eine Rechenaufgabe anstelle der Karten. Auf der gegenüberliegenden Bank liegen verdeckt Zahlen und Rechenzeichen. Die Schüler*innen müssen die Einzelteile der Rechnung suchen.</li> <li>▪ Es werden statt Spielkarten Memory-Karten ausgelegt. Alle Spieler*innen dürfen zwei Karten aufdecken und bei einem Paar mitnehmen. Pro Paar gibt es einen Punkt.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anstelle von Familiennamen werden z.B. Fahrzeugmarken und Modelle gewählt.</li> <li>▪ Der Name darf im Spiel zweimal gesagt werden, komplizierte Namen sind verboten.</li> <li>▪ Die Familie bewegt sich mit derselben Bewegungsart fort. Beispiel: Macht die Familie Wellen. Ein Teilnehmer macht die Welle mit den Armen, die nächste Person mit dem Oberkörper und so weiter.</li> </ul>	