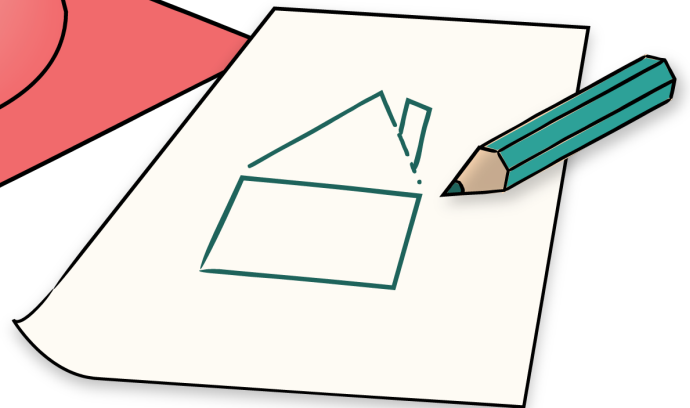


STAFFELLAUF ✨ ✨
**STAFFEL
MAL-SPIEL**





DIE AUTORIN NATALIE GAWENAT

Natalie Gawenat (Diplom Sportwissenschaftlerin) ist Fachbereichsleitung für **Kinder-/Jugendsport** im SV Bayer Wuppertal e.V., **Ausbilderin** für den LSB NRW und **Referentin** für diverse Bewegungskonzepte. Sie ist Turnhallen- und Sportplatzfan seit frühester Kindheit und hat seit über 20 Jahren vielseitige Sportvereinspraxis mit Kindern und Jugendlichen jeden Alters.

© WIMASU GmbH 2023

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

<https://wimasu.de/staffellauf-malwettbewerb-im-sportunterricht/>

1. Version

Autorin: N. Gawenat
Illustrationen: N. Matsuyama
Satz und Layout: N. Matsuyama
Lektorat: N. Matsuyama
Redaktion: J. Schäfer, V. Veit
Herausgeber: J. Veit, Ch. Walther

Dieses Dokument zitieren:

Gawenat, N. (2023). Staffellauf Malstaffel.

Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/staffellauf-malwettbewerb-im-sportunterricht/>

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.

MALSTAFFEL

ABLAUF



MATERIAL:

Osterhasenmalvorlagen (s. Anhang), Stifte, Blätter, Pylonen

Aufbau:

Am Ende der Laufstrecke liegt ein weißes Blatt und ein Stift je Team.

AUFGABENBESCHREIBUNG:

Jedes Team überträgt die Malvorlage nach dem Staffellaufprinzip.

Dazu dürfen sich die Läufer die Vorlage am Start ansehen, dann eine Strecke ggf. mit einem Parcours in passender Schwierigkeit zum leeren Blatt laufen und dort ein Element der Vorlage übertragen.

Nach dem Zurücklaufen wird abgeschlagen und schon startet das nächste Kinde zum Zeichnen. Das erste Kind stellt sich wieder hinten an. Nach diesem bekannten Prinzip wird so lange gespielt bis eine vorgegebene Zeit abgelaufen ist, dann endet das Spiel.

Gewonnen haben alle Teams, die die Vorlage richtig übertragen haben.

VARIANTE:

- In Runde 2 können die Figuren einen Namen bekommen und bunt eingefärbt werden.
- Lasst die Teams dabei vielseitig Laufen (Einbeinig, Rückwärts usw.)

