

Kompass-Spiel

Die Kinder sind vor dem Start des Spiels teamweise bei einem Malstab auf der Startlinie aufgestellt. In der Mitte der Halle/Rasenfeld wird ein Blatt ausgelegt, wo die vier Windrichtungen N/S/W/O aufgezeichnet sind.



Auf einem Teppichstück 5m vor dem Kompass sind Richtungs-Zettel in verschiedenen Farben ausgelegt (jedem Team ist eine Farbe zugeordnet).

In der Verlängerung jeder der 4 Windrichtungen ist ein Malstab aufgestellt, wo die Richtung nochmals gross an einem A4-Blatt befestigt ist. Vor dem Malstab ist eine leere Kiste deponiert, wo die Zettel der Läufer/Innen deponiert werden.

Jedes Kind des Teams läuft nun vom Startpunkt zum Mittelpunkt, nimmt sich dort einen Zettel und deponiert diesen in der Kiste vor dem korrekten Windrichtungs-Malstab. Der Leiter kontrolliert unmittelbar neben dem Kompass.

Welches Team ist mit seinen Zetteln zuerst fertig?

Varianten:

- Als Stafette: bei z.B. 3 Teammitgliedern müssen immer 2 laufen
- Anstelle von Zetteln können auch leere Holzwürfel aus dem Spielzeug-Fachhandel mittels Filzstift mit N/S/O/W beschriftet werden und man muss würfeln anstatt Zettel zu ziehen. Die leeren 2 Würfelseiten können als Joker definiert werden (z.B. Pause, freie Richtungswahl). Bei der Würfelvariante muss der Malstab mit der Hand berührt werden und es wird gelaufen, bis z.B. jedes Kind 4x gelaufen ist (oder: auf Zeit, welches Team holt die meisten ganzen Läufe?).
- Extensiver wird das Spiel, wenn z.B. nicht alle pro Team laufen müssen, oder einige Pausen-Zettel in die N/S/W/O-Zettel eingestreut werden.

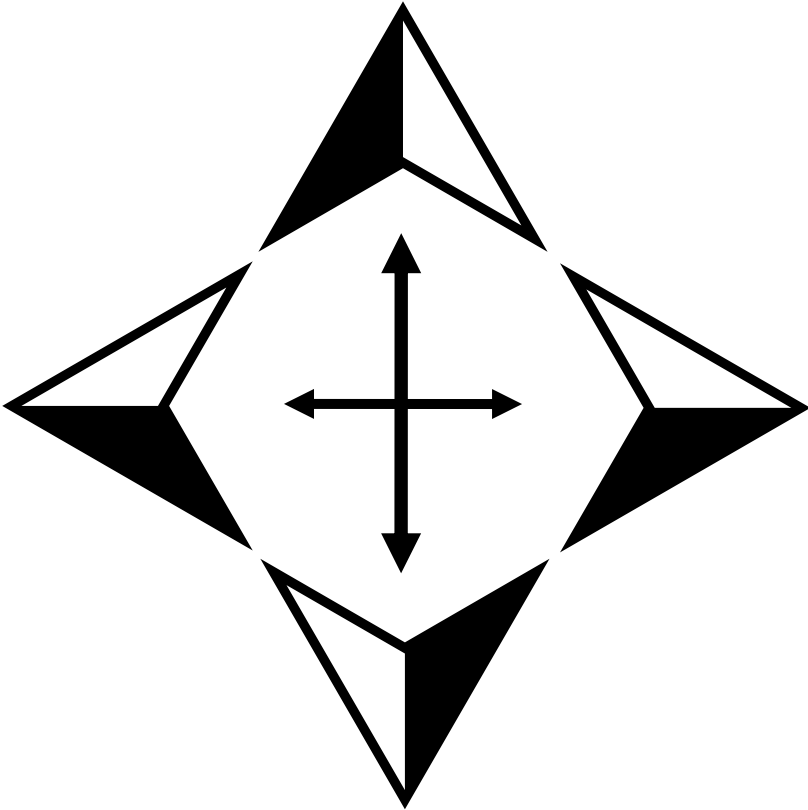
Würfel mit N/S/W/O präparieren: Kind würfelt am Startpunkt, läuft zur Platzmitte zum Kompass und legt dann den Zettel am richtigen Endposten in Team-Becherli seines Teams ab

- Kleine Teams = Intensiver, es muss mehr gelaufen werden
- Mehr oder weniger Zettel legen (anpassen je nach Laufstrecken-Länge): Ziel sollen pro Kind (8-10j) pro Training in diesem Spiel schon etwa 200-400m sein, wenn ein Ausdaueraspekt als Zielsetzung definiert ist.
- Lange Strecken (z.B. draussen auf dem Rasenfeld) oder kurze Strecken (drinnen in einer Doppel- oder Dreifachhalle). In einer Einfachhalle wird's eher zum Sprint-Spiel.

Bei diesem Spiel nicht noch Wächter oder Fänger einbauen. Ziel ist ein konstantes Lauftempo. Deshalb nicht durch Fänger einen Richtungs- oder Tempowechsel provozieren.

N

W



O

S

N

S

W

