



Würfel OL – ein Wettkampf mit viel Glücksfaktor

Therese Achermann-Aeberhard, Ausbildung Kindersport

Zielgruppe

Ab 5 Jahren

F1	F2	T1	T2	T3	T4	E1	E2	M
O-Kompetenz		A1 Korrekte Anlaufreihenfolge und Postennummern sicherstellen						

Ziel

Die Kinder können ihr OL-Wissen im Spiel anwenden.

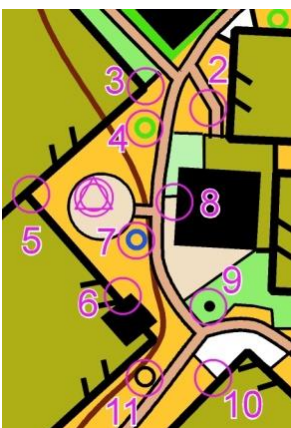
Ablauf

In einem übersichtlichen Gelände, mit einfacher Karte, Posten 2-11 an markanten Objekten positionieren. Zusätzlich zu diesem Postennetz brauchte es auf der Laufkarte ein Stempelfeld (Beispiel siehe unten). Zur Identifizierung der Posten, farbige Schildli mit den Nummern 2-11 an die Flaggen heften.

Der Leitende geht zusammen mit den Kindern alle Posten auf der Karte und im Gelände anschauen. Die Kinder bilden 2er Teams. Erster anzulaufender Posten wird vom Leitenden für jedes Team festgelegt (Stempelfeld einkreisen, z.B. Po 5). Aufs Startsignal läuft Kind A zum festgelegten Posten (z.B. Po 5), quitiert und kommt zurück. Nun ist das Kind B mit würfelt (zwei Würfeln) an der Reihe. Der Leitende kreist das gewürfelte Stempelfeld ein und Kind B läuft diesen Posten an. Dann ist wieder Läufer A am Würfeln.

Wichtig: die Kinder dürfen erst würfeln, wenn der Leitende ihre Karte in den Fingern hält und die gewürfelte Zahl einkreisen kann.
 Kindern mit Schwierigkeiten beim Ausrichten und Lesen der Karte, kann am Start einfach geholfen werden. Wenn eine Zahl zum zweiten Mal gewürfelt wird, muss man diesen Posten nochmals anlaufen, beim dritten Mal kann man nochmals würfeln. Wer 12 würfelt kann die Zahl selber auswählen.
 Gewonnen hat, wer zuerst ein ganze Reihe richtige Stempel hat. Das Würfelglück ist dabei der grössere Faktor als das OL-Können ;-).
 Manchmal kreist mein Stift gegen Ende der Übung bei Teams mit wenig Würfelglück plötzlich ein Stempelfeld ein, das zwar nicht gewürfelt, aber noch nicht angelaufen ist.

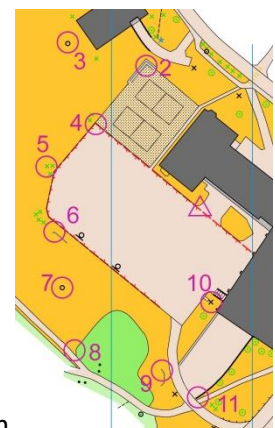
Kartenausschnitt



Name: /

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

12 = Jocker



Postennetz für Kinder ab 5 Jahren

und ab 7 Jahren

Auswertung

Kontrolle der Stempelkarten

Varianten

Komplexeres Postennetz

Drei statt nur zwei Stempelfelder-Reihen (bei gleichem Würfeln die Posten bis drei Mal anlaufen). Die Posten und Stempelfelder können zusätzlich mit je einem Tierbild gekennzeichnet sein.

