

25 STAFFELSPIELE

FÜR KINDER
UND JUGENDLICHE



JUGENDLEITER
— BLOG —

Sowohl aus dem Sportunterricht als auch aus Ferienprogrammen kennt wohl jede*r das ein oder andere Staffelspiel. Diese eignen sich hervorragend für die Beschäftigung und Interaktion mit größeren Kinder- oder Jugendgruppen. Dabei sollte vor allem der Spaß und die soziale Interaktion im Vordergrund stehen, der tatsächliche Wettbewerb ist hierbei eher zweitrangig. Trotzdem kann man das Siegerteam mit einer Kleinigkeit belohnen, beispielsweise eine kleine Portion Kaubonbons.

Bei Staffelspielen treten zumeist zwei oder mehr Gruppen gegeneinander an. Das Ziel dabei ist die im Spiel gestellte Aufgabe schneller als die anderen Teams zu lösen. Dafür ist neben einer großen Portion Teamwork bei manchen Staffelspielen auch etwas Denkarbeit erforderlich. Die meisten Staffelspiele lassen sich mit einfachen Alltagsmaterialien gestalten und sind größtenteils auf Wiesen und Sportplätzen durchführbar. Bei schlechter Witterung ist eine Turnhalle die beste Alternative.

Bei Staffelspielen sind der Kreativität des*der Aufgabensteller*in keine Grenzen gesetzt, sodass mit einfachsten Mitteln eine ganze Truppe mit Spiel und Spaß erfüllt werden kann.

1 Eierlauf

Wohl einer der Klassiker schlechthin. Hierfür werden neben zwei Löffeln und zwei Eiern + Ersatzeiern (bestenfalls gekocht oder aus Plastik) keine weiteren Utensilien benötigt. Als umweltfreundlichere Variante zu den Eiern könnten auch Tischtennisbälle oder kleine Gummibälle benutzt werden. Lediglich eine Markierung der Streckenlänge ist außerdem nötig. Hierfür kann einfach ein Handtuch oder ein Schuh verwendet werden. Dann teilt man die Teilnehmer*innen in zwei Gruppen ein. Dann läuft der Starter*in ,mit Löffel und Ei ausgerüstet, bis zur Markierung und wieder zurück und übergibt an seinen Nachfolger*in. Fällt auf dem Weg das Ei zu Boden, muss es wieder aufgehoben und werden und auf dem Löffel platziert werden. Erst dann darf wieder weitergelaufen werden.

2 Klassischer Staffellauf

Für den Staffellauf ist bestenfalls eine Aschebahn zur Verfügung, ansonsten muss zuvor eine Laufstrecke festgelegt werden. Jedes Team hat gleich viele Läufer*innen, der Startläufer*in hat bereits einen Gegenstand zum Weitergeben in der Hand. Nach einer bestimmten Strecke sind die jeweils darauffolgenden Läufer*innen positioniert. Der Startläufer*in übergibt dann an den Nächsten und so weiter. Sobald der letzte Läufer*in erreicht ist, muss dieser nur noch die Ziellinie überqueren. Neben der Aschebahn kann auch eine gerade Strecke in gleich große Abschnitte aufgeteilt werden.

3 Schubkarren-Rennen

Zwei oder mehr gleich große Teams werden gebildet, der erste aus jedem Team kniet sich auf den Boden und der Nächste hält ihn an den Füßen fest. Während "die Schubkarre" mit den Händen läuft, schiebt "der Halter" entlang der Strecke. Ähnlich wie beim Eierlauf wird bis zu einem bestimmten Punkt gelaufen, an dem umgekehrt wird und zum Startpunkt zurückgelaufen wird. Am Startpunkt angekommen, ist die Aufgabe für "die Schubkarre" erledigt, während "der Halter" jetzt zur "Schubkarre" wird. Das Spiel läuft solange bis der letzte "Halter" mit "der Schubkarre" wieder am Ziel ist.

4 Entenlauf

Statt zu zweit wird wie beim Schubkarren-Rennen im Entengang ein Strecke vor- und wieder zurückgelegt. Gelaufen wird in der Hocke, also einer Art Entengang. Damit ist großer Spaß und Gelächter vorprogrammiert. Gewonnen hat das Team, bei dem der letzte Läufer*in zuerst wieder am Startpunkt ist.

5 Minicar-Rennen

Auch hier gilt das gleiche Prinzip wie beim Schubkarren-Rennen, nur das hier immer das Mini-Car übergeben wird. Bedenkt, dass ihr immer gleich große Teams bildet, da ansonsten einzelne Team bevorteilt werden. Neben viel Spaß ist fairer Wettbewerb das wichtigste Gut bei Kinderspielen.

6 Boot-Bau und -Rennen

Dieses Staffelspiel erfordert einen größeren Vorbereitungsaufwand. Gespielt werden kann es außerdem nur im Schwimmbad oder am See und unter Einhaltung von Sicherheitsmaßnahmen. So sollten entweder alle Teilnehmer schwimmen können oder das Ganze im Nichtschwimmer- oder Kinderbecken stattfinden.

Das Spiel beginnt damit, dass jedes Team in einem vorher festgelegten Zeitraum aus Pappe, Stöcken und Schnur oder anderen vorhandenen Utensilien, beispielweise in der Mitte durchgeschnittene Plastikfässer, ein Boot bauen. Dabei wird vor allem eine große Portion Teamwork benötigt.

Nach Ablauf der Zeit begibt sich immer ein/e Teilnehmer*in in das Boot, ein weiterer hängt sich als "Motor" an den Rumpf des Bootes. Gewonnen hat das Team, bei dem zuerst alle Teilnehmer*innen einmal das Schwimmbecken überquert und den umgekehrten Weg wieder zurückgelegt haben.

7 Schnitzel-Jagd

Auch die Schnitzeljagd sollte jedem von uns schon einmal begegnet sein. Dabei werden mehrere Stationsspiele aufgebaut und mehrere Teams gebildet. Das Team, das zuerst bzw. am schnellsten alle Stationen erledigt hat, gewinnt die Schnitzeljagd. Auch hierbei können die einzelnen Spielstationen aus ganz einfachen Utensilien bestehen, beispielsweise einen Apfel aus einer Wasserschüssel ohne Hände fischen. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, die Einzelspiele sollten nur nicht zu lange dauern und nicht zu kompliziert sein.

8 Tunnel-Rennen

Hierbei stellen sich alle Teammitglieder mit gespreizten Beinen hintereinander auf. Das Ziel ist, dass der Letzte der Schlange schnell durch den sich bildenden Tunnel kriecht und sich am Anfang der Schlange mit gespreizten Beinen wieder aufstellt. Gewonnen hat das Team, bei dem zuerst alle Teilnehmer*innen durch den Tunnel ein- oder mehrmals durch den Tunnel gekrochen sind.

9 Wasser-Transport

Jedes Team hat an seinem Startpunkt eine leere Flasche oder einen leeren Eimer. Bestenfalls findet das Spiel an einem Bach oder See statt. Der Erste aus jedem Team hat einen kleinen Eimer oder ein anderes Gefäß, um Wasser zu schöpfen und dieses zurück zum Gefäß des Teams zu bringen. Dann wird das Gefäß an den Nächsten weitergegeben und der Nächste kann zum Bach/See oder zur Wasserquelle laufen. Gewonnen hat das Team, bei dem das Gefäß zuerst voll ist oder überläuft.

10 Objekt-Nachbau

Es wird ein "Objekt", beispielsweise ein Turm oder eine Wand mit Gegenstände, beispielsweise verschiedenfarbige, viereckige Kartons. Es sollte darauf geachtet werden, dass beide Teams die gleichen Utensilien haben, damit kein Team einen Nachteil hat. Die erste Läufer*in platziert den ersten Karton, rennt zurück zum Team und der Nächste kann sich auf den Weg machen. Gewonnen hat das Team, bei dem zuerst das vorgegebene Gebilde steht.

11 Kartenrennen

Auf zwei oder mehr zusammengestellten Tischen wird ein oder mehr gemischte Kartendecks (es müssen mindestens so viele Karten sein, dass jede*r mindestens einmal laufen muss) verteilt. Es kann entweder mit zwei oder vier Teams gespielt werden, das entspricht entweder der Sortierung "Pik, Karo, Herz und Kreuz" oder schwarze und rote Karten. Der/die erste Läufer*in rennt zum Tisch und deckt eine Karte auf. Entspricht sie dem Team zugeordneten Symbol darf die Karte mitgenommen werden, falls nicht bleibt die Karte offen liegen. Gewonnen hat das Team, das nach Ablauf der Spielzeit die meisten Karten auf seinem Stapel hat.

Die folgenden Spiele sind vor allem für Indoor-Aktivitäten geeignet. Für die meisten Spiele werden zudem Sportgeräte und bestenfalls Zugang zu einer Sporthalle benötigt.

12 Hockey-Laufstaffel

Es werden aus Hütchen und/oder anderen Gegenständen zwei oder mehr baugleiche Parcours aufgebaut. Durch diesen muss ein Spielball mit einem Hockeyschläger gedribbelt werden. Der Parkour muss ein Rundweg sein, sodass am Ende Ball und Schläger an das nächste Teammitglied übergeben werden kann.

13 Dreier-Treffer

Es werden 9 Reifen bzw. Ringe auf 3x3 verteilt, zudem werden zwei Teams gebildet. Jedes Team hat eine eigene Hütchen- oder Leibchen-Farbe. Immer Eine*r läuft los und wirft ein Hütchen in einen Reifen und kehrt zurück. Das Team, das zuerst 3 gleichfarbige Hütchen in einer Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) hat, gewinnt.

14 Balltransport

Hierfür müssen pro Team mehrere Reifen aneinander aufgereiht werden, mindestens so viele, wie jedes Team groß ist. Läufer*in 1 hat einen Ball und legt diesen in den hintersten Ring und kehrt zum Team zurück. Läufer*in 2 legt den Ball in den vorletzten Ring und so weiter, bis der Ring im ersten Ring vor dem Team liegt. Welchem Team das zuerst gelingt, gewinnt.

15 Balltunnel

Jedes Team stellt sich in einer Reihe hintereinander auf. Der Ball wird auf das Startsignal von hinten nach vorne durchgegeben. Vorne angekommen läuft der/die Erste durch den aufgebauten Parkour oder bis zu einem Hütchen und wieder zurück. Dann wird der Ball zum hintersten Spieler*in geworfen, von wo aus der Ball wieder nach vorne durchgereicht wird.

16 Wandwurf-Staffel

Spieler*in 1 hat einen Handball und wirft diesen aus einer (hohen) markierten Entfernung an die Wand und soll diesen fangen, bevor der Ball aufprallt. Unabhängig vom Gelingen wird der Ball weitergegeben. Das Team, das zuerst 10 mal erfolgreich wirft, gewinnt.

17 Balancieren

Es wird ein Parkour aus schmalen Bänken und anderen Geräten aufgebaut. Daneben wird mit Sportmatten die "Fallzone" abgesichert. Fall ein Läufer*in vom Parkour fällt, muss von vorne begonnen werden. Das Team, bei dem zuerst alle den Parkour überwinden, gewinnt.

18 Tischtennis- Staffel

Ähnlich wie beim Eierlauf muss auf einem Tischtennisschläger ein Tennisball gehalten werden, egal ob durch Hochhalten oder Balancieren des Balls. Währenddessen müssen aufgebaute Hindernisse überwunden werden, und zwar auf Hin- und Rückweg. Fällt der Ball herunter, muss er wieder aufgenommen werden. Das schnellste Team gewinnt.

19 Kasten stapeln

Zwei Kastenstapel werden auseinandergebaut. Immer zwei pro Team laufen los und stapeln ein Kastenelement auf. Das Team, das zuerst den ganzen Kasten auf- und wieder abgebaut hat, hat gewonnen.

20 Korbwurf- Staffel

Jedes Teammitglied hat einen Wurf aus einer markierten Distanz und gibt dann den Ball weiter. Das Team, das zuerst 10 Körbe landet, gewinnt.

21 Dribbling-Staffel

Mehrere Hütchen werden in engem Abstand aufgestellt. Der Parkour wird mit einem Ball absolviert, entweder auf dem Boden oder mit der Hand auf den Boden prallend. Das schnellste Team gewinnt.

22 Stablauf

Die Teams stehen in gleich großer Anzahl in einem abgesteckten Abstand auseinander. Der Stab wird immer von Seite zu Seite getragen. Nach absolviertem Lauf, stellt sich der Läufer*in auf der anderen Seite an. Das Team, das zuerst wieder in Ausgangsposition gelangt, gewinnt.

23 Stelzenlauf

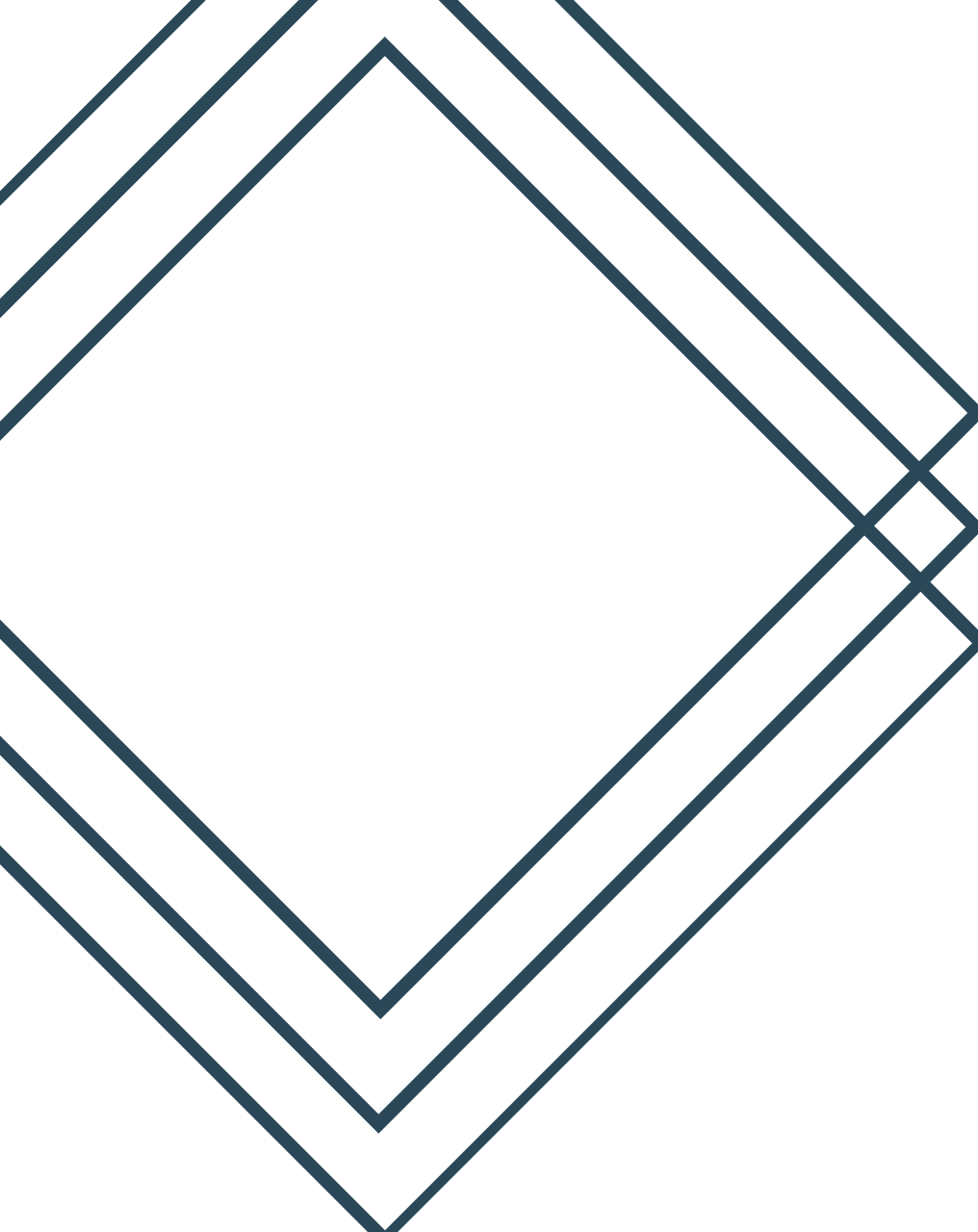
Hierfür werden natürlich Stelzen benötigt. Statt zu Fuß wird ein Parkour auf Stelzen gelaufen. Wichtig ist, dass der Weg flach ist, damit das Verletzungsrisiko klein gehalten wird. Das schnellste Team gewinnt.

24 Sammel-Staffel

Jede*r aus dem Team hat ein farbiges Leibchen an. In einiger Entfernung steht ein leerer Korb. Ziel ist es, so schnell wie möglich zum Korb zu gelangen, das Leibchen ausziehen und in den Korb zu legen. Gewonnen hat das Team, bei dem zuerst alle Leibchen im Korb liegen.

25 Ball lupfen

In einiger Entfernung steht ein umgedrehter Kasten oder eine leere Tonne. Jede*r aus dem Team hat einen Ball am Fuß. Ziel ist es den Ball vom Startpunkt aus in die leere Tonne zu lupfen. Gelingt das nicht, wird der Ball zurückgeholt und zum Startpunkt zurückgekehrt. Das Team, bei dem zuerst jede*r seinen Ball in der Tonne untergebracht hat, gewinnt.



Impressum

Herausgeber:

Jugendleiter-Blog
Daniel Seiler
Gorkistraße 5
99084 Erfurt

vertreten durch
Daniel Seiler
+49 160 96 25 61 79
daniel@jugendleiter-blog.de

Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses eBooks sind geistiges Eigentum von Daniel Seiler
und unterliegen den geltenden Urhebergesetzen.