

Spielkarten Lauf



Material: Kartenspiel, Langbank oder Kastendeckel

Beschreibung:

Beim Spielkartenlauf werden zwei bis vier gleich große Mannschaften gebildet. Ein Kartenspiel mit den Symbolen Herz, Kreuz, Karo und Pik (oder bei Uno die vier verschiedenen Farben) wird auf einer Seite der Halle (Grundlinie) verdeckt einzeln ausgelegt, möglichst auf einem Kastendeckel oder einer Langbank, damit die SuS nicht ausrutschen können. Auf der anderen Grundlinie (andere Seite der Halle) befinden sich zwei bis vier Hütchen, die als Startpunkte für die einzelnen Mannschaften dienen. Jeder Gruppe wird anschließend eines der Symbole (bzw. Farbe) zugeordnet.

Die Lehrkraft gibt ein Startsignal und je eine Person pro Gruppe läuft 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 und zurück auf die Bank gelegt. Gewonnen hat das Team, das nach einer bestimmten Zeit am meisten Karten sammeln konnte oder als erstes alle Karten gefunden hat. Pro Mannschaft darf immer nur eine Person gleichzeitig laufen und eine Karte umdrehen. Bei einem Uno Spiel sind die Wunschkarten Joker und dürfen von jeder Gruppe mitgenommen werden.

Variante:

Es werden statt Spielkarten einige Memory-Karten ausgelegt. Alle Spieler*innen dürfen immer genau zwei Karten aufdecken. Hat die Spielerin bzw. der Spieler ein Paar, darf sie bzw. er dieses zurücknehmen. Pro Paar erhält die Mannschaft einen Punkt.