

# STORY RUN

## Grundidee:

Wie kann ich das Aufwärmen so gestalten dass es...

- leicht und schnell zu organisieren ist
- kreativ und abwechslungsreich ist
- flexibel an die Bedingungen anpassbar ist
- SchülerInnen aller Altersstufen anspricht
- die SchülerInnen in die Vorbereitung und Durchführung mit einbezieht

## Ablauf:

Die SchülerInnen, welche zuerst in die Halle kommen befestigen / verteilen (zusammen mit dem Lehrer) die Karten in der Halle. Falls es zum Thema passt kann das Aufwärmen natürlich mit Geräten / Matten (Hindernissen) kombiniert werden. Sind alle SchülerInnen anwesend und alle Karten verteilt kann das Aufwärmen mit Hilfe der Karten beginnen.

## Durchführung:

Wird das erste Mal mit den Karten gearbeitet werden diese sowie der Ablauf kurz vorgestellt: Es gibt drei grundsätzliche „Spielvarianten“:

- **Zahlen laufen (number run):**
  - Eine bestimmte Zahlenkombination muss abgelaufen werden, z.B.
    - Geburtsdatum (der Mutter, ...)
    - Postleitzahl
    - Telefonnummer (mit Vorwahl)
    - Hausnummer
    - Schuhgröße
    - Zahl der Geschwister
    - ...
- **Buchstaben laufen (letter run):**
  - Eine bestimmte Buchstabenkombination muss abgelaufen werden, z.B.
    - Vorname (der Mutter, ...)
    - Nachname
    - Straßename
    - Nachname des Lieblingslehrers
    - Lieblingsfach
    - Lieblingsfarbe
    - ...

- **Geschichten laufen (story run)**

- Eine bestimmte (ausgedachte) Geschichte muss mit Hilfe der (besonders betonten) Symbole abgelaufen werden (Eine Übersicht der Symbole ist hilfreich), z.B.

- Eine Spinne 🕸 auf einer einsamen Insel 🏝 wird von einer Katze gefressen 🐈
- Ein Gewichtheber 🏋 bekommt einen 🏆 in einem Stadion
- Ein Schwimmer 🏊 schwimmt um eine Insel 🏝...

- **Auch Kombinationen sind natürlich möglich, z.B.**

- Autokennzeichen der Eltern
- Klassenbezeichnung
- ...

- Grundsätzlich ruft immer der Lehrer oder ein Schüler eine Kombination, die im Anschluss sofort abgelaufen werden muss. Der Phantasie (der SchülerInnen) sind keine bei der Auswahl der Kombinationen keine Grenzen gesetzt!

### **TIPPS und HINWEISE:**

- Die zu laufende Kombination sollte so gewählt werden, dass möglichst jeder Schüler eine individuelle Kombination laufen muss. Dies vermeidet nicht nur Kollisionen, sondern auch ein zu viel an Konkurrenz bei einem Aufwärmspiel, welches vor allem Spaß machen soll. Zwischendurch kann natürlich eine gemeinsame Kombination den Ehrgeiz durchaus steigern, vor allem dann wenn sie mit einer Belohnung / Zusatzaufgabe verbunden ist (z.B. der schnellste darf die nächste Kombination ansagen / der „langsamste“ muss die selbe Kombination noch einmal ablaufen)
- Kommt eine Zahl ein / Buchstabe doppelt vor kann ein Hütchen aufgestellt werden, welches umrundet werden muss bevor die Zahl / der Buchstabe angelaufen wird. Alternativ kann eine Doppelung auch einfach als „Glücksfall“ hingenommen werden – es geht ja eben nicht um Sieg oder Niederlage. Meist haben die Schüler mehr Spaß wenn jeder mal – zufällig – im Vorteil oder Nachteil ist.
- Falls SchülerInnen zum Schummeln neigen, kann die Richtigkeit der abgelaufenen Kombination (stichprobenartig beim schnellsten Schüler) überprüft werden, indem sich die Schüler jeweils das Symbol, die Zahl der abgelaufenen Karten merken müssen. Bei der ersten Beispielgeschichte also z.B. 1,4,0. Beim Vornamen Stefan also 772315. Zur Überprüfung ist die Übersichtskarte gedacht.
- Je nach gewünschter Intensität und Dauer des Aufwärmens kann die Art und die Länge der Kombinationen variiert werden.
- Die Auswahl geeigneter Kombinationen
  - kann SchülerInnen als Vorbereitung für die nächste Stunde übertragen werden
  - kann SchülerInnen übertragen werden, die nicht aktiv am Sportunterricht teilnehmen (auch als Vorbereitung auf die nächste Stunde)
  - kann immer auf den schnellsten Schüler in jedem Durchgang übertragen

Es empfiehlt sich gute Kombinationen notieren zu lassen, so dass nach ein er Weile ein reicher Fundus guter und witziger Kombinationen entsteht.

# Übersichtskarte

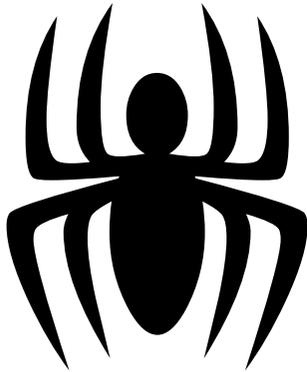
1  ABC	2  CDE	3  FGH	4  IJK	5  LMN	6  OPQ
7  RST	8  UVW	9  XYZ	0  ÄÖÜß		

# Übersichtskarte

1  ABC	2  CDE	3  FGH	4  IJK	5  LMN	6  OPQ
7  RST	8  UVW	9  XYZ	0  ÄÖÜß		

1

2



ABC

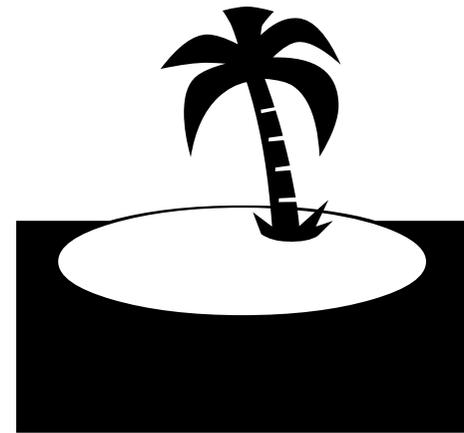
CDE

3



FGH

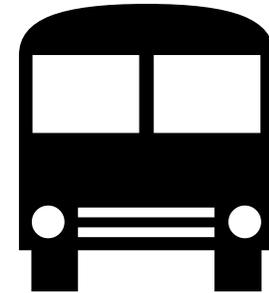
4



IJK

5

6

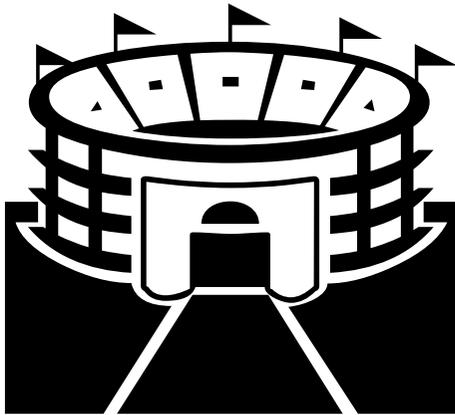


LMN

OPQ

7

8

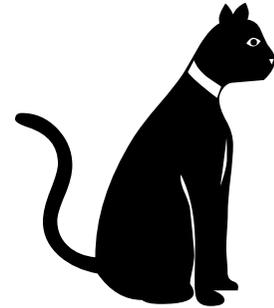
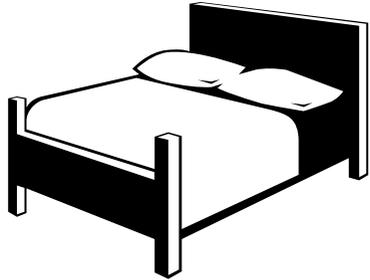


RST

UVW

9

0



XYZ

ÄÖÜß