Stafettenläufe

Autor(en): **[s.n.]**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schatzkästlein : Pestalozzi-Kalender**

Band (Jahr): **- (1935)**

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-988363

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

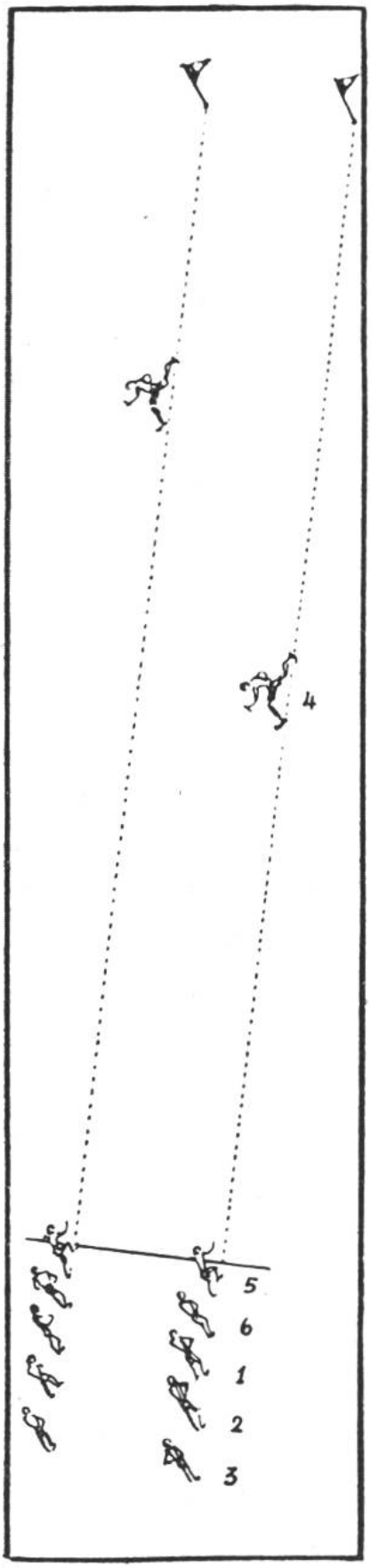
Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

STAFETTENLÄUFE.



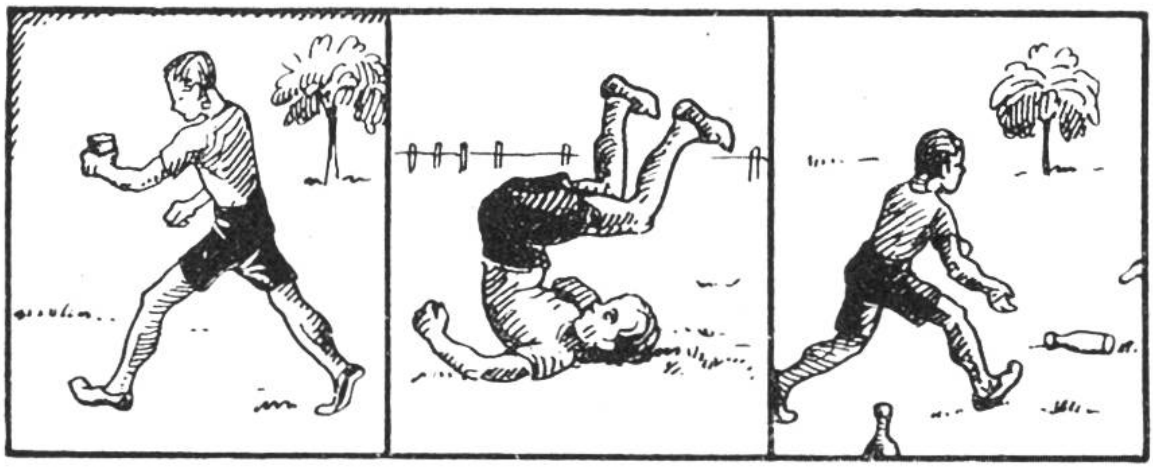
Stellung beim vierten Lauf.

Die meisten von euch kennen den gewöhnlichen Stafettenlauf von der Schule her. Zwei oder mehrere Mannschaften stellen sich in Gänsezugstellung nebeneinander auf. Die Reihen sind fortlaufend numeriert; jede Mannschaft hat gleichviel Spieler (zum Beispiel sechs). Auf ein Zeichen laufen alle ersten gleichzeitig los, bis zu einem verabredeten Ziel (Schlagmal), das sie berühren müssen; von dort kommen sie wieder zurück, geben dem nächsten, also Nummer zwei ihrer Mannschaft einen kleinen Holzstab in die Hand, worauf diese Läufer losspringen. Die Läufer Nummer 1 schliessen hinter Nummer 6 wieder an. Das Spiel ist fertig, wenn alle Läufer die Strecke zurückgelegt haben. Gewonnen hat die Mannschaft, deren letzter Läufer (Nummer 6) zuerst wieder zurück ist.

Es macht sehr viel Spass, wenn man den Stafettenlauf mit Geschicklichkeitsübungen verbindet.

1. Die Läufer springen zum Schlagmal hin, müssen dann aber „auf allen Vieren" wieder zurückkommen.

2. Sie legen den Rückweg nur in Purzelbäumen zurück.



Sehr lustig sind die Stafettenläufe mit Hindernissen, wie zum Beispiel: ein Glas Wasser tragen, Purzelbäume schlagen, Flaschen aufstellen.

3. Sie dürfen die ganze Strecke nur auf einem Beine laufen. Nur hinten beim Schlagmal darf man einmal „absetzen". Wer unterwegs auf beide Beine steht, muss wieder vorn oder hinten beim Schlagmal neu anfangen.

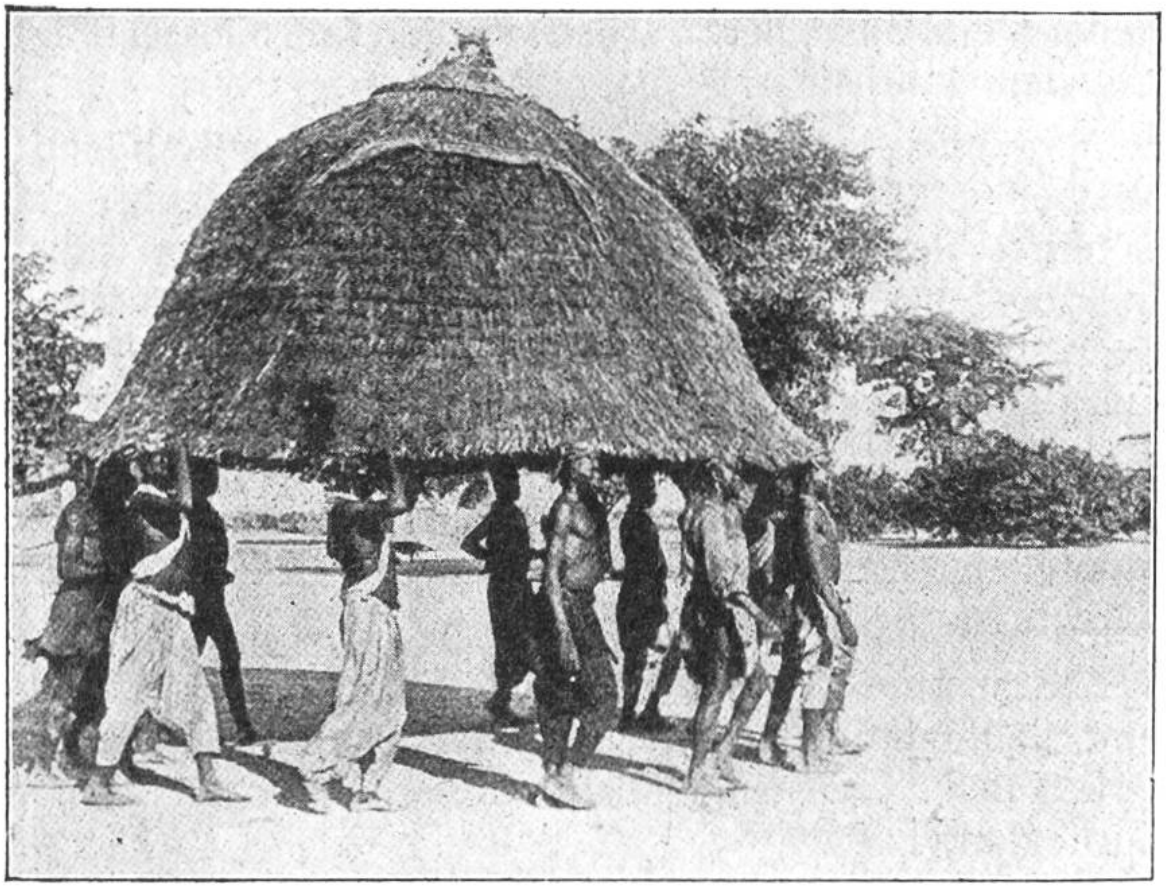
4. Man läuft zum Schlagmal hin mit einem Stock unter dem Arm. Beim Rückweg muss jedoch der Stock frei in der Hand balanciert werden; wer ihn fallen lässt, fängt mit dem Lauf beim Schlagmal neu an.

5. Man muss mit einem Glas, das bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist, laufen. Wenn einer Mannschaft am Schlusse des Laufes mehr als ein Drittel des Glasinhaltes fehlt, hat sie auf alle Fälle verloren, auch wenn sie rascher gelaufen ist als die andere Partei.

6. Ganz lustig wird es, wenn man auf den Laufbahnen je 10 leere Flaschen aufstellt. Beim Hinlaufen muss man alle umwerfen, beim Zurückkommen wiederum schön aufstellen. (Das ist eine ausgezeichnete Übung für aufgeregte Leute.)

7. Hinten am Schlagmal steht jemand, der jedem Läufer eine Nadel und einen Faden in die Hand gibt. Nun muss zuerst der Faden eingefädelt werden, bevor der Läufer zurücklaufen darf.

8. Man läuft hin, einen kleinen Ball in der Hand. Beim Schlagmal dreht man sich rasch um und muss den Ball dem nächsten Läufer zuwerfen.
9. Man soll mit Schuhen und Strümpfen unter dem Arm zum Schlagmal laufen, Strümpfe und Schuhe anziehen, die Schuhe ordentlich binden und wieder zurücklaufen.
10. Die Strecke soll durchlaufen werden, indem man auf dem Kopfe ein Brett von 50 cm Länge trägt, das aber nicht mit den Händen festgehalten werden darf.

Es können noch eine ganze Menge solcher Spiele erfunden werden, bei denen es nicht nur auf schnelle Beine, sondern ebensosehr auf die Geschicklichkeit ankommt.

Umzug in einem Negerdorfe. Eine Negerfamilie hat beschlossen umzuziehen. Einige Freunde aus dem gleichen Dorfe werden zur Mithilfe aufgeboten. Das alte, geflochtene Haus wird mit vereinten Kräften an den neuen Bestimmungsort getragen. Die auf dem Bilde ersichtliche Hausform, die sogenannte „Bienenkorbhütte", ist in Afrika bei vielen Völkerstämmen üblich.