



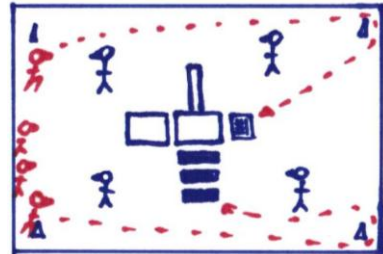
# Lektion

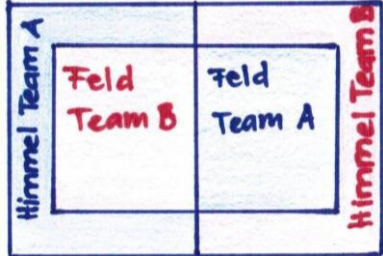
Thema: Burner Games (Spiele mit dem Ball)

Schulstufe: Sekundarstufe

Ort: Sporthalle

Ziel: Kooperation, Bälle fangen und werfen

Zeit	Phase	Thema	Inhalt / Organisation	Material	Bemerkungen
20'	Aufwärmen	Einstimmung, Kraft  Kooperation, dem Ball geschickt ausweichen	<p>Elefantenfussball Es werden vier Teams gebildet. Das Spielfeld ist ein Quadrat (wird vorher abgesteckt). Die TN jedes Teams verteilen sich auf je einer Seite des Quadrates in der Position Spinne (siehe Bemerkung). Nun werden sie durchnummeriert (Jedes Team jeweils von eins bis drei, je nach Teilnehmerzahl). In die Mitte des Feldes wird nun ein grosser Gymnastikball gelegt. Die LP ruft nun verschiedene Nummern auf (er kann auch zwei Nummern miteinander rufen). Diejenigen, welche er aufruft, krabbeln so schnell wie möglich zum Ball und versuchen ihn über eine gegnerische Linie zu kicken. Die auf der Linie verbleibenden TN können den Ball mit den Füßen abwehren und wieder wegstossen. Fliegt der Ball über die Linie, bekommt diese Gruppe einen Punkt. Verloren hat das Team mit den meisten Punkten.</p> <p>Gladiatorenspiel Verschiedene Geräte stehen in der Halle. Team 1 ist Fänger, Team 2 die Gladiatoren. Das Ziel der Gladiatoren ist es, einmal die Halle zu durchqueren, ohne vom gegnerischen Team abgeschossen zu werden. Jeder Gladiator geht einzeln durch die Halle, wird er getroffen oder erreicht er die gegenüberliegende Wand, startet der Nächste. Das Team im Feld darf nur nach erfolgreichem Pass schießen (nicht „bodenauf“).</p> <p>Variation: Es starten immer zwei Gladiatoren gleichzeitig.</p>	<p>Gymnastikball Markierungen</p> <p>Bälle Mattenwagen Barren Schwedenkästen Langbänke etc.</p>	<p>Für das Elefantenfussball braucht es mindestens 8, besser 12 TN.</p>  <p>Aufstellen der Geräte ca. 5 Minuten</p> <p>Materialien und Gegenstände benutzen, die in den weiteren Spielen ebenfalls gebraucht werden. (In diesen Spielen kein Minitrampolin aufstellen, wegen der Sicherheit)</p>
20'	Hauptteil	Zusammenspiel fördern, Geschicklichkeit	<p>Matterhornball Team A steht im Feld, Team B rennt zuerst. Ziel ist es, auf die dicke Matte zu gelangen, ohne getroffen zu werden. Es gibt 3 Wege, um auf die Matte zu kommen: Entweder über das Minitrampolin, die Langbank oder den Schwedenkasten. Team B startet jeweils von beiden Hütchen her. Auf Pfiff werfen jeweils 2 TN von Team B einen Ball ins Feld, dann müssen sie um ein Hütchen auf der gegenüberliegenden Seite der Halle laufen und dann auf die dicke Matte zu gelangen. Das gegnerische Team versucht sie abzuschiesen. Wird ein TN getroffen, muss er wieder zu seiner Mannschaft zurück. Jeder TN darf mindestens 3 Mal laufen.</p> 	<p>2 Barren 2 dicke Matten 1 16er-Matte 1 Minitrampolin 1 Langbank 3 Schwedenkästen</p>	<p>Aufstellen und erklären ca. 10 Minuten.</p> <p>Bei 12 TN dauert ein Durchgang ca. 10 Minuten.</p> 

20'			<p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Mattenberg wird unter den Ringen aufgebaut. An den Ringen wird eine Glocke angehängt. Schafft es das Team B zu läuten, ohne getroffen zu werden, bekommt es einen Punkt.</li> <li>- Es wird nur mit einem Ball gespielt, d.h. pro geworfenen Ball laufen zwei TN (Vereinfachung).</li> </ul> <p>Neanderthalervölkerball Es werden zwei Mannschaften gebildet. Team A steht in der einen Hälfte des Volleyballfeldes, Team B in der gegenüberliegenden. Je eine Person pro Team steht im Himmel (ausserhalb des Volleyballfeldes in Hufeisenform, siehe Bemerkung). Diese Person darf während des Spiels einmal ins Feld wechseln. Ziel ist es den Gegner abzuschliessen. Wird jemand getroffen, muss diese Person in den Himmel. Es ist auch möglich den Gegner in den Himmel zu ziehen. Dies kann entweder passieren, wenn der Gegner zu Nahe an den Himmel herankommt oder die Personen im Himmel können Ketten bilden (einander an den Händen halten) und jemanden in den Himmel ziehen. Gelingt dies, muss die Person, welche in den Himmel gezogen wurde, in den Himmel ihres Teams. Man kann sich aus dem Himmel erlösen, in dem man einen Gegner in seinen Himmel zieht, oder einen Gegener abschiessst. Gelingt dies, kann man wieder zurück ins Feld. Verloren hat eine Mannschaft, wenn alle Mitglieder im Himmel sind.</p> <p>Variation: Das Spiel mit 2 Bällen spielen.</p>	Mindestens 1 Ball	Hallaufteilung Neanderthalervölkerball 
15'	Ausklang	Schnipp-Schnapp    Hausaufgabe	Ausschneiden, falten und loslegen... Ein TN nennt eine Zahl und der zweite öffnet und schliesst das Schnipp-Schnapp entsprechend oft. Nun wählt der erste TN eine Farbe. Beide lösen gleichzeitig die entsprechende Aufgabe. Anschliessend werden die Rollen getauscht.  Oder ein eigenes Schnipp-Schnapp basteln: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Papier zu einem Quadrat beliebiger Grösse schneiden</li> <li>2. Das Papierquadrat zweimal diagonal falten, um den genauen Mittelpunkt des Blattes zu kennzeichnen.</li> <li>3. Alle vier Ecken in die Mitte falten. Bruchkanten gut streichen.</li> <li>4. Das Quadrat wenden und wieder alle vier Ecken in die Mitte falten. Die Bruchkanten erneut gut streichen.</li> <li>5. Nun die Form in beiden Richtungen einmal zum Rechteck falten, so dass die zuletzt gefalteten Spitzen innen zu liegen kommen. Die Bruchkanten wieder gut streichen; dieser Schritt erleichtert das Ausfalten der Form.</li> <li>6. Mit beiden Daumen und Zeigfingern von unten in die abstehenden Ecken fahren und so die Form ausfalten.</li> <li>7. Beschriftung: Die 4 eingeklappten Ecken aufklappen und anschliessend die 8 sichtbaren Dreiecke im inneren Quadrat mit je einer Farbe bemalen.</li> </ol> Spiel das Schnipp-Schnapp mit deinen Geschwistern, deinen Eltern, Schulkollegen etc.	Vorlage akj-Schnipp-Schnapp  Papier Schere 8 verschiedene Farbstifte	