



DOWNLOAD

Tilo Benner

Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz 9

Wettkämpfe

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



König Adalfried von Alphabetien will seine heiratsfähige Tochter Alja Zella vermählen. Dazu lädt er die männlichen Bewerber zu einem besonderen Wettkampf ein, bei dem Köpfchen und Schnelligkeit von Bedeutung sind. Der Gewinner bekommt die Prinzessin zur Frau.

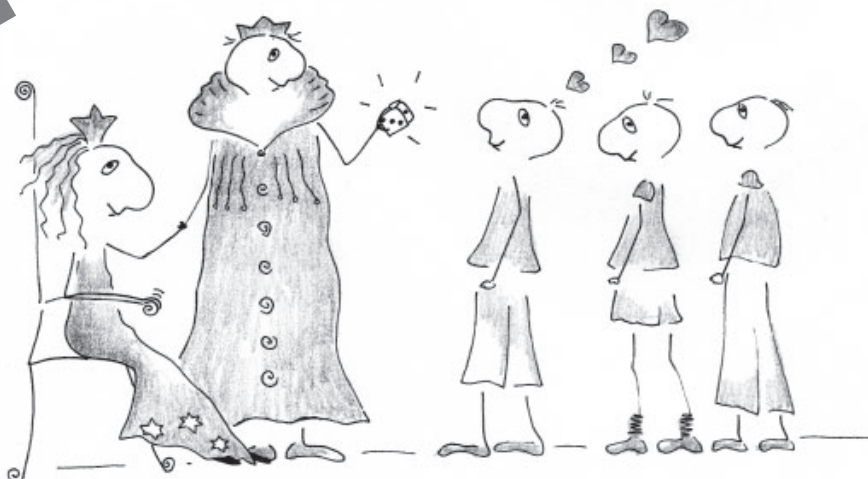
Ziele: Als Team ein gemeinsames Ziel erreichen, die Umgebung genau wahrnehmen
Ort: Schulgelände
Dauer: **mittel** 30–40 min
Material: eine A–Z-Liste pro Team, ein Würfel, ein Stempel, ein Müllsack für Müllreste

Vorbereitung:

- Die Klasse wird in mehrere Kleingruppen (3–5 Teilnehmer) eingeteilt.
- Jede Gruppe erhält eine A–Z-Liste.

Durchführung:

- Zunächst wird durch Würfeln festgestellt, mit welchem Buchstaben jede Gruppe beginnt (1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E, 6 = F). Die Spielleitung umkreist auf der A–Z-Liste den jeweiligen Buchstaben.
- Auf Kommando suchen alle Gruppen auf dem Schulgelände bzw. im Schulgebäude einen Gegenstand, der mit dem erwürfelten Buchstaben beginnt. Nachdem sie ihn gefunden haben, müssen sie mit dem gesuchten Gegenstand zur Spielleitung zurückkehren.
- Die Spielleitung trägt auf dem Spielzettel den Gegenstand ein. Sollte eine Gruppe keinen oder einen falschen Gegenstand für einen Buchstaben gefunden haben, wird der Buchstabe durch einen Strich als „falsch bearbeitet“ gekennzeichnet.
- Nun wird durch erneutes Würfeln der nächste Buchstabe durch Additionsverfahren ermittelt, d. h. man zählt z. B. vom letzten Buchstaben „E“ die gewürfelte Zahl „5“ weiter, sodass nun „J“ drankommt. Ein Buchstabe, der schon einmal an die Gruppe vergeben worden ist, wird hierbei nicht mehr mitgezählt. Wiederum wird der Buchstabe umkreist.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder eine Gruppe oder alle Gruppen fertig sind. Man kann aber auch ein Zeitlimit für die Erledigung der Aufgaben setzen.
- Anschließend wird für jede richtige Lösung ein Punkt vergeben. Das Team mit den meisten Punkten ist Sieger.



A-Z-Suche

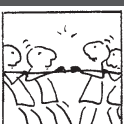
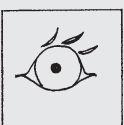
Wettkampf

- Sucht Gegenstände, die mit dem gewürfelten Buchstaben beginnen.
- Kommt mit dem Gegenstand wieder zurück zur Spielleitung.

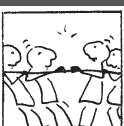
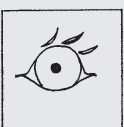
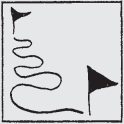
Namen der Gruppenmitglieder:

1.
2.
3.
4.
5.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	



*Seit Tagen lauern die Jäger auf den großen, gefürchteten Elefanten.
Etliche Male hat er das Dorf angegriffen und einige Häuser zerstört.
Nun wollen sie ihn endlich zur Strecke bringen.
Sie sehen, wie er sich langsam auf ihr Dorf zubewegt.
Nervös beratschlagen sie, wie sie vorgehen wollen ...*



Ziele: Zusammengehörigkeitsgefühl stärken, Regeln für ein gewaltfreies Spielen entwickeln
Ort: größerer Raum, Turnhalle
Dauer: **mittel** 30–45 min
Material: –

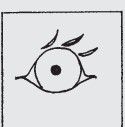
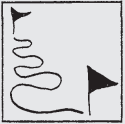
Vorbereitung:

Alle Mitspieler legen zunächst gefährdende Gegenstände ab (z. B. Uhren, Brillen, Gürtelschnallen, größere Ohringe) und werden in zwei Gruppen geteilt: eine größere (ca. 8 bis 20 Personen) und eine kleinere (ca. 3 bis 6 Personen).

Durchführung:

- Die größere Gruppe spielt den Elefanten: Jeder hält und klammert sich so am anderen fest, dass aus der Elefantengruppe eine in sich geschlossene, einem Elefanten ähnliche Einheit entsteht.
- Die kleinere Gruppe (Jäger) versucht nun, einzelne Schüler aus der Elefanteneinheit herauszuziehen. Diese werden ebenfalls zu Jägern.
- Als Regel wird festgelegt, dass niemandem weh getan werden darf. Dies sollte den Jägern kurz vor Beginn nochmals deutlich vermittelt werden.
- Sollte sich die Elefantengruppe im Laufe des Spiels über die Vorgehensweise der Jäger beschweren, wird das Spiel unterbrochen. Gemeinsam werden weitere Regeln festgelegt, die einen gewaltfreien Umgang garantieren sollen.
- Nach der Reflexionszwischenphase beginnt die Jagd von Neuem.
- Das Spiel ist beendet, wenn der Elefant völlig auseinandergenommen und nur noch eine Person übrig ist.
- In einer anschließenden Reflexionsphase kann darüber gesprochen werden, warum es zu ungewollten „Gewaltübergriffen“ während des Spiels kam (z. B. übertriebener Ehrgeiz oder „Rauschzustand“, bei dem man abgesprochene Regeln vergisst).

Seit Wochen sind die Herrscher der Weltmeere mit ihrem Schiff unterwegs, ohne dass irgendetwas Spektakuläres passiert oder Land in Sicht ist. Doch Käpt'n Blaubär hat ein wunderbares Spiel zur Hand, womit sich seine Crew ein wenig die Zeit vertreiben kann.



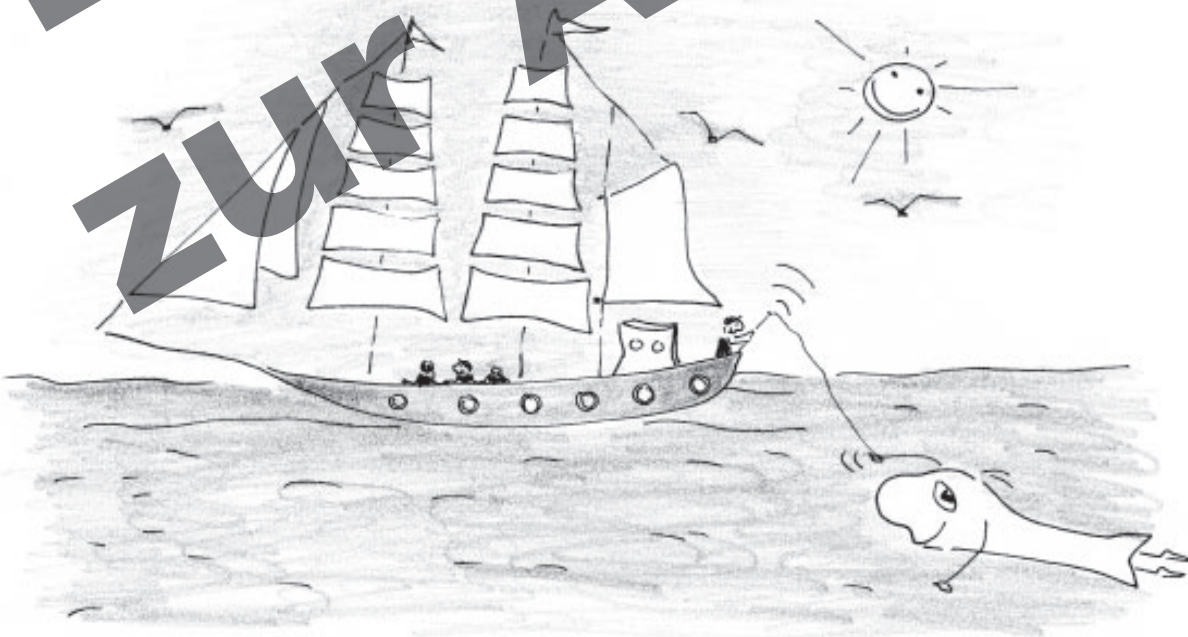
Ziele: sich als Teil der Gruppe verstehen, schnell zusammenarbeiten
Ort: drinnen, draußen
Dauer: **kurz** 5–10 min
Material: 2 Seile à 10 m

Vorbereitung:

- Die Klasse wird in zwei gleich große Teams eingeteilt.
- Jedes Team bildet einen Stuhlkreis und bekommt ein Seil.

Durchführung:

- Zunächst muss jedes Gruppenmitglied einen Knoten in das Seil machen.
- Sind alle Knoten ins Seil geknüpft, muss jeder Mitspieler wieder einen Knoten aus dem Seil lösen.
- Die Gruppe, die als erstes fertig ist, hat gewonnen.
- Während der Spieldauer darf das Seil nie von mehreren Personen gleichzeitig berührt werden.



*Seit Tagen belauern sich die beiden feindlichen Armeen.
Die entscheidende Schlacht steht kurz bevor.
Die beiden Schlachtreihen gehen in Stellung und warten auf das Startsignal.*

Ziele: sich als Teil der Gruppe wahrnehmen, neue Konzentration schöpfen
Ort: Klassenraum
Dauer: **kurz** 10–20 min
Material: 50 Luftballons (oder 200 Bierdeckel), Klebeband, eine Trillerpfeife

Vorbereitung:

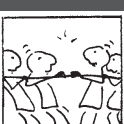
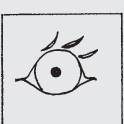
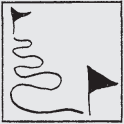
- Im Klassenraum werden alle Stühle und Tische an den Rand gestellt, damit eine große Spielfläche entsteht, die durch einen Klebestreifen in zwei gleich große Felder geteilt wird.
- Die Klasse wird in zwei Teams geteilt, die sich in ihre Felder begeben.

Durchführung:

- Jeder Spieler bekommt zwei aufgeblasene, zugeknottete Luftballons und wirft sie nach dem Startzeichen in das gegnerische Feld.
- Ankommende Luftballons werden abgewehrt und wieder zum Gegner zurückbefördert.
- Ziel ist es, das eigene Territorium von Luftballons freizuhalten.
- Nach eigenem Ermessen pfeift der Spielleiter die ersten Spielrunde ab (nach ca. 2 min). Danach dürfen keine Ballons mehr die Felder wechseln.
- Die Mannschaft, die die wenigsten Ballons in ihrem Feld hat, gewinnt die erste Runde und bekommt einen Punkt.
- In weiteren Runden wird wie beschrieben verfahren.
- Wer die meisten Spielrunden gewinnt, ist Sieger.

Varianten:

- Statt Luftballons können auch Bierdeckel aus Pappe verwendet werden. Bierdeckel bekommt man kostengünstig bei Brauereien oder Gaststätten.
- Besonders reizvoll ist es, Bierdeckel und Luftballons gleichzeitig ins Spiel zu geben.



*Aladin hat in einer Höhle eine alte Flasche entdeckt.
Als er sie öffnet, kommt ein Flaschengeist hervor,
der seinem Lampenbesitzer jeden Wunsch erfüllen will.
Doch bevor er das tut, müssen Aladin und seine Freunde
ein Kunststück auf der Flasche vorführen.*

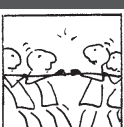
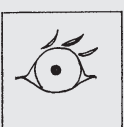
- Ziele:** präzise zusammenarbeiten, sich als Teil der Gruppe verstehen, sich gegenseitig motivieren, Geduld einüben
- Ort:** drinnen
- Dauer:** **kurz** 10–15 min
- Material:** 40 Streichhölzer und eine Flasche pro Team

Vorbereitung:

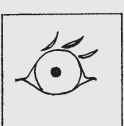
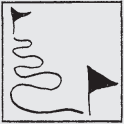
- Die Klasse wird in Kleingruppen (3 bis 5 Personen) geteilt.
- Jede Gruppe bekommt 40 Streichhölzer und eine Flasche.

Durchführung:

- Jedes Team hat die Aufgabe, auf eine aufgestellte Flasche 40 Streichhölzer zu stapeln.
- Jede Streichholzebene muss aus genau zwei parallelen Streichhölzern bestehen, auf die wiederum zwei parallele Streichhölzer im rechten Winkel gelegt werden.
- Jedes Gruppenmitglied muss am Stapeln beteiligt sein.
- Das Spiel ist beendet, wenn die erste Gruppe fertig ist oder eine festgelegte Zeit (z. B. 10 min) abgelaufen ist.



Archäologen haben in einem alten Tempel Tonscherben mit Buchstaben entdeckt. Gespannt versuchen sie, aus den Buchstaben sinnvolle Wörter zusammensetzen ...



Ziele: sich verständigen, sich auf eine Lösung einigen
Ort: im Klassen- oder Gruppenraum
Dauer: **kurz** 10–15 min
Material: pro Team 3 × 26 Buchstabenkarten von A bis Z à DIN A6 (für jedes Team auf andersfarbigem Papier)

Vorbereitung:

Der Spielleiter bereitet Buchstabenkarten vor. Dazu wird auf jede Karte ein Buchstabe mit seinem Wert geschrieben (wie im Beispiel rechts). Für den häufigeren Gebrauch lohnt es sich, die Karten zu laminieren.

Werte der einzelnen Buchstaben:

A: 1, B: 2, C: 3, D: 2, E: 1, F: 2,
G: 2, H: 2, I: 1, J: 3, K: 3, L: 2,
M: 3, N: 2, O: 1, P: 3, Q: 4, R: 2,
S: 2, T: 2, U: 1, V: 3, W: 3, X: 4,
Y: 4, Z: 3.



Durchführung:

- Die Teilnehmer werden in zwei oder drei Teams (mit bis zu acht Personen) aufgeteilt.
- Jedes Team erhält die gleiche Anzahl an Buchstaben-Karten seiner Farbe und muss daraus innerhalb von einer Minute ein Wort mit einem möglichst hohen Gesamtpunktwert kreieren.
- Nach Ablauf der Zeit stellt sich jedes Team in einer Reihe auf und hält die verwendeten Buchstaben als Lösungswort in die Höhe.
- Die Werte der einzelnen Buchstaben des Wortes werden addiert und dem jeweiligen Team als Punkte gutgeschrieben.
- In der nächsten Runde bekommen die Teams eine neue Auswahl an Buchstaben und suchen wieder ein möglichst „hochwertiges“ Wort.
- Das Team, welches nach zehn Runden die meisten Punkten erreicht hat, hat gewonnen.

Variante:

Das Team, das zuerst 100 Punkte erzielt hat, ist Sieger.

Fliegende Teller – nicht im Restaurant, sondern auf dem Spielfeld ...

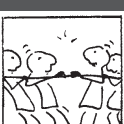
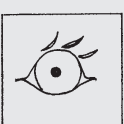
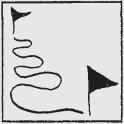
Ziele: als Mannschaft ein gemeinsames Ziel erreichen, präzise zusammenarbeiten
Ort: Spielfeld à 10 m × 20 m in Turnhalle, auf (Schul-)Hof oder Wiese
Dauer: **mittel** 25–35 min
Material: Frisbeescheibe, 2 Tische als Tore, 4 Markierungskegel, Pfeife

Vorbereitung:

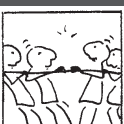
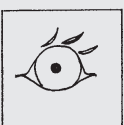
Das Spielfeld wird mit den Markierungskegeln eingegrenzt. Als Tore werden die beiden Tische aufgestellt.

Durchführung:

- Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Jede Mannschaft wählt aus ihren Reihen einen Torwart aus.
- Ziel des Spiels ist es, die Frisbeescheibe ins gegnerische Tor zu werfen. Dazu wird die Scheibe innerhalb des Teams hin- und hergeworfen.
- Dabei gelten folgende **Regeln**:
 1. Wer die Scheibe in der Hand hat, darf sich nicht vorwärts bewegen. Nur der Sternschritt (ein Fuß bleibt an seinem Platz, vgl. Basketball) ist erlaubt.
 2. Man darf seinen Gegner nicht berühren. Bei Verstoß wird dem gegnerischen Team ein Freiwurf zugesprochen, der aus einer Distanz von drei Metern vor dem Tor ausgeführt wird.
 3. Berührt die Scheibe den Boden, wird an dieser Stelle ein Freiwurf von der gegnerischen Mannschaft ausgeführt.
 4. Bei einem Freiwurf muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von einem Meter zum Freiwurfpunkt einhalten.
 5. Vor dem Tor besteht eine Sicherheitszone von zwei Metern, in der keine Freiwürfe ausgeführt werden dürfen. Freiwürfe erfolgen in einem Mindestabstand von zwei Metern vor dem Tor.
 6. Fliegt die Scheibe ins Aus, gibt es einen Einwurf von der gegnerischen Mannschaft.
 7. Im Tor darf nur der Torwart agieren.
- Entweder spielt man in einem festgelegten Zeitlimit oder bis zu einer festgelegten Punktzahl.



*Zwei Fürstentümer liegen miteinander im Clinch.
Ihre Ritter versuchen die Burg des jeweils anderen Fürsten
mit Kanonenschüssen zu stürmen.*



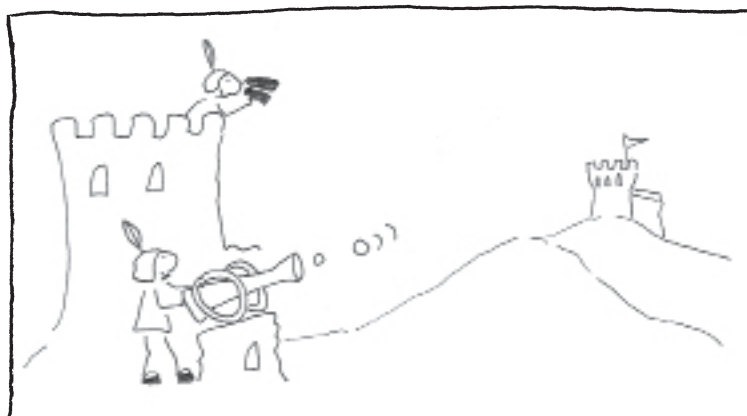
- Ziele:** als Team ein Vorhaben gemeinsam planen und durchführen, sich absprechen, faires Verhalten einüben, ehrlich sein
- Ort:** im lichten Wald oder auf einer Wiese
- Dauer:** lang 45–90 min
- Material:** je 500 rote und blaue Klebepunkte à ca. 2 cm Ø, 4 zusammensteckbare Hula-Hoop-Reifen

Vorbereitung:

Jeweils zwei zusammengesteckte Hula-Hoop-Reifen symbolisieren die Begrenzungen zweier 50 bis 100 Meter voneinander entfernt stehenden „Burg“.

Durchführung:

- Vor Beginn des Spiels werden die Teilnehmer in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe begibt sich in ihre „Burg“. In der einen Burg liegen rote, in der anderen blaue Klebepunkte als „Kanon“ aus.
- Jede Gruppe hat die **Aufgabe**, innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens (von z. B. 45 Minuten) die gegnerische Burg mit so vielen Kanonenschlägen (Klebepunkten) wie möglich zu treffen.
- Dazu klebt sich jeder „Ritter“ einen Klebepunkt in Brusthöhe sichtbar auf die Kleidung und versucht mit seiner „Kanone“, die gegnerische Burg zu erreichen. Sollte er dabei (vorn Betreten der gegnerischen Burg) von einem Gegner mit der Hand abgeschlagen werden, muss er seinen Klebepunkt („Kanone“) abgeben und zu seiner Burg zurückkehren, um sich dort einen neuen zu holen. Die abgegebenen Klebepunkte werden aus dem Spiel genommen und „entsorgt“.
- Konnte der „Ritter“ dagegen die gegnerische Burg ungehindert stürmen, wird der Klebepunkt auf ein dort ausliegendes Blatt geklebt und er kehrt zu seiner Burg zurück, um sich einen neuen Klebepunkt zu holen und einen weiteren „Angriff“ zu starten.
- Im Laufe des Spiels werden die „Ritter“ merken, dass sie nur mit einer gemeinsamen Strategie erfolgreich sein können.
- Die Gruppe, die am Ende die meisten „Treffer“ erzielt, hat gewonnen.



*Einmal richtig auf Exkursion in einer Stadt oder einem Dorf gehen.
Überall gibt es noch so viel zu entdecken ...
Nach dieser Rallye ist man ein ganzes Stück schlauer und kennt sich
im Ort (noch) besser aus.*

Ziele: ein gemeinsames Vorhaben planen und umsetzen, ein gemeinsames Ziel erreichen
Ort: draußen
Dauer: lang 80–90 min
Material: pro Team: mit durchnummerierten Punkten präparierter Stadtplan, Aufgabenblatt mit ca. 10 Aufgaben und Fragen (Deckblatt, siehe S. 99), Stift, Uhr

Vorbereitung:

- Die Teilnehmer werden in Teams zu ca. drei bis fünf Personen eingeteilt.
- Jedes Team erhält einen Stadtplan, auf dem verschiedene Gebäude, Plätze, Gebiete etc. mit Nummern versehen wurden, und ein Aufgabenblatt (siehe Vorlage für das Deckblatt), auf denen zu diesen nummerierten Punkten Aufgaben bzw. Fragen zusammengestellt wurden, z. B.:
 1. Wie viel kostet eine Dose Fanta bei der Bäckerei?
 2. Wie viele Fahnenmasten stehen auf dem Markplatz?
 3. Bringt eine Kastanie, eine Eichel und eine Buchecker aus dem Stadtpark mit!

Durchführung:

- Jedes Team hat die Aufgabe, innerhalb eines festgelegten Zeitraums (von z. B. 90 Minuten) so viele der gestellten Aufgaben und Fragen wie möglich zu erledigen bzw. zu beantworten. Da mehr Aufgaben aufgeführt werden, als in der festgelegten Zeit zu erledigen sind, muss jedes Team zuvor planen, welche Orte es in welcher Reihenfolge anlaufen will.
- Wenn die Teams zum festgelegten Zeitpunkt wieder im Gruppen- oder Klassenraum erscheinen, können sie die Lösungen und Antworten in ihrem Aufgabenblatt gemeinsam besprechen und auswerten. Für jede erledigte Aufgabe bzw. richtige Antwort gibt es einen Punkt. Pro Verspätungsmi-
nute wird ein Punkt abgezogen.



Stadtrallye

Wettkampf

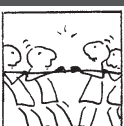
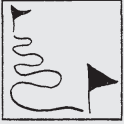
- Sucht in der Stadt die Punkte auf, die auf der Karte eingezeichnet sind, und erledigt die zugehörige Aufgabe bzw. beantwortet die zugehörige Frage.
- Überlegt vorher, welche Orte ihr anlaufen wollt, da ihr in der zur Verfügung stehenden Zeit nur einen Teil der Aufgaben erledigen könnt.
- Beachtet die Verkehrsregeln und benutzt Ampeln und Zebrastreifen!
- Bleibt als Kleingruppe zusammen und seid zum festgelegten Zeitpunkt wieder im Gruppen- bzw. Klassenraum.

Namen der Gruppenmitglieder:

1.
2.
3.
4.
5.

Aufgaben und Fragen:

1. Frage: _____
• Antwort: _____
2. Frage: _____
• Antwort: _____
3. Frage: _____
• Antwort: _____
4. Frage: _____
• Antwort: _____
5. Frage: _____
• Antwort: _____
6. Frage: _____
• Antwort: _____
7. Frage: _____
• Antwort: _____
8. Frage: _____
• Antwort: _____
9. Frage: _____
• Antwort: _____
10. Frage: _____
• Antwort: _____



Adlige planen eine Verschwörung, um die Herrschaft über das Königreich an sich zu reißen. Dazu muss eine konkurrierende Gruppe ausgelöscht und anschließend der König selbst gestürzt werden. Ein riskantes Unterfangen mit offenem Ausgang ...

Ziele: als Mannschaft ein gemeinsames Ziel erreichen
Ort: Spielfläche à 10 m Länge und 5 m Breite auf einer Wiese oder in einer Turnhalle
Dauer: lang 10–20 min pro Match
Material: 9 Pylonen (einer davon besonders gekennzeichnet), 4 Bälle

Vorbereitung:

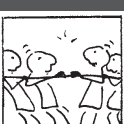
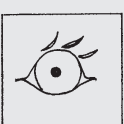
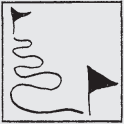
- Auf einem Spielfeld werden jeweils vier Bauern (Pylonen) auf beide Grundlinien gestellt. Die Grundlinien sollten dabei einen Abstand von etwa zehn Metern haben (siehe Abbildung).
- In die Mitte des Spielfeldes zwischen die beiden Bauern-Reihen wird der König (ein besonders gekennzeichnete Pylon) gestellt.
- Die Gruppe wird in 4er-Teams eingeteilt.
- Jeweils zwei Teams spielen als Mannschaften gegeneinander.

Durchführung:

- **Ziel des Spiels:** Jede Mannschaft versucht zunächst die vier Bauern des Gegners umzuwerfen, um anschließend den König stürzen zu können.
- Die Mannschaft mit dem jüngsten Gesamalter darf als Team A beginnen und erhält die vier Bälle.
- Jedes Mannschaftsmitglied versucht nun mit einem Ball, einen der Bauern des Gegners umzuwerfen.
- Sind ein oder mehrere Bauern umgefallen, werden sie von der anderen Mannschaft (Team B) in die gegnerische Hälfte des Spielfeldes geworfen und genau dort aufgestellt. Wird ein Bauer auch beim zweiten Versuch nicht über die Mittellinie geworfen, wird er aus dem Spiel genommen.
- Danach hat Team B Wurfrecht und darf seine vier Bälle auf die gegnerischen Bauern auf der Grundlinie werfen.
- Fallen ein oder mehrere Bauern, werden sie, wie zuvor für die andere Mannschaft geschildert, in die gegnerische Hälfte geworfen.
- In der nächsten Runde muss Team A mit seinen vier Bällen zunächst die gegnerischen Bauern in der eigenen Spielhälfte umwerfen, bevor es die gegnerischen Bauern auf der Grundlinie umwerfen darf (usw.).
- Sind alle Bauern abgeräumt, darf der Angriff auf den König geblasen werden. Fällt dieser, ist das Spiel entschieden.
- Wird der König vorher aus Versehen – also ohne Berechtigung – umgeworfen, hat die verursachende Mannschaft das Spiel verloren.

Variante (für draußen):

An Stelle der Pylonen und Bälle können Holzquader (20 cm × 8 cm × 8 cm) und Stöcke (Länge: 20 cm; Durchmesser: ca. 3 bis 5 cm) verwendet werden.



Volleyball einmal anders – feucht und fröhlich ...

- Ziele:** als Mannschaft ein gemeinsames Ziel erreichen, präzise zusammenarbeiten, das Gruppenklima verbessern
- Ort:** auf einer Wiese
- Dauer:** **mittel** 30–40 min (ca. 10 min pro Match)
- Material:** Federballnetz, 6 Pylonen, 6 robuste Gewebesäcke (alternativ: 6 Handtücher), pro Spiel 5 Wasserbomben

Vorbereitung:

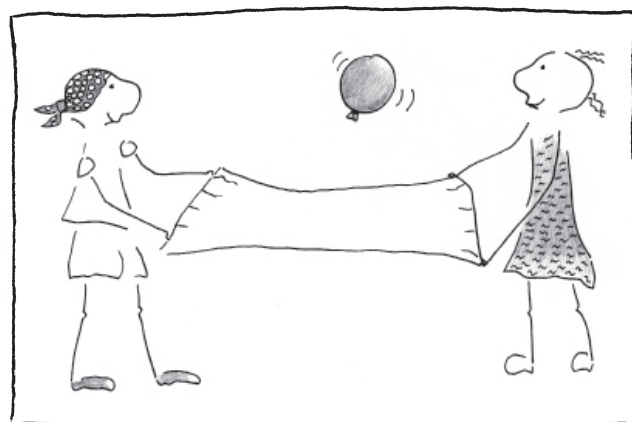
Zunächst werden genügend Wasserbomben mit Wasser befüllt. Auf einer Wiese wird ein Volleyballfeld (à 18 m × 9 m) mit Pylonen eingerichtet, das durch ein Netz in zwei gleich große Hälften (à 9 m × 9 m) geteilt wird. Die Gruppe wird in Vierer- oder Sechser-Mannschaften eingeteilt.

Durchführung:

- Die Mannschaften begeben sich in ihre Spielhälften und bilden interne Tandems. Die beiden Partner eines Tandems bekommen jeweils einen Gewebesack. Sie stellen sich in einem Abstand von ca. einem Meter gegenüber auf und halten mit ihren Händen dessen Enden fest. So können sie damit sowohl Wasserbomben in die Luft schleudern als auch fangen.
- Für das Spiel gelten folgende **Regeln**:
 - Die Wasserbombe darf nur mit einem Sack (bzw. Handtuch) geschleudert und aufgefangen werden.
 - Wer den ersten Aufschlag von der Grundlinie hat, entscheidet das Los. Im weiteren Spielverlauf werden die Aufschläge jeweils von derjenigen Mannschaft ausgeführt, die zuletzt einen Punktverlust hatte.
 - Die Wasserbombe muss zunächst jeweils mindestens ein Mal innerhalb der eigenen Mannschaft weiterspielt werden, bevor sie in das gegnerische Feld geschleudert werden darf.
 - Ein Tandem, das gerade eine Wasserbombe fängt und wieder hochschleudert, darf sich innerhalb dieses Zeitraums nicht von der Stelle bewegen. Ansonsten dürfen sich die Tandems frei auf dem Feld bewegen.
 - Bezüglich der Fehlerregelung gelten die Volleyballregeln.

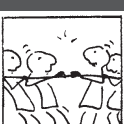
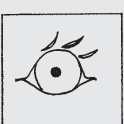
Wertung:

- Eine Wasserbombe fällt auf dem gegnerischen Feld zu Boden, ohne zu zerplatzen: **1 Punkt**.
- Die Wasserbombe geht auf dem gegnerischen Feld kaputt (auch am Körper oder Netz): **2 Punkte**.
- Diejenige Mannschaft, welche zuerst **6 Punkte** erspielt hat, hat das Match gewonnen.



Hinweis:

- Robuste Gewebesäcke erhält man kostengünstig bei landwirtschaftlichen Betrieben.
- Statt der Wasserbomben kann man auch einen Volleyball einsetzen, wobei der Spaßfaktor dann erheblich geringer ausfällt.





Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2012 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Claudia Hauboldt
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth
Bestellnr.: 23126DA9

www.persen.de