

Zeit in min	Spielform	Organisation/Ablauf	Material
7	<p>Menschenslalom: Alle Teilnehmer fahren auf ganzen Spielfläche in großen Kreis im Abstand von ca. 3 Metern</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teilnehmer die „Slalomstangen sind“ heben eine Hand</li> <li>- Wird dies nicht gemacht, kann man bei einem Rückstau der durchfahrenden Skater nicht mehr erkennen wer eine fahrende Slalomstange sein soll und wer durchfährt</li> </ul>	<p>Auf Anweisung des Lehrers fährt der hinterste im Slalom durch die fahrenden Skater; Dabei kann jeweils der nächste bereits fahren, wenn der der vor ihm fahrende zwei „Slalomstangen“ durchfahren hat</p>	-
10	<p><b>Zu Zweit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Schattenlaufen</i> Ein Partner folgt dem anderen im Windschatten</li> <li>• <i>Paarlauf:</i> Bei frontaler Begegnung bildet ein Paar nach zurufen ein Tor; das andere läuft durch das Tor <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Herr und Hund“: Beide fahren nebeneinander (ohne Handfassung); Herrchen bleibt plötzlich stehen; Hund soll möglichst schnell daneben stoppen</li> </ul> </li> <li>-</li> <li>• „Sklavenfahrt“/„Dreibein“: zwei Partner sind mit je einem Bein zusammengebunden → Hindernisse / Slalom fahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zweier Teams festlegen</li> <li>- Auf Aufforderung und Anweisung des Lehrers nach 2 bis 3 Minuten Spiel wechseln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Je Zweierteam ein Sprungseil o.Ä.</li> <li>- Hütchen für Slalom</li> </ul>
<p><b>Einführung T-Stop:</b> <b>Methodischer Weg:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paarweise: Ein Partner fährt rückwärts; nimmt anderen an beiden Händen; dieser bremst durch nachziehen eines Beins im T-Stop</li> <li>- Alleine gerade aus fahren, ein Bein wie zum Bremsen nachziehen, aber nicht viel Druck darauf geben (Gewicht bleibt auf vorderem Bein, das gerade</li> </ul>			

<p>aus fährt)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erst im Nächsten Schritt Druck auf das quergestellte Bremsbein ausüben</li> <li>- Bremsbein an die Ferse des vorderen Fußes stellen (dadurch wird zwar Brems-Fuß stabilisiert, aber Rollen stehen senkrecht → nicht so viel Reibung der Rollen)</li> </ul>			
4	<p><b>Zu Dritt</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A und C ziehen B (in Mitte): B erfüllt passiv verschiedene Aufgaben (in Hocke, einbeinig...)</li> <li>• Störrischer Esel: Mittlerer bremst dagegen (an Händen oder mit Seil)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dreier-Gruppen bilden</li> <li>- Nach ca. 0,5 Minuten Position in Gruppe wechseln</li> <li>- Nach ca. 1,5 Min zu nächstem Spiel wechseln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- je Zweierteam ein Seil</li> </ul>
5	<p><b>Ganze Gruppe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungsspiel</li> </ul> <p>Jeder in der Gruppe bekommt ein Blatt Zeitungspapier das flach auf die Brust gelegt wird und durch Fahrtwind an den Körper gedrückt wird</p> <p>Erweiterung: Wie weit kann ein Blatt Papier gefaltet werden, so dass es beim Fahren noch am Körper bleibt (jeder für sich); Spiel „Zeitungsbote“: verteilt Zeitungen, sammelt diese ein</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spieler dürfen sich die Blätter gegenseitig wegnehmen</li> <li>- Wer nach Ablauf von z.B. 3 min die meisten Blätter hat gewinnt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eine alte Zeitung</li> </ul>
3	<p><b>Fangspiel – Startduell zu Zweit</b></p> <p>A und B liegen im Abstand am Boden</p> <p><i>Im Kurs nicht durchgeführt</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei Startsignal: B versucht A zu fangen</li> </ul>	
4	<p><b>Trefferball</b></p> <p>2 bis 3 Fänger/Werfer, die Ball haben. Wird ein anderer Teilnehmer abgeworfen, so wird dieser zum Werfer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2-3 Werfer bestimmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 bis 3 Softbälle</li> </ul>

	<p>Anweisung ergänzen: Wenn Ball gefangen wird erfolgt kein Wechsel des Fängers</p> <p>Variante: Spielform „versteinern“: jeder abgeworfene Teilnehmer muss stehen bleiben und kann erst durch abschlagen eines anderen Teilnehmers wieder am Spiel teilnehmen (Werfer bleiben im ganzen Spiel die gleichen)</p>		
4	<p><b>Parteiball</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ziel ist es innerhalb einer Mannschaft möglichst viele Pässe zu spielen<sup>4</sup></li> <li>- Bei 10 gespielten Pässen innerhalb einer Mannschaft (ohne Ballbesitz des Gegners) erhält diese einen Punkt</li> <li>- Regeln genau festlegen:</li> <li>- Keine Rückpässe / Doppelpässe</li> <li>- Wenn Ball zu Boden fällt erhält Gegner den Ball</li> <li>- Ball Besitz wechselt wenn Gegner den Ball berührt oder in Ballbesitz kommt (vorher festlegen!)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gruppe in zwei gleich große Gruppen teilen</li> <li>- Vier Mannschaften bilden (je ca. 5 Spieler)</li> <li>- Keine zu großen Gruppen!!</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Softball</li> <li>- Bänder / Leibchen zum Mannschaften markieren</li> </ul>
3	<p><b>Bänderfangen</b></p> <p>Jeder Mitspieler erhält ein Bändchen, das er in den Hosenbund steckt. Ziel des Spiels ist es, innerhalb eines begrenzten Spielfelds möglichst viele Bändchen zu erobern. Sieger ist, wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Bändchen erobert hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nur für geübte Skater, ansonsten zu gefährlich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bändchen verteilen</li> <li>- Spielfeld festlegen</li> <li>- 1-2 Durchgänge</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 18 Bändchen</li> </ul>
4	<p><b>Schlängenlauf</b></p> <p>Es werden zwei (ungefähr) gleich große Gruppen gebildet. Die Mitglieder fassen sich an der Hüfte und laufen hintereinander. Der</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 etwa gleich große Gruppen bilden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 Bändchen</li> </ul>

	<p>Letzte hat ein Band aus der Hose hängen. Der Kopf der Schlange versucht nun seinen „Schwanz“ zu fangen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Radius, der gefahren werden darf, vorgeben (Hütchen)</li> <li>- Vorgabe: Nur max. eine Runde in gleiche Richtung fahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- evtl. mehrere Durchgänge mit jeweils neuen „Köpfen“</li> </ul>	
10	<p><b>Fußball</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 Teams einteilen</li> <li>- Tore &amp; Spielfeld festlegen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 Fußbälle</li> <li>- Hütchen als Tore und evtl. zur Spielfeldbegrenzung</li> </ul>
8	<p><b>Umkehrstaffel (Parcours)</b></p> <p>Parcours mit Slalom, Sprung, Kreis umfahren (mit übersetzen) Jeweils der erste der Gruppe fährt durch einen Parcours, dreht hinten um und fährt zurück um dort den nächsten abzuklatschen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Probedurchlauf (ohne Wettkampf)</li> <li>- genügend Auslauf lassen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 Teams einteilen (können vom Fußball übernommen werden)</li> <li>- Anweisungen an Schüler geben, Parcours aufbauen lassen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- möglichst viele Hütchen</li> <li>- evtl. Seile</li> </ul>