HOLDING

Leipzig Edition

Ein Spiel zu motorischen Fähigkeiten

Bedingungsanalyse

Jahrgangsstufe: 5-12

Gruppengröße: An dem Spiel können alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse teilnehmen. Es werden vier Gruppen benötigt, die annähernd gleich groß sein sollen. Deshalb sind Klassengrößen von ca. 24 oder 28 Schülerinnen und Schülern kein Problem für die Durchführung. Das Spiel kann auch nur zu viert gespielt werden, dabei gehen allerdings Spielspaß, Wettbewerbscharakter und Spannung verloren.

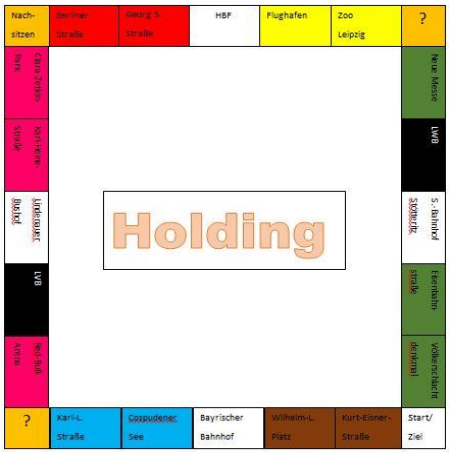
Vorkenntnisse: Die Schülerinnen und Schüler brauchen als Vorkenntnisse die grundlegende Spielidee von Monopoly. Zudem ist es von Vorteil, wenn sie Kleine Spiele wie Schwarz-Weiß oder Tauziehen bereits kennen. Die einzelnen Spiele werden allerdings durch die Lehrperson nochmal erklärt, sodass das Kennen der Spiele nicht zwingend erforderlich ist.

Dauer/Zeit: Das Spiel nimmt ca. eine Doppelstunde, also 90 Minuten in Anspruch.

Material:
- 1 Bank
- ca. 10 Teppichfliesen
- 1 Satz farbige Hütchen
- Klassensatz Seile
- 4 Stäbe
- 4 Bälle
- Spielkarten
- Schaumstoffwürfel

Lernumgebung/Ort: Das Spiel sollte in einer handelsüblichen Turnhalle gespielt werden, in der die bereits genannten Materialien vorhanden sind. Das Spiel kann allerdings auch draußen auf dem Pausenhof oder Sportplatz gespielt werden, es muss nur dafür gesorgt werden, dass die Materialien hin- und zurücktransportiert werden.

Organisation:



„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Grundlegende Spielidee

Als Spielfeld dient ein handelsübliches Volleyballfeld. Auf diesem wird in der Mitte ein 6x6 Quadrat aus Hütchen gelegt, sodass hierfür insgesamt 20 Hütchen benötigt werden. Die Spielidee kann grob als die von Monopoly angesehen werden. Unter jedem Hütchen liegt ein Zettel, auf dem eine Straße und ein Mini-Spiel geschrieben stehen. Die Eckfelder sind wie beim normalen Monopoly Spezialfelder**.** Als Spielfiguren dienen beliebige Geräte und Gegenstände (je nach Verfügbarkeit). Diese werden am Startfeld positioniert. Jeder Spielfeldseite wird eine motorische Fähigkeit zugeordnet. Im Süden Schnelligkeit, im Osten und Westen koordinative Fähigkeiten, im Norden Kraftfähigkeit. Die SuS werden in 4 Teams mit ungefähr gleichgroßer Gruppengröße eingeteilt. Mit einem Schaumstoffwürfel wird ausgewürfelt, welches Team startet. Kommt ein Team nun auf eine Straße, so gibt es zwei Möglichkeiten:

1) Noch kein Team besitzt die Straße und alle Teams treten im Wettkampf um die Straße gegeneinander an.
2) Die Straße gehört bereits einem Team und wird deshalb zu einem Team vs. Team Duell herausgefordert.

Das Gewinnerteam des Spiels erhält die Straße. In dieser Art und Weise wird das Spiel bis kurz vor dem Stundenende gespielt, sodass anschließend noch das Siegerteam gekürt und das Spielfeld abgebaut werden kann.

Sieger ist das Team, welches am Ende des Spiels die meisten Punkte hat. Punkte gibt es für:

1) Jede Straße, Bahnhof, Werk einen Punkt
2) Bei Ereignisfeldern einen Punkt dazu oder abgezogen
3) Für jede vollständig gesammelte Straßenkombination, wie z.B. alle Bahnhöfe Zusatzpunkte. Bei einer 2er-Straßenkombination gibt es einen Zusatzpunkt, bei einer 3er-Straßenkombination gibt es 2 Zusatzpunkte und bei einer 4er-Straßenkombintaion 3 Zusatzpunkte.

Wie die Mini-Spiele ablaufen steht in der LehrerInnenhandreichung. Dort befinden sich Spielaufbau, Sozialform, Aufstellungsform, Spielbeschreibung, Spielende.

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Lehrplanverortung

Da das Spiel aus vielen verschiedenen Kleinen Spielen besteht, schneidet es mehrere Bereiche des Lehrplans in Sachsen an.

Vor allem der Lernbereich Typ II spielt hierbei eine wichtige Rolle. Insbesondere das Thematisieren von Perspektiven steht hier im Vordergrund. Da das Spiel zu keiner Zeit seinen Zielbezug, Partnerbezug, Gegnerbezug, Umgebungsbezug sowie Gruppenbezug verliert, wird die Perspektive „Kooperation und Wettbewerb“ während der gesamten Spieldauer behandelt.

Die Perspektive Leistung spielt ebenso eine große Rolle, da Zusammenarbeit beim Erreichen von Leistungen die Determinante für den Sieg des Spiels ist.

Der Lernbereich Fitness findet ebenfalls intensive Anwendung im Spiel „Holding – Leipzig Edition“. Im Vordergrund steht dabei das Verbessern von motorischen Basisfähigkeiten, insbesondere die allgemeine Koordinationsschulung, welche in sämtlichen Jahrgangsstufen Bestandteil des Lehrplans ist. Die Kraftfähigkeit und die Schnelligkeitsfähigkeit werden auch vielseitig angesprochen (Spiele für Schnellkraft, Kraftausdauer, Reaktionsschnelligkeit, Bewegungsschnelligkeit etc.).

Im Lernbereich Typ I werden Leichtathletik und Turnen thematisiert.

Im leichtathletischen Kontext werden nötige Fertigkeiten wie schnelles Laufen, Reagieren (durch akustische und optische Signale) und Beschleunigen spielerisch durch Kleine Spiele, Laufspiele und Orientierungsläufe verbessert.

Im turnerischen Kontext steht die Verbesserung ausgewählter motorischer Fähigkeiten im Vordergrund. So wird, wie oben bereits erwähnt die Kraftausdauer gefördert durch Zieh-und Schiebwettkämpfe und einfache Übungsprogramme mit und ohne Geräte. Dabei werden vor allem Stützkraft und Rumpfkraft in den Fokus genommen.

Das Spiel kann auch gewissen fächerübergreifenden Bezug für das Fach Geografie leisten, indem durch die verschiedenen Spielfelder die Stadt Leipzig spielerisch erkundet wird. Eine Variation für andere Städte, Regionen und Länder ist ohne weiteres möglich.

Literatur:

SMK. (2011) Lehrplan Gymnasium Sport. Saxoprint GmbH

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

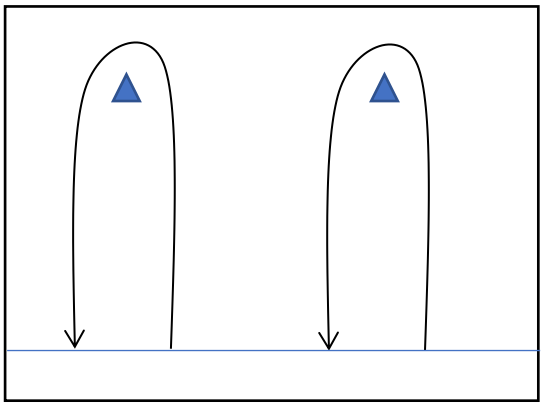
Spiele

Straßenbahnhof Angerbrücke

Spiel: Ball tragen

Material: 2 Kegel, 4 Stäbe, 2 Bälle

Aufbau:



Sozialform: 2 Paare

Ablauf: Die Paare starten an der Grundlinie und versuchen nun den Ball mit Hilfe der Stäbe um den Kegel und zurück zur Grundlinie zu transportieren. Dabei darf der Ball nur von den Stangen berührt werden.

Spielende: Gewonnen hat das Paar, welches die vorgegebene Strecke am schnellsten ohne Fehler absolviert

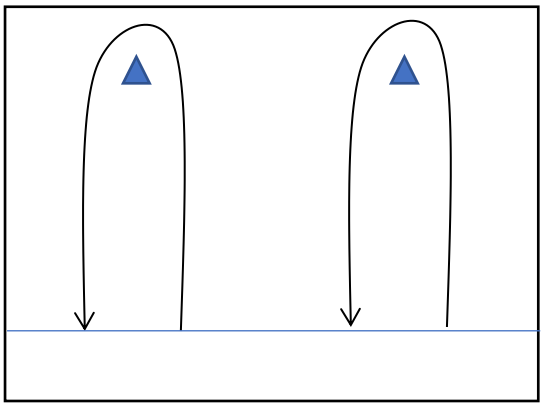
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Bayerischer Bahnhof

Spiel: Beine zusammenbinden

Material: evtl. 2 Seile oder Ähnliches um Beine zusammenzubinden, 2 Kegel

Aufbau:



Sozialform: 2 Paare

Ablauf: Die Paare versuchen schnellstmöglich die vorgegeben Strecke zu absolvieren. Dabei darf jeder Spieler nur ein Bein auf den Boden aufsetzen.

Spielende: Sieger ist das Paar, welches die vorgegebene Strecke am schnellsten absolviert.

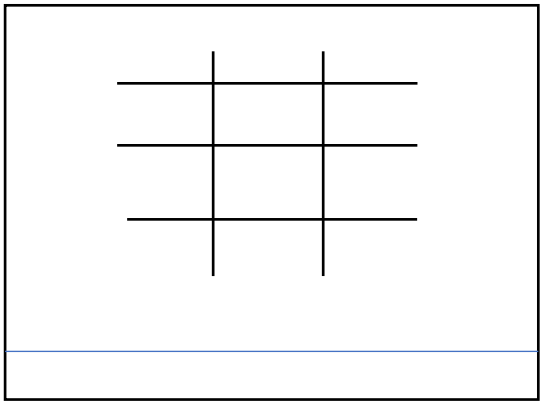
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Hauptbahnhof

Spiel: Tic Tac Toe

Material: Klebeband, Leibchen (2 Farben),

Aufbau:



Sozialform: 2 Paare

Ablauf: Die Mannschaften tragen und legen abwechselnd Leibchen in die abgeklebten Felder (Die Größe des Feldes und somit die Anzahl der Felder ist von der LP individuell festzulegen).

Spielende: Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst eine diagonale, vertikale oder horizontale Reihe mit den Leibchen legt.

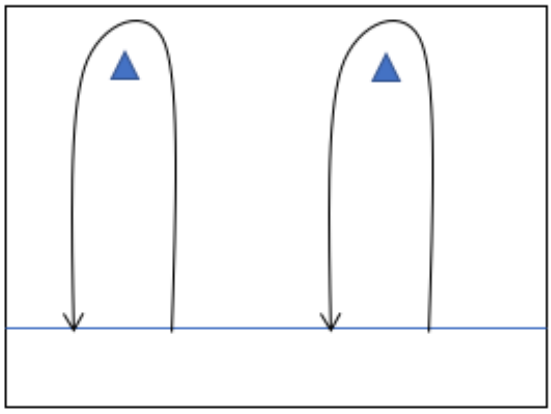
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

S-Bahnhof Stötteritz

Spiel: Schubkarren-Rennen

Material: 2 Kegel

Aufbau:



Sozialform: 2 Paare

Ablauf: Die Paare einigen sich, wer die Schubkarrenposition einnimmt und wer schiebt. Nun muss die vorgegebene Strecke so schnell wie möglich absolviert werden.

Spielende: Gewonnen hat das Paar, welches am schnellsten die Strecke absolviert hat.

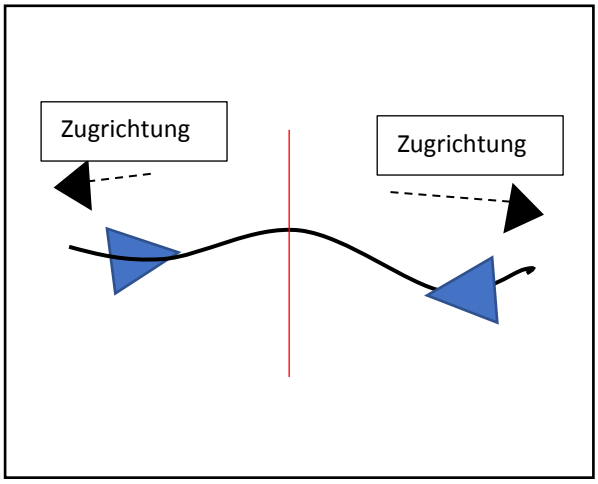
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

LVB

Spiel: Tauziehen

Material: Klebeband, 1 Tau/Seil

Aufbau:



Sozialform: Einzelwettkampf (1vs.1)

Ablauf: Jeder Spieler fasst an einem Ende des Seils an und zieht kräftig nach hinten.

Spielende: Einen Punkt macht der Spieler, der es schafft die Mitte des Seils(markiert) über die Mittelmarkierung zu ziehen.

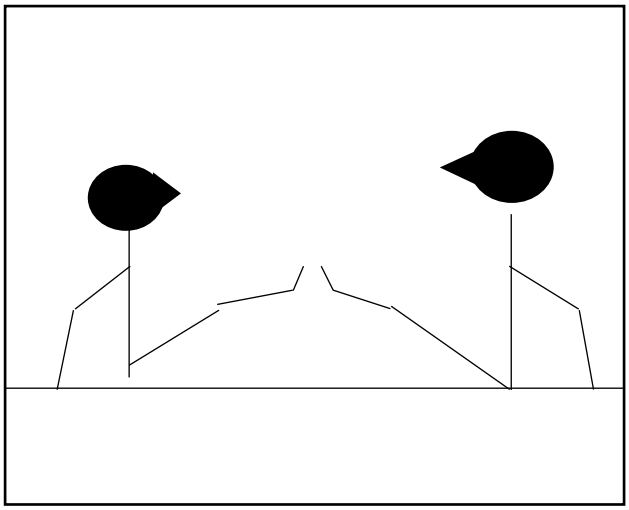
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

LWB

Spiel: Sohlenkampf

Material: /

Aufbau:



Sozialform: Einzelwettkampf (1vs.1)

Ablauf: Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber und heben nun ihre Beine vom Boden. Das Aufstützen mit den Händen ist erlaubt. Nun duellieren sich beide mit ihren Füßen/Beinen in der Luft und versuchen ihr Gegenüber aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Spielende: Einen Punkt erhält derjenige, dem es zuerst gelingt seinen Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen und eine Bodenberührung (entweder mit dem Körper oder den Füßen) zu erzwingen.

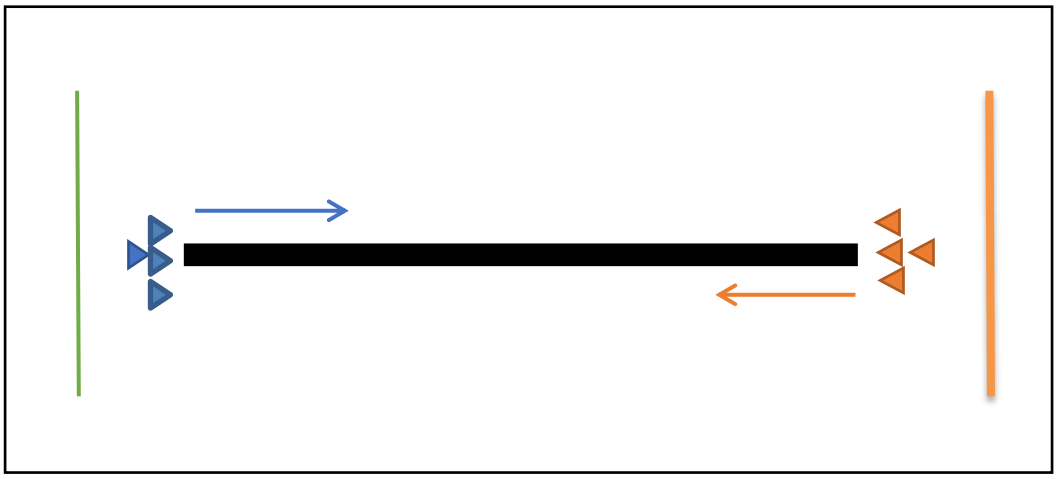
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Zoo Leipzig

Spiel: Bankschieben

Material: Bank; ca. 10 Teppichfliesen

Aufbau:



Sozialform: Gruppenwettkampf (gesamte Gruppe)

Aufstellungsform: ein Team geschlossen an einem Ende der Bank

Spielablauf: Die Bank wird umgedreht und auf Teppichfliesen platziert. 2 Teams schieben an jeweils anderen Enden gegeneinander.

Spielende: Das Team, welches das andere zuerst über die orange Linie schiebt, gewinnt den Zoo.

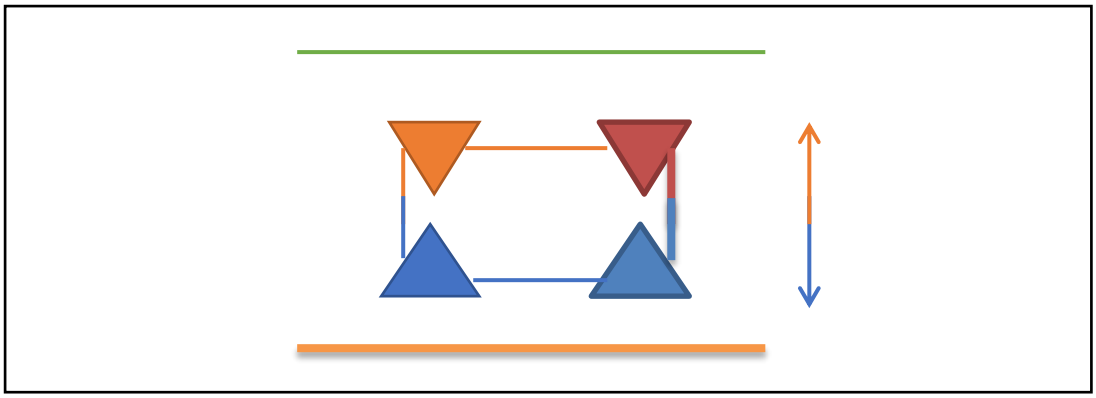
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Flughafen Leipzig

Spiel: Partner über Linie ziehen

Material: /

Aufbau:



Sozialform: Partnerarbeit

Aufstellungsform: partnerweise, Blickrichtung zum gegnerischen Paar

Spielablauf: Innerhalb eines Teams werden 3 2er Gruppen gebildet. Die 2er Gruppe fasst sich mit innenliegenden Händen an. Die außenliegenden Hände werden nach vorne ausgestreckt, das gegnerische Paar greift diese. Es kommt zum 2 vs. 2. Ziel ist, das gegnerische Paar über die orange Linie zu ziehen.

Spielende: Das Team mit den meisten Siegen gewinnt den Flughafen.

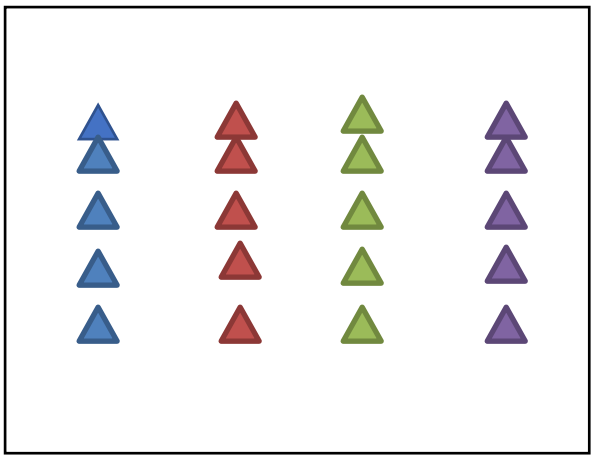
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Berliner Straße

Spiel: Liegestützcontest

Material: /

Aufbau:



Sozialform: Einzelwettkampf mit Gruppenbezug

Aufstellungsform: Blockaufstellung

Spielablauf: Alle SuS begeben sich innerhalb ihrer Gruppe in einer Linie in Liegestützposition.
Auf ein akustisches Signal des Lehrers machen alle SuS gleichzeitig einen Liegestütz (Bedingung: Brust zum Boden führen). Wer die technischen Anforderungen nicht mehr erfüllt, wird vom Contest ausgeschlossen und merkt sich, wie viele Liegestütze er geschafft hat. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle SuS keine Liegestütze mehr schaffen. Die SuS addieren im Anschluss in ihren Gruppen die geschafften Wiederholungen.

Spielende: Das Team mit den meisten Wiederholungen gewinnt die Straße.

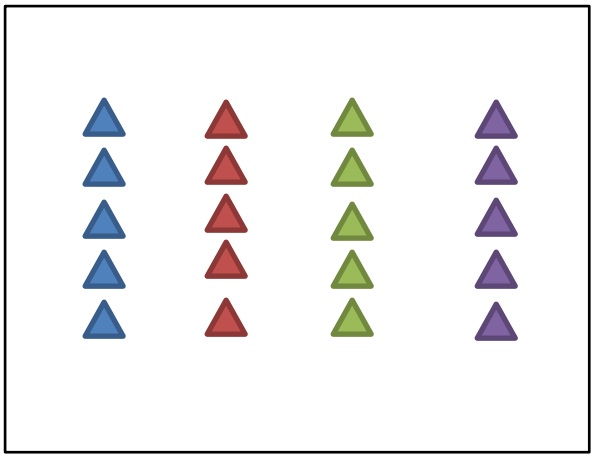
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Georg-Schumann-Straße

Spiel: Plankcontest

Material: /

Aufbau:



Sozialform: Einzelwettkampf mit Gruppenbezug

Aufstellungsform: Blockaufstellung

Spielablauf: Alle SuS begeben sich innerhalb ihrer Gruppe in einer Linie in Plankposition. Auf ein akustisches Signal des Lehrers fangen alle SuS gleichzeitig an, den Plank zu halten (Körper gerade, nur Unterarm und Fußspitzen berühren den Boden). Wer die Position nicht mehr halten kann, wird vom Contest ausgeschlossen (→Lehrer sagt gehaltene Zeit an). Der Contest dauert so lange bis alle SuS ausgeschieden sind. Die SuS addieren im Anschluss in ihren Gruppen die gehaltene Zeit.

Spielende: Das Team mit der längsten Zeitdauer gewinnt die Straße.

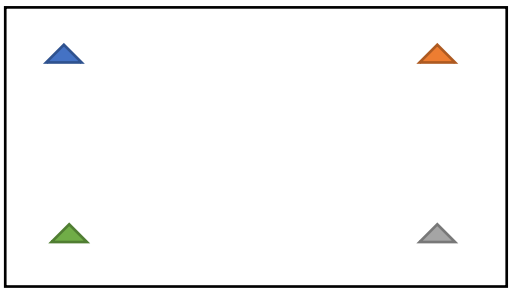
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Red Bull Arena

Spiel: Ziellauf

Material: 4 unterschiedlich farbige Hütchen

Aufbau:



Sozialform: Gruppenwettkampf (gesamte Gruppe)

Aufstellungsform: anfangs in der Turnhalle verteilt, am Ende sitzend in einer Reihe

Spielablauf: Die SuS laufen durch die Halle.
Der Lehrer gibt ein Farbsignal (einzeln oder Kombination),
welches von allen SuS (nacheinander) abgelaufen werden muss.
Am letzten Hütchen muss sich die Gruppe in einer Reihe hinsetzen.
Es werden 5 Runden gespielt. Pro Sieg gibt es einen Punkt.

Spielende: Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Straße.

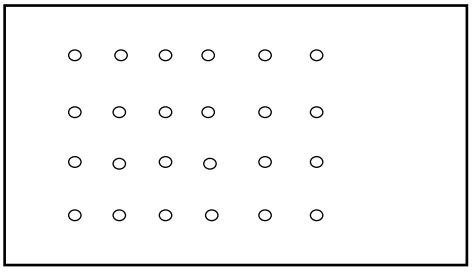
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Karl-Heine-Straße

Spiel: Einbeiniges Stehen mit geschlossenen Augen

Material: keine

Aufbau:



Sozialform: Einzelarbeit (alle beteiligt)

Aufstellungsform: Blockaufstellung

Spielablauf: Auf Signal des Lehrers stellen sich alle SuS einbeinig mit geschlossenen Augen hin.
Bei Abstellen eines Körperteils setzt sich dieser Schüler hin.
Um Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können Bewegungsaufgaben gestellt werden (z.B. Arm heben, Fuß kreisen, …).

Spielende: Das Team des Schülers, der als Letztes steht, gewinnt die Straße.

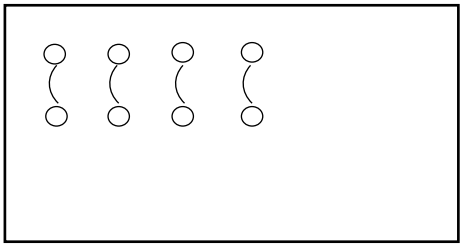
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Clara-Zetkin-Park

Spiel: Balancierkampf

Material: Seile (halbe Schüleranzahl)

Aufbau:



Sozialform: Partnerwettkampf (aus untersch. Teams, alle SuS beteiligt)

Aufstellungsform: Gasse

Spielablauf: Jedes Paar bekommt ein Seil. Die Startposition ist ein einbeiniger Stand und ein gespanntes Seil. Auf Kommando des Lehrers wird versucht, durch Ziehen am Seil ein Körperteil des Partners auf den Boden zu bringen.

Spielende: Es gewinnt das Team mit den meisten Siegern.
Bei Gleichstand kämpfen die Gewinner-SuS dieser Teams gegeneinander.

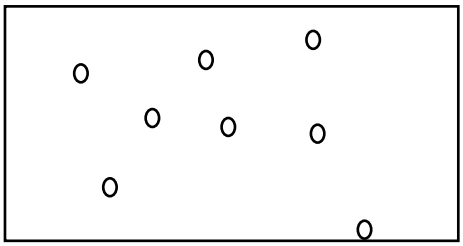
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Völkerschlachtdenkmal

Spiel: Feuer Wasser Sturm (Formations-Edition)

Material: keine

Aufbau:



Sozialform: Gruppenwettkampf

Aufstellungsform: in der Halle verteilt

Spielablauf: Es wird durch die Halle gejoggt. Auf Signalwort des Lehrers wird sich in dieser Aufstellungsform in der Gruppe aufgestellt.
Es gibt 5 Spielrunden. Pro Runde gibt es einen Punkt.
Mögliche Aufstellungsformen: Linie, Reihen, Innen-/Außenstirnkreis, Gasse, Halbkreis

Spielende: Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

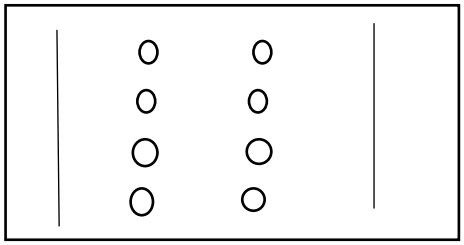
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Eisenbahnstraße

Spiel: Schwarz-Weiß

Material: Hütchen, falls keine Linien vorhanden

Aufbau:



Sozialform: Partnerwettkampf (aus untersch. Teams, alle beteiligt)

Aufstellungsform: Gasse mit 1-2m Abstand

Spielablauf: Eine Seite der Gasse bekommt die Farbe „Schwarz“ (Team 1 und 2), die andere die Farbe „Weiß“ (Team 3 und 4).
Auf Signalwort des Lehrers wird die genannte Farbe zum Fänger, der andere wird zum Gejagten und versucht, hinter die Linie hinter sich zu kommen, bevor der Fänger ihn fängt.
Jedes Paar spielt für sich, fängt also keinen anderen Spieler gegenüber.
Es werden 5 Runden gespielt. Es kann durch Abstand und Startposition variiert werden. Nach jeder Spielrunde rückt die Seite „Weiß“ eine Position weiter.
Jeder SuS zählt seine Siege.

Spielende: Gewonnen hat das Team mit den meisten Siegen.

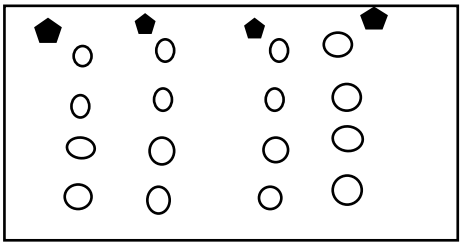
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Neue Messe

Spiel: Durchgebstaffel

Material: 4 versch. Materialien (jeweils 4x)
z.B. Ball, Seil, Hütchen, Stab, …

Aufbau:



Sozialform: Gruppenwettkampf

Aufstellungsform: pro Team eine Reihe, Teams nebeneinander, vor dem ersten Schüler liegen die Gegenstände

Spielablauf: Der Lehrer gibt einen Gegenstand und eine Seite zum Durchgeben an (z.B. der Ball muss links an euch vorbei nach hinten und über den Kopf nach vorne).
Auf Startkommando wird der Gegenstand wie gefordert von SuS zu SuS nach hinten und wieder nach vorne durchgegeben. Das Team, dessen Gegenstand korrekt durchgegeben wurde und dieser wieder an der Ausgangsposition liegt, bekommt einen Punkt.
Es werden 5 Runden gespielt.

Spielende: Gewonnen hat das Team mit den meisten Siegen.

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Karl-Liebknecht-Straße

Spiel: Hütchen antippen

Material: Hütchen x Anzahl der Teams

Aufbau:

Sozialform: Einzelwettkampf mit Gruppenbezug

Aufstellungsform: jedes Team jeweils in einer Reihe, Blickrichtung zu den Hütchen
Reihen stehen parallel zueinander
ein Schüler oder eine Schülerin am Kopf der Reihe zwischen den Hütchen.

Spielablauf: Der Schüler bzw. die Schülerin, der bzw. die zwischen den Hütchen steht, versucht innerhalb von 10 Sekunden, so oft es möglich ist, sich zwischen den Hütchen hin und her zu bewegen und dabei diese bei jedem Richtungswechsel anzutippen. Die Spieler/innen der verschiedenen Teams starten parallel auf das Signal des Lehrers. Jedes Teammitglied eines jeden Teams absolviert diese Übung nacheinander.
Alle Anschläge eines jeden Schülers und einer jeden Schülerin eines Teams werden addiert.

Spielende: Das Team mit den meisten Anschlägen gewinnt die Straße.

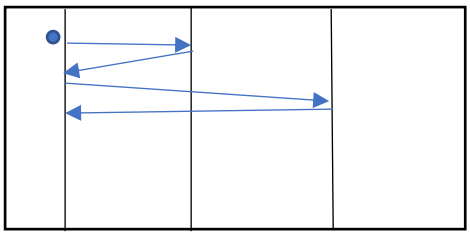
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Kurt Eisner Straße

Spiel: Linienlauf

Material: keine

Aufbau:



Sozialform: Einzelwettkampf mit Gruppenbezug

Aufstellungsform: Reihen

Spielablauf: SoS läuft von der Grundlinie eines Volleyballfeldes zur nächsten Linie des Feldes (Angriffslinie) und berührt diese mit den Fingerspitzen. Anschließend läuft er oder sie zurück zur Grundlinie, berührt diese ebenfalls und läuft zur nächstliegenden nicht berührten Linie (Mittellinie). Anschließend läuft er oder sie wieder zur Grundlinie. Wenn diese berührt wurde, startet das nächste Teammitglied.

Spielende: Das Team, dessen Mitglieder zuerst den Linienlauf vollständig abgeschlossen haben, gewinnt.

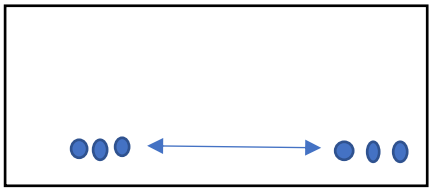
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Wilhelm Leuschner Platz

Spiel: Pendelstaffel

Materialien: 2 Hütchen x Anzahl der Teams

Aufbau:



Aufstellungsform: Gassenaufstellung

Sozialform: Gruppenwettkampf

Spielablauf: Jedes Team steht sich in zwei Reihen mit Blickrichtung zueinander in einer Gasse gegenüber auf. Der erste bzw. die erste Schüler/in der Reihe 1 rennt jeweils ans Ende der gegenüberliegenden Reihe 2 und klatscht dort ab. Ist das geschehen, rennt der jeweilige Erste bzw. die jeweilige Erste der Reihe 2 zum Ende der Reihe 1 und klatscht dort ab. Dies wird wiederholt, bis alle Teammitglieder die Seite gewechselt haben.

Spielende: Das Team, dessen Schüler/innen zuerst die Seite vollständig gewechselt haben, gewinnt.

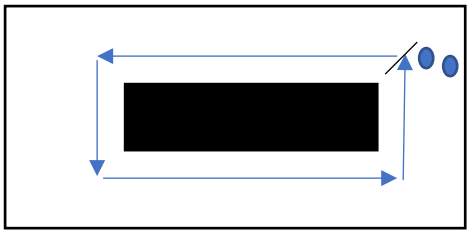
„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Cospudener See

Spiel: Rundstaffel

Materialien: 2 Hütchen

Aufbau:



Sozialform: Gruppenwettkampf

Aufstellungsform: Reihe am Start/Ziel Einlauf

Spielablauf: Die Spieler/innen jedes Teams laufen nacheinander um das Spielfeld. Wenn der bzw. die Läufer/in das Spielfeld einmal umrundet hat, darf das nächste Teammitglied in die Runde starten. Die Läufer/innen der verschiedenen Teams laufen gleichzeitig gegeneinander.

Spielende: Gewonnen hat das Team, dessen Mitspieler/innen zuerst die erforderlichen Runden abgelaufen haben.

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Bildnachweise

Bayerischer Bahnhof

Frank Vincentz (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leipzig_-_Bayrischer_Platz_+_Bayerischer_Bahnhof_02_ies.jpg), „Leipzig - Bayrischer Platz + Bayerischer Bahnhof 02 ies“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 12:10 Uhr)

Berliner Straße

http://www.citytunnel.sachsen.de/img/leipzig-nord.jpg (letzter Zugriff 28.6.2018, 22.00 Uhr)

Clara-Zetkin-Park

Frank Vincentz (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leipzig_-_Anton-Bruckner-Allee_+_Clara-Zetkin-Park_ost_07_ies.jpg), „Leipzig - Anton-Bruckner-Allee + Clara-Zetkin-Park ost 07 ies“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 11:51 Uhr)

Cospudener See

Matzebino (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cospudener_See.jpg), „Cospudener See“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode -> cossi1 (letzter Zugriff: 28.06.18, 12:06 Uhr)

Eisenbahnstraße

dpa/Sebastian Willnow (letzter Zugriff: 28.06.18, 12:21 Uhr)

Georg-Schumann-Straße

Frank Vincentz (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leipzig_-_Georg-Schumann-Straße_01_ies.jpg), „Leipzig - Georg-Schumann-Straße 01 ies“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 14:26 Uhr)

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Hauptbahnhof

Joeb07 (Johannes Kazah) (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leipzig_Hauptbahnhof.jpg), „Leipzig Hauptbahnhof“, https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 14:15 Uhr)

Karl-Liebknecht-Straße

C-M 13:29, 20 April 2007 (UTC) (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eingang_der_naTo_(Karl-Liebknecht-Straße,_Leipzig).jpg), „Eingang der naTo (Karl-Liebknecht-Straße, Leipzig)“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 12:03 Uhr)

Kurt-Eisner-Straße

Martin Geisler (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Südvorstadt_Bebel-Eisner-Str.jpg), „Südvorstadt Bebel-Eisner-Str“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 12:18 Uhr)

LWB

© Jörgens.mi / CC BY-SA 3.0 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Leipzig_jm5789.jpg), „Leipzig jm5789“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzer Zugriff: 28.06.18, 14:07 Uhr)

Neue Messe

Dr. Bernd Gross (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Neue_Messe_Leipzig_08.JPG), https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 14:11 Uhr)

Red Bull Arena

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

1 Xxlfussel (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zentralstadion_-_2009_-_5.JPG), „Zentralstadion - 2009 - 5“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode (letzter Zugriff: 28.06.18, 11:56 Uhr)

Wilhelm-Leuschner -Platz

Martin Geisler (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wilhelm-Leuschner-Platz_Leipzig.jpg), https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode (letzer Zugriff: 28.06.18, 12:15 Uhr)

„Holding“ von Universität Leipzig (Arbeiter, Heinze, Hultzsch, Stelzer, Blume) ist lizensiert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe nur unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz