

## M 2

## Reaktionsspiel

**Benötigtes Material** 20 Hütchen (möglichst in 4 verschiedenen Farben)

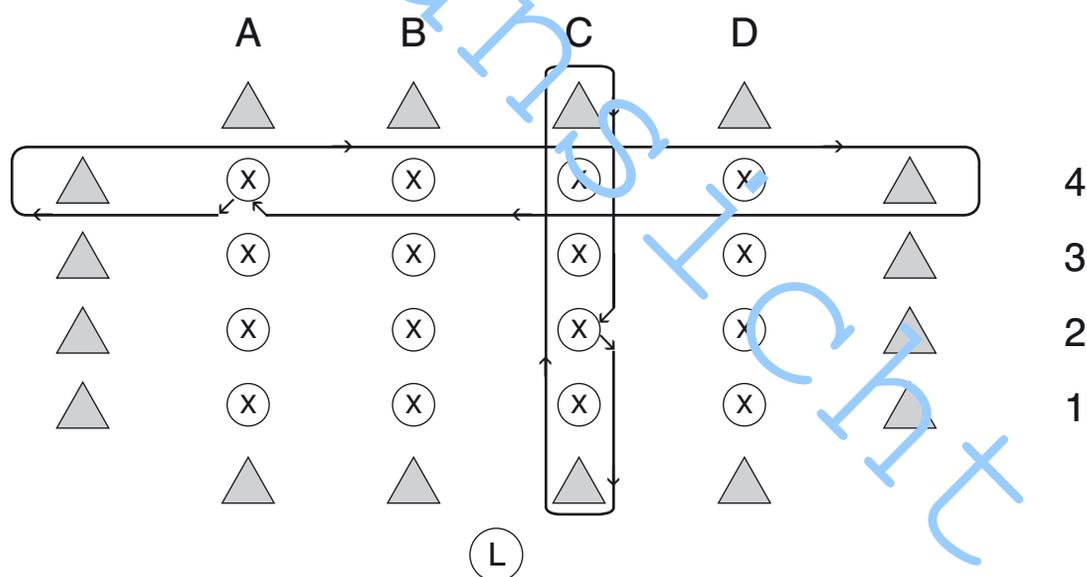
### Organisation

Die Schüler sitzen in Reihen in Blockform mit ausreichend Zwischenabständen zueinander. Am Anfang und Ende jeder Reihe sowie zu beiden Seiten werden Hütchen aufgestellt, die als Wendemarken dienen. Die Blickrichtung der Schüler ist zu Ihnen hin.

Erklären Sie den Schülern nun die Zuordnung der Zahlen- und Buchstaben-Reihen.

### Spielbeschreibung

Nennen Sie eine Zahl der Zahlen-Reihen (z. B. „Zwei“). Nun müssen alle Kinder aus dieser Reihe ganz schnell aufstehen und einen Schritt nach links machen, sodass sie auf Lücke zu ihren Vordermännern stehen. Sie laufen nun nach vorn, um die Hütchen herum, dann ganz nach hinten um die Hütchen auf der gegenüberliegenden Seite und zuletzt so schnell wie möglich wieder auf ihren Platz.



Wenn Sie einen Buchstaben nennen (z. B. „A“), so müssen die Kinder, die in dieser Buchstaben-Reihe stehen, reagieren: Sie machen einen Schritt nach vorn, laufen zuerst um die Hütchen auf der rechten Seite, dann um die Hütchen auf der linken Seite und nehmen zum Schluss wieder ihren Platz ein.



### Sicherheitshinweis

Achten Sie darauf, dass die Lücken zwischen den sitzenden Kindern groß genug sind, sodass die rennenden Kinder sie nicht anrempeln. Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass Sicherheit vor Ehrgeiz und Schnelligkeit geht!

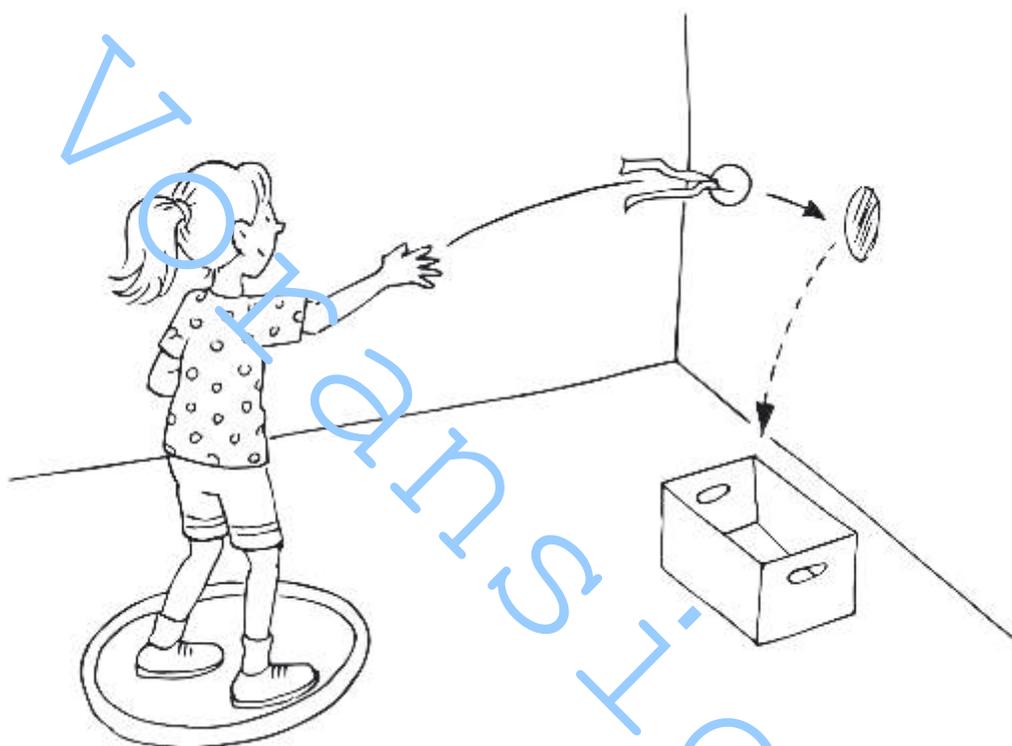
## M 3

## In die Kiste

## Station 2

**Ihr braucht** 1 Wand, 1 Fahrradreifen, 1 Bananenkiste/1 kleiner Kasten, 1 Schweifball pro Kind

**Organisation** Stellt die Kiste mit etwas Abstand vor die Wand. Stellt euch mit größerem Abstand nach hinten mit dem Schweifball in den Reifen.



**Übung** Versucht nun, den Schweifball so gegen die Wand zu werfen, dass er nach dem Abprall in der Kiste landet.

**Probiert doch mal, ...**

- ... den Ball hoch/flach gegen die Wand zu werfen.
- ... den Abstand der Kiste zur Wand zu verändern.
- ... den Abstand des Reifens zur Kiste verändern.
- ... mit eurer schwachen Hand zu werfen.

**Beachtet**

- Werft nur, wenn die Bahn frei ist.
- Legt den Schweifball beim Verlassen der Station in die Kiste.

## M 4

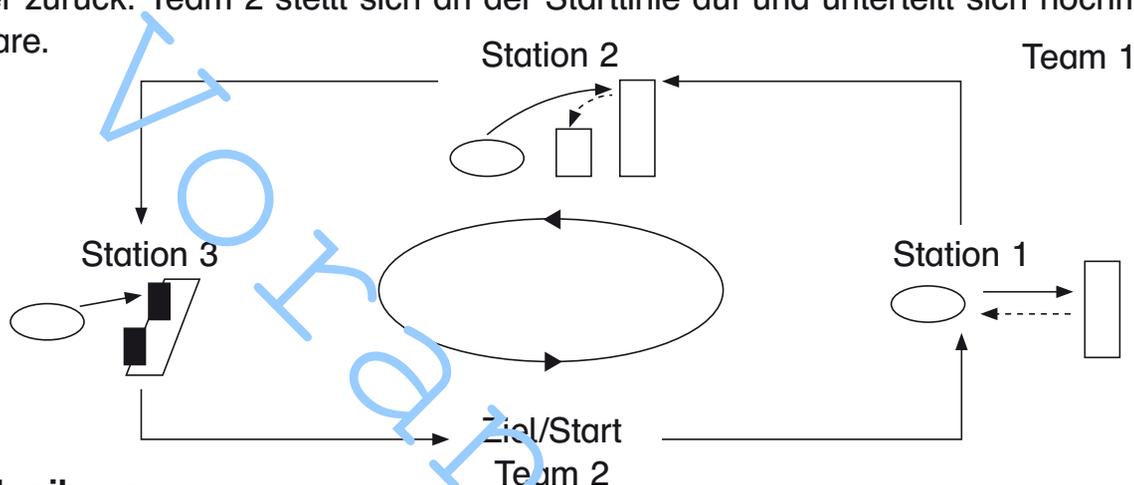
## Biathlon-Staffel

**Benötigtes Material** 1 Langbank, 3–4 Dosen, 1 Bananenkiste/1 kleiner Kasten, 1 Fahrradreifen und 1 Schweißball pro Station

### Organisation

Der Aufbau der Stationen wird für einen Parcours genutzt (siehe Skizze).

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Die Schüler aus Team 1 verteilen sich in der ersten Runde an die Stationen und legen die Materialien nach Gebrauch wieder zurück. Team 2 stellt sich an der Startlinie auf und unterteilt sich nochmals in Paare.



### Beschreibung

Das erste Paar aus Team 2 durchläuft nun den Parcours. Beim Lauf von Station zu Station müssen sich die Partner an den Händen halten.

Erreicht ein Paar eine Station, so hat jeder Partner zwei Versuche, um die Wurf Aufgabe zu erfüllen:

Station 1: Zwei Mal den Schweißball vom Reifen aus an die Wand werfen und wieder fangen.

Station 2: Zwei Mal den Schweißball gegen die Wand werfen, sodass er nach dem Abprall in der Kiste landet.

Station 3: Zwei Dosen abwerfen.

Sobald die Aufgabe zwei Mal innerhalb der vier Würfe erfüllt wurde, darf das Paar zur nächsten Station bzw. zum Ziel laufen.

Wurde die Aufgabe nicht geschafft, muss das Paar in der Mitte des Parcours zwei Strafrunden laufen und darf erst dann zur nächsten Station.

Überläuft das Paar die Ziellinie, darf das zweite Paar aus der Gruppe starten usw.

In einer zweiten Runde werden die Rollen getauscht, d. h. Team 2 verteilt sich an die Stationen und Team 1 durchläuft den Parcours.



Stoppen Sie die Zeit, die die Gruppen brauchen, und ermitteln Sie so den Gewinner.