

„Schillerstraße“

Die TN bekommen gruppenweise (ca. 3-4 SuS) eine beliebige Szene, die diese nachspielen (zum Beispiel einen Friseurbesuch)

Die zuschauenden TN geben Kommandos hinein, die die Szene verändern:

- Ebene verändern
- Raumwege ändern
- halten Begriffe hoch, die die TN mit in die Szene einbauen sollen – ertönt zum Begriff ein akustisches Signal, muss das Gegenteil ausgeführt werden (Begriff „lieb“ – akustisches Signal: böse)
- es können beliebig weitere Störfaktoren eingebaut werden

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 14 Jahren	Mind. 10 Teilnehmer	Aula / Bühne	Vorbereitete Begriffe, Pfeife o.ä.	mittel - hoch

„Laufen mit Köpfchen“

Die TN laufen in der Halle Runden. Der Lehrer zeigt zwischendurch Zahlen, die ohne weiteres Signal erstmal addiert werden müssen.

Bei einem akustischen Signal müssen die Zahlen subtrahiert werden und wenn eine farbige Karte zu der Zahl hochgehalten wird, müssen die Zahlen multipliziert werden.

Eine weitere Variation ist noch durch Veränderung der Fortbewegung möglich – rückwärts laufen, Seitgalopp etc.

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 10 Jahren	Klassengröße	Sporthalle	Vorbereitete Karten, akustische Signale	mittel - hoch

„Riegenstaffel“

Die TN werden in 4 Gruppen durch Spielkarten eingeteilt (jeder Schüler zieht eine Spielkarte, Riegenaufstellung nach Wertigkeit der Karten)

Aufgabe:

Die SuS sollen mit dem Basketball zur **ersten Station** dribbeln und dort eine Spielkarte aufdecken (Position merken) bei gleicher Karte (wie die gezogene Spielkarte) soll diese mitgenommen werden.

Laufen mit Ball hochhalten **zu Station 2** – Bingo spielen, gewürfelte Zahl aufschreiben und gleichzeitig eine Bewegungsaufgabe merken (z. B. rw. mit dem Ball zur nächsten Station dribbeln etc.)

An Station 3 soll ein Basketballspieler mit einem Ball gezeichnet werden, der SuS darf nach gewürfelten Punkten die gleiche Anzahl von Linien zeichnen

Zurücklaufen mit der gewürfelten Bewegungsaufgabe:

Würfelpunkte 1, 2 = vw. dribbeln

Würfelpunkte 3, 4 = dribbeln mit Handwechsel

Würfelpunkte 1,2 = dribbeln und rw. gehen

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst eine komplette Reihe des Bingospiels und alle Karten aufgedeckt hat sowie in der richtigen Reihenfolge der Wertigkeit der Spielkarten sitzt.

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab Klasse 6	Klassengröße	Sporthalle	Spielkarten, Bälle, 4 Würfel, 4 Stifte, 4 Plakate, 4 kleine Kästen, 4 Pylone	mittel - hoch