



CD-ROM „Bewegung im Schnee“

Spiele und Wettkämpfe über mehrere Tage

Autor: Mag. Alfred Koller

Spiele und Wettkämpfe über mehrere Tage

Herausforderung

Material:

Zeichenpapier, Buntstifte, lange Schnur, Wäschekluppen

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Jede(r) S bekommt ein Zeichenblatt und zeichnet ein Portrait von sich. Eine Jury bestimmt dann eine Rangfolge der Zeichenqualität. In dieser Reihenfolge werden nun die Portraits auf eine lange Schnur befestigt. So ergibt sich ein erster Platz usw. Ziel aller SS ist es auf den ersten Platz zu kommen. Um dies zu erreichen, müssen sie den(die) vor ihnen befindliche(n) S zu einem Wettkampf fordern.

Tipps für die Durchführung

Erfolgt binnen einer vorher festgesetzten Zeit keine Einigung über die Art des Wettkampfes, bestimmt der L den Wettkampf.

Das können unterschiedlichste Bewerbe sein - der(die) Geforderte muss aber mit diesem Wettkampf einverstanden sein. Wenn nicht, dann muss ein anderer Bewerb gesucht werden, bis endlich beide mit dem Wettkampf einverstanden sind. Beide müssen anschließend eine andere Forderung ausspielen, bevor sie wieder gegeneinander antreten dürfen.

Als Wettkampf eignet sich vielerlei: z.B. Wer kann länger auf einem Bein stehen, länger die Luftanhalten, länger in der Schranzhocke bleiben, mehr Liegestütz machen, aber auch singen, Texte auswendig sagen usw..

Variante

Nach fünf abgelehnten Forderungen werden die Plätze getauscht.

Wertung

Das Ziel ist, am Ende der Wintersportwoche möglichst weit vorne, oder gar Erster zu sein.

Großmummrich

Material:

Eine Glaskugel, eine Perle, oder ein kleines Spielzeugauto etc.

Teilnehmerzahl:

unbegrenzt

Aufgabenstellung/Verlauf

Der „Großmummrich“ wird irgendwo gut versteckt.

Tipps für die Durchführung

Die Tipps sollen originell und vieldeutig sein, daher ist eine gute Vorbereitung notwendig!

Die SS bekommen einen Hinweis, wo er sich befindet. Dieser Hinweis soll aber noch sehr ungenau sein. Wird der „Großmummrich“ (hoffentlich) noch nicht gefunden, bekommen die SS einige Stunden später den nächsten Hinweis. Dieser kann schon etwas konkreter ausfallen. So geht das Spiel fort, bis der Schatz endlich gefunden worden ist.

Die genaue Zeit angeben, wann wieder ein neuer Hinweis gegeben wird.

Varianten

-

Wertung

Wer findet den Großmummrich und wie viele Hinweise waren nötig?

Pfitschigoggerl

Material:

Zwei Ein-Euro-Münzen, ein Zehn-Cent-Stück, zwei Käbme, ein weicher Bleistift, ebene, glatte Tische.

Auf den beiden Schmalseiten werden mit dem weichen Bleistift zwei Tore eingezeichnet.

Aufgabenstellung/Verlauf

Dieses früher sehr beliebte Spiel lässt sich auf Sportwochen leicht organisieren.

Aufgabe ist, die kleine Münze mit Hilfe der eigenen Euromünze in das gegnerische Tor zu bugsieren.

Die SS dürfen abwechselnd mit ihrer eigenen Euromünze die kleinen Münze bewegen. Will man auf das Tor schießen, muss der Gegner mit den Daumennägeln die Torstangen bilden.

Mit der eigenen Münze die gegnerische zu berühren, bevor man die Zehn-Cent-Münze gespielt hat, ist Foul ⇒ Freistoß: Vom Ort des Fouls darf die Centmünze vor die eigene Euromünze gelegt werden. Die gegnerische Münze wird vor dem Tor platziert.

Out: Fällt die Zehn-Cent-Münze herunter, wird sie auf die flache Hand gelegt und eingeworfen. Der Einwerfende darf den ersten Stoß ausführen.

Eckball: Von der Ecke darf die Münze zweimal gespielt werden.

Varianten

Dieses Spiel kann auch mit vier Ein-Euro_Münzen gespielt werden.

Teilnehmerzahl:

Pro Spiel zwei Teilnehmer

Tipps für die Durchführung

Dieses Spiel wird mit vielen Regeln gespielt - daher vor Beginn des Turniers eine Regelbesprechung abhalten!

Besonders nett ist, wenn die Spieler die Münze mit Papier bekleben, auf das sie die Symbole „Ihrer“ Fußballmannschaft gezeichnet haben.

Wertung

Turnierraster verwenden!

S..... SchülerIn

SS.....SchülerInnen

L.....LehrerIn

LL.....LehrerInnen