

Zehn gewinnt

Einsatz:

Ab Klasse 1; für jede Klassenstufe geeignet

BuzzerBox-Funktion:

Punkte zählen



Spielorganisation:

Zwei gleichstarke Mannschaften bilden.

Für jede Mannschaft eine Laufstrecke abstecken. Je nach Alter der Kinder und Unterrichtsschwerpunkt bietet es sich an, Hindernisse in die Laufstrecke einzubauen (Beispiel: Bananenkisten zum Überspringen, Pylonen zum Slalomlaufen, etc.).

BuzzerBox auf einem kleinen Kasten zwischen den Laufstrecken platzieren.

Spielidee:

Nach dem Startsignal startet der erste Spieler jeder Mannschaft, überwindet die Hindernisse, umläuft die Wendemarkierung und macht sich auf den Rückweg. Dabei betätigt der Spieler beim Vorbeilaufen den Buzzer. Sobald gepunktet wurde, darf der nächste Spieler loslaufen.

Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft zehn Punkte erreicht hat.

Variationen:

- Die Hindernisse können je nach Schwerpunktsetzung der Unterrichtsstunde variiert werden (nur Hindernisse zum Überspringen zur Schulung der Sprungkraft, Hindernisse zum „Reintreten“ (z.B. Reifen) zur Verbesserung der Koordinationsfähigkeit, ...).
- Je nach Gruppengröße und Ausdauer der Spieler kann die Punktzahl, bei der das Spiel endet, variiert werden.

