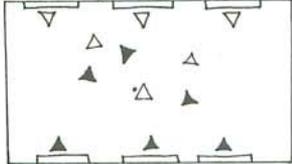
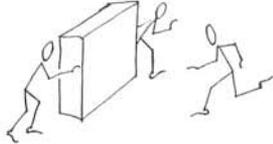
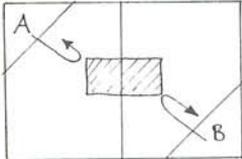
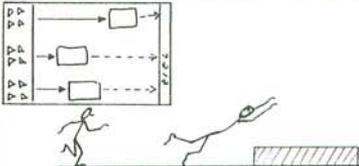
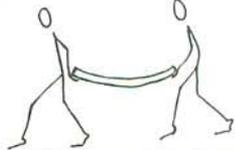


Nr.	Name der Spielform Ziele / Akzente	Idee / Beschreibung	Hinweise / Organisation
186	ROLLEN-WECHSEL- SPIEL	<p>Spiel mit zwei Mannschaften: Jede Mannschaft stellt 3 (4) Feldspieler und ebensoviele Torwarte. Wird ein Tor erzielt, wechseln alle Feldspieler der anderen Partei in ihre Tore und die Torhüter werden zu Feldspielern (Fussball- oder Handballregeln).</p> <p>- Var.: Es gibt mehr Tore als Feldspieler, d.h. die Torhüter müssen sich verschieben.</p> <p>- Var.: Es wird mit 2 Bällen gespielt.</p>	
INHALT	Ausdauer		
VERHALTEN	Taktik		
187	MATTENFANGIS	<p>2 bis 3 Fänger versuchen, die anderen zu fangen. Die Hasen haben die Zusatzaufgabe, ein bis zwei dicke Matten (oder 5 bis 10 dünne Matten) aufrecht zu halten. Fällt eine Matte um, haben die Fänger gewonnen.</p> <p>Wer gefangen ist, wird zum Fänger.</p>	
INHALT	Ausdauer		
VERHALTEN	Kooperation		
188	MATTENSCHIEBER	<p>Eine dicke Matte liegt in der Hallenmitte und soll über die gegnerische 3-m-Linie (oder Grundlinie) getrieben werden. Die zwei Gruppen stehen sich diagonal gegenüber. Es starten abwechselungsweise einer (zwei) von Gruppe A, dann einer von Gruppe B. Durch weite Sprünge (Sitzlandung) auf die Matte (glatte Seite nach unten) soll diese verschoben werden.</p>	
INHALT	Sprungkraft		
VERHALTEN	Erlebnis		
189	MATTENSCHIEBER - VARIATION	<p>2 bis 3 Gruppen (je nach Anzahl vorhandener dicker Matten): Die ersten beiden jeder Gruppe starten und springen so auf die Matte, dass sie möglichst weit in Richtung andere Wand rutscht. Ist die Matte zum Stillstand gekommen, laufen die beiden zurück zur Gruppe. Die nächsten beiden starten und bewegen die Matte durch ihren Hecht weiter dem Ziel entgegen. Welche Gruppe hat ihre Matte zuerst über der Linie?</p>	
INHALT	Sprungkraft		
VERHALTEN	Erlebnis		
190	MATTENFANGIS	<p>Jedes Paar hat eine Matte mitzutragen. Im übrigen wie gewöhnliches Fangis. Gefangene werden zum Fänger.</p>	
INHALT	Kraftausdauer		
VERHALTEN	Kooperation		