
SPEZIALLEKTIONEN 1/2

Programm 1

«Äpfel ernten»

Ausgangslage

Die Gruppe bildet zwei gleich grosse Teams. An der Sprossenwand entlang werden kreuz und quer Spielbänder in zwei verschiedenen Farben aufgehängt. Jeder Bänder symbolisiert einen Apfel. Die Spieler stellen sich rechts bzw. links von der Sprossenwand hintereinander auf.

Material

Sprossenwand, 10 – 15 Spielbänder in einer Farbe pro Team, 1 Korb pro Team

Hinweis

Die Spiele können als Gruppenaufgabe oder in Wettkampfform durchgeführt werden.

Spiel



SPEZIALLEKTIONEN 1/2



Beschrieb: Auf Kommando des Leiters startet der erste Spieler aus beiden Gruppen, um einen Apfel von der Sprossenwand zu ernten. Dabei klettert die Person entlang der Sprossenwand, pflückt einen Apfel und klettert wieder zurück zur Startposition. Der Boden darf während der ganzen Ernte nicht berührt werden. Sobald der Spieler die vorderste Person in der Reihe abgeklatscht hat, startet der nächste Spieler, der vorne in der Reihe steht. Der Spielbündel muss nun noch auf der gegenüberliegenden Turnhallenseite in den Korb gelegt werden. Dies geht so lange, bis ein Team alle Äpfel geerntet hat.

SPEZIALLEKTIONEN 2/2

Programm 2

«Ball-Jagd»

Ausgangslage

In der Halle werden zwei Anlagen (2 x 8 Hütchen in einer Reihe und 2 x 4 Hütchen im Zickzack) aufgestellt. Die Gruppe bildet zwei gleich grosse Teams. Die Spieler stellen sich hintereinander auf. Jedes Team erhält einen Ballwagen mit Unihockeybällen.

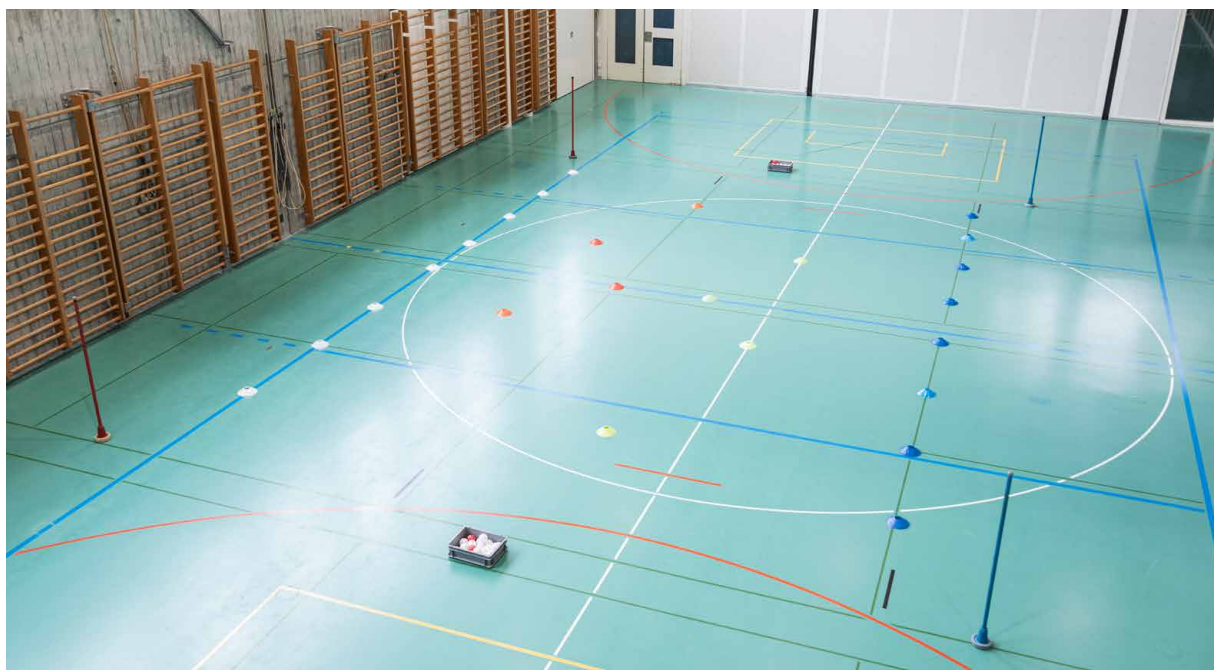
Material

24 Hütchen, 1 Ballwagen pro Team, 1 Unihockeyschläger pro Team

Hinweis

Die Spiele können als Gruppenaufgabe oder in Wettkampfform durchgeführt werden.

Parcours



SPEZIALLEKTIONEN 2/2



Beschrieb: Auf Kommando des Leiters startet die erste Person aus beiden Gruppen, um einen Ball der gegnerischen Mannschaft zu klauen. Dabei joggt eine Person entlang der Turnhallenseite zum gegnerischen Korb, schnappt einen Unihockeyball und passt diesen mit dem Unihockeyschläger im Slalom (Auswahl zwischen den beiden Slaloms) zum eigenen Korb. Sobald der Spieler in der Mitte des Slaloms angekommen ist, startet der nächste Spieler, der vorne in der Reihe steht. Dies geht so lange, bis der Leiter die Spielzeit beendet. Die Gruppe mit den meisten Unihockeybällen im Korb gewinnt.