

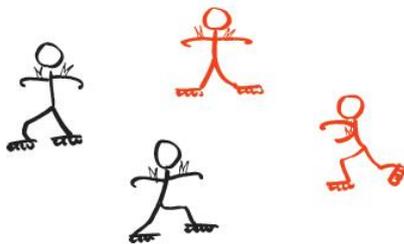
Wäsche abnehmen

Fangspiel

Man bildet zwei gleich große Gruppen. Jeder Mitspieler bekommt zwei Wäscheklammern und heftet jeweils eine an seine linke und rechte Schulter. Die Klammern der beiden Gruppen haben unterschiedliche Farben.

Ziel ist es, innerhalb eines begrenzten Spielfeldes möglichst viele Wäscheklammern der gegnerischen Mannschaft zu erobern.

Eine eroberte Wäscheklammer darf nicht in die Hand genommen werden oder in der Hosentasche verschwinden, sondern muss zu den eigenen Wäscheklammern im Schulterbereich geklemmt werden. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit die meisten Wäscheklammern im Schulterbereich vorweisen kann.



Material: Kreide oder Ähnliches zum Markieren einer Spielfläche, Wäscheklammern

Ort: Schulhof

Dauer: ca. 5 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Ziel: Anpassung an einen begrenzten Raum und an Spielpartner, Verbessern der Reaktionsfähigkeit, Erhöhen der Antizipationsfähigkeiten

nach Deutsche Verkehrswacht (Hrsg.): Skate & Roll. Inline-Projekte für die Sekundarstufe I. In Kooperation mit dem Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft; Institut für Straßenverkehr Köln, Meckenheim 2001, S. 94