

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4	2.4	Verhaftung.....	37
		2.5	Ran an den Speck!.....	38
<b>Didaktisch-methodische Hinweise..</b>	<b>6</b>	2.6	Goldtransport .....	39
		2.7	Katz und Maus .....	40
1. Konzeptionierung und		2.8	Schildkröte wenden .....	41
Planung einer Gruppe.....	6	2.9	Kampf der Skorpione .....	42
2. Spielfläche.....	7	2.10	Haltet den Dieb! .....	43
3. Material und Kleidung .....	9	2.11	Hier ist die Grenze!.....	44
4. Ablauf einer Einheit.....	10	2.12	Bauchkampf .....	45
5. Signale .....	13	2.13	Powerball .....	46
6. Regeln.....	14	2.14	Runterziehen.....	47
7. Beispiel einer Durchführung –		2.15	Star Wars/Batschakas.....	48
Stundenbilder .....	16			
8. Individuelle Dokumentation .....	20	<b>3.</b>	<b>Kerneinheit Ringen und Raufen .</b>	<b>49</b>
<b>Methodenkoffer.</b> .....	<b>21</b>	3.1	1 : 1 – Eins gegen Eins.....	49
		3.2	2 : 2 – Zwei gegen Zwei .....	50
		3.3	Alle gegen Alle .....	51
<b>1. Spiele zur Einstimmung.....</b>	<b>22</b>	3.4	Inselkampf.....	52
1.1 Eingangsrounde .....	22	<b>4.</b>	<b>Abschluss Spiele .....</b>	<b>53</b>
1.2 Fantasiereise.....	23	4.1	Ausbrecherkönig.....	53
1.3 Blind führen.....	24	4.2	Räuberhöhle .....	54
1.4 Feuer – Wasser – Erde – Blitz .....	25	4.3	Drachenschwanz .....	55
1.5 Der Anstifter .....	26	4.4	Löwenjagd.....	56
1.6 Handschieber – Rückenschieber .....	27	4.5	Burgenziehen .....	57
1.7 Ballonkampf .....	28	4.6	Hochleben lassen.....	58
1.8 Die rollende Grillwurst .....	29	4.7	Sich fallen lassen .....	59
1.9 Rüttelbett.....	30	4.8	Hausbau in Jerusalem .....	61
1.10 Hebebühne .....	31			
1.11 Rumkugeln .....	32			
1.12 Todesschlucht.....	33			
			Weiterführung des Projekts im	
<b>2. Kerneinheit Kampfspiele .....</b>	<b>34</b>		Schulalltag.....	62
2.1 Stuntman.....	34		Kopiervorlagen:	
2.2 Katapult.....	35		Verlaufsplanung .....	63
2.3 Hausarrest.....	36		Individuelle Dokumentation .....	64