

Inhaltsverzeichnis

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

Weiterführung des Projekts im

Schulalltag	62
Kopiervorlagen:	
Verlaufsplanung	63
Individuelle Dokumentation	64