

Einleitung: Die Projektwoche Sport und Spiel	4
Die Methode: Das Gruppenturnier	5
Ablauf der Projekttage	5
Bonuspunkte	6
Dopplerkarte	8
Verwarnungen	8
Punkteblatt und Tageswertung	9
Wochenwertung	10
Zusammensetzung und Einteilung der Teams	11
<i>Kopiervorlagen für die Woche</i>	13
1. Tag: Fang und Laufspiele	17
Einführung: Wochen- und Tagesablauf	17
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	18
Aufbau und Training: Laufspiele, Fangspiele und ihre Regeln	20
Können und Leisten: Spiele remixed	24
Zur-Ruhe-Kommen: Stille Schlange	25
Tageswertung	26
<i>Kopiervorlagen für den 1. Tag</i>	27
2. Tag: Rangel- und Raufspielerei	34
Einführung: Tagesablauf	34
Aufwärmen: Körperkontaktspiel und Tabellenaufwärmen	35
Aufbau und Training: Regeln und Rangeln	36
Können und Leisten: Rauf- und Rangelzweikämpfe	39
Zur-Ruhe-Kommen: Handauflegen	41
Tageswertung	41
<i>Kopiervorlagen für den 2. Tag</i>	42
3. Tag: Spiele mit Bällen – Bienenkönigin	48
Einführung: Tagesablauf	48
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	48
Aufbau und Training: Trainingsstationen	49
Können und Leisten: Bienenkönigin	53
Zur-Ruhe-Kommen: Ballentspannung	54
Tageswertung	55
<i>Kopiervorlagen für den 3. Tag</i>	56
4. Tag: Turnen, Akrobatik und Zirkuskünste	63
Einführung: Tagesablauf	63
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	63
Aufbau und Training: Trainingslager für Zirkusartisten	64
Können und Leisten: Zirkuskünste	67
Zur-Ruhe-Kommen: Lasst den Reifen wandern	68
Tageswertung	68
<i>Kopiervorlagen für den 4. Tag</i>	69
5. Tag: Fußball	74
Einführung: Tagesablauf	74
Aufwärmen: Tabellenaufwärmen	74
Aufbau und Training: Trainingsstationen	75
Können und Leisten: Großes Fußballspiel	78
Zur-Ruhe-Kommen: Kreisball	79
Abschluss: Tages- und Wochenwertung	80
<i>Kopiervorlagen für den 5. Tag</i>	81
Literaturverzeichnis	87