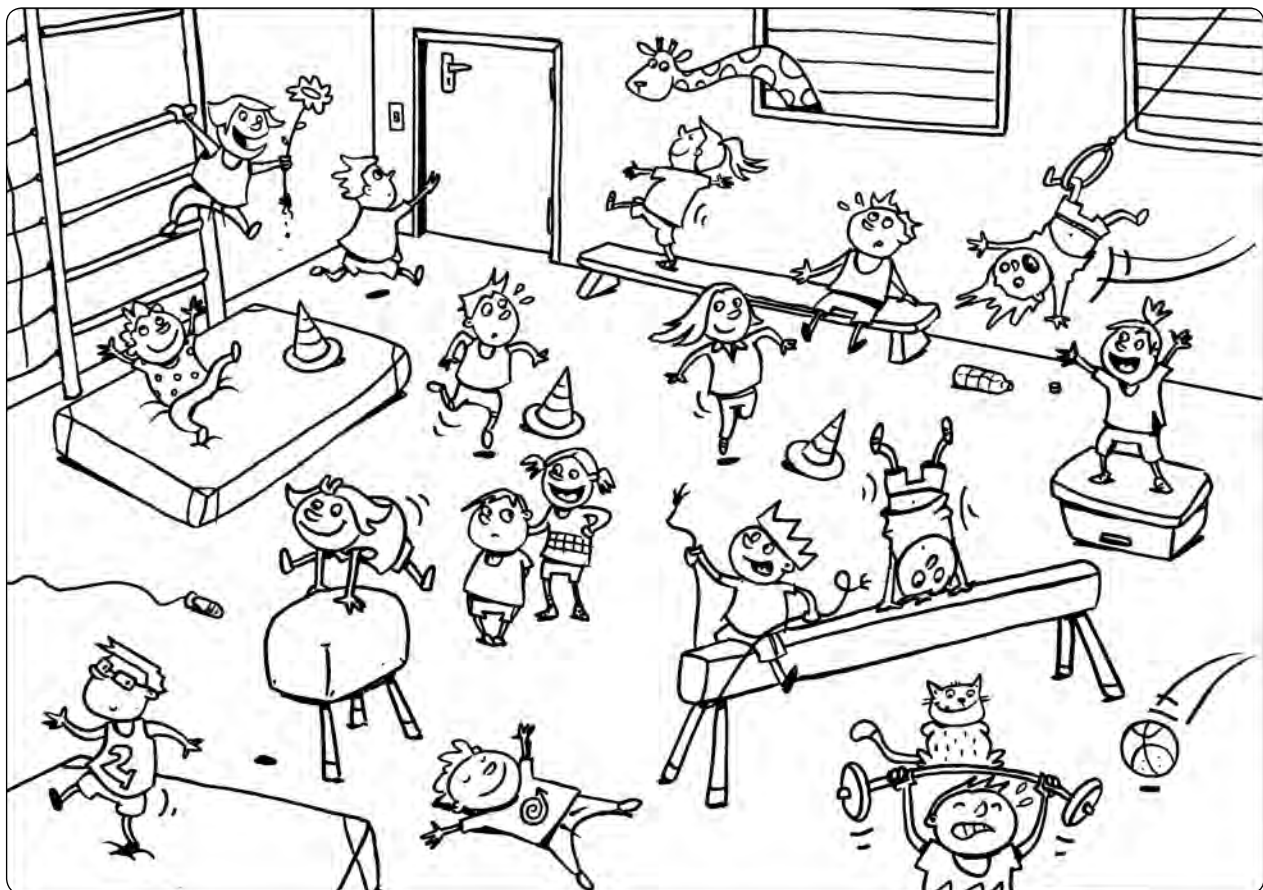


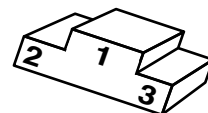
Schneide die Textfelder aus und klebe sie unter das passende Bild.

<p>Zum Klettern, Hängen und Schwingen des Körpers ist die Sprossenwand da.</p>	<p>Mit einem Sprungbock werden Stützsprünge und Turnelemente wie Aufknien, Aufhocken und Aufgrätschen geübt.</p>	<p>Am Barren dominieren Schwung- und Flugelemente.</p>
<p>Am Sprungkasten üben und verbessern alle ihre Sprungkraft.</p>	<p>Dicke und weiche Turnmatten schützen Sportler bei Stürzen an Geräten oder werden gezielt als Sprungmatten genutzt.</p>	<p>Gleichgewicht, Kraft und Technik übt der Schüler auf der Turnbank. An die Sprossenwand gehängt, ist sie gut zum Rutschen.</p>



A black and white line drawing of a busy gymnasium. In the top left, a boy is climbing a ladder-like structure. Below him, a girl is jumping rope. To the right, a boy is running towards a door. In the center, a girl is jumping over a pommel horse. To her right, a boy is sitting on a bench, and another boy is standing next to him. In the bottom left, a boy is running. In the bottom center, a girl is jumping over a pommel horse. To her right, a boy is running. In the bottom right, a boy is lifting a barbell. In the top right, a boy is playing with a ball. In the center right, a boy is standing on a box. In the bottom right, a boy is playing with a ball. A teacher or adult is standing in the center, supervising the activities. The gymnasium has a door in the background and a window with a grid pattern. There are various pieces of equipment like pommel horses, vaulting horses, and a box. The children are wearing different types of clothing, including t-shirts, shorts, and a leotard. The drawing is done in a simple, cartoonish style with bold lines and no shading.

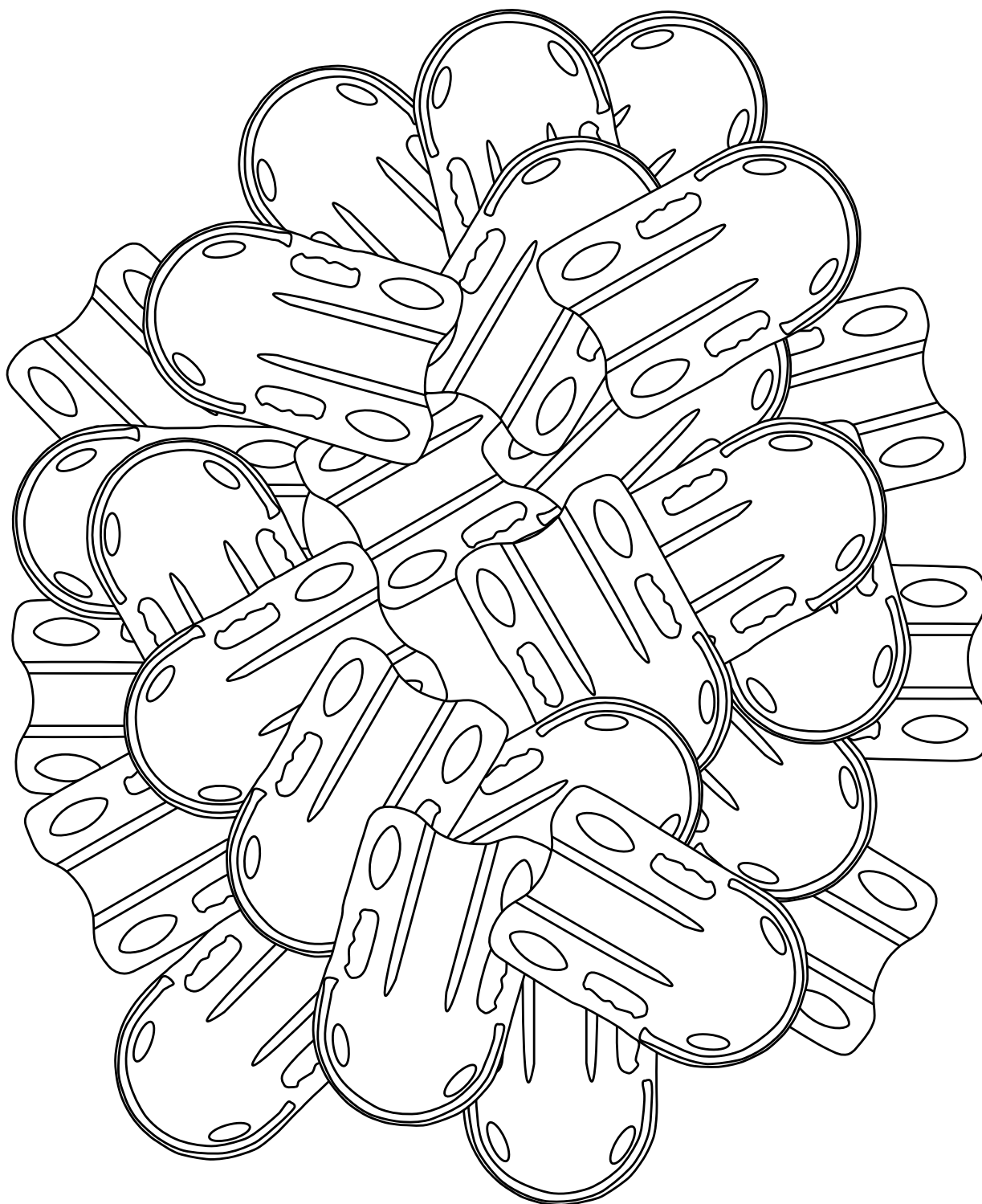




Der Bademeister hat die neuen Schwimmbretter mitgebracht und auf einen Haufen gelegt. Zähle sie.

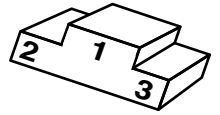


Du kannst die Schwimmbretter mit verschiedenen Farben abwechselnd markieren und nummerieren, das macht das Zählen leichter.



Ergebnis:

Es sind _____ Schwimmbretter.



Schneide die Textstreifen aus und klebe sie in der richtigen Reihenfolge auf ein Blatt.



Abgeworfene Mitspieler setzen sich auf eine Bank oder auf den Boden am Spielfeldrand. Der Jäger darf aber mit dem Ball höchstens zwei Schritte laufen. Dann muss er werfen. Wirft der Jäger daneben, darf der Nächste den Ball aufnehmen und wird Jäger.

Zombieball lässt sich schon ab acht Personen spielen. Das Spiel erfordert einen Schiedsrichter und einen oder mehrere Softbälle. Die Regeln gehen so:

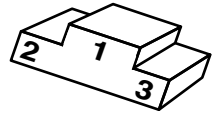
Sind mehrere Spieler Jäger, können sie sich auch gegenseitig abwerfen. Das Spiel endet, wenn alle Spieler bis auf einen Jäger auf der Bank sitzen.

Zombieball spielt man so:

Geht der Jäger einen Schritt zu viel oder fängt ein Gejagter den Ball des Jägers, muss der Jäger auf die Bank. Kommt ein Jäger auf die Bank, dürfen die Spieler, die von ihm abgeworfen wurden, wieder zurück ins Spiel.

Zombieball gehört zu den beliebtesten Laufspielen und Abwurfspielen. Man spielt es im Freien auf einer großen Fläche oder in einer Sporthalle.

Der Schiedsrichter wirft den Ball oder die Bälle ins Spielfeld. Dann versucht jeder Spieler, einen Ball zu fangen. Wer einen Ball hat, ist Jäger. Er darf die anderen, die auf dem Spielfeld davonlaufen, abwerfen.



**Kennst du diese Situationen auf dem Spielfeld?
Lies genau und verbinde die richtigen Satzteile.**

1 Mit dem „Abpfiff“

bestraft das regelwidrige
Verhalten eines Spielers.

2 Ein „Eckstoß“

bezeichnet man ein
unerlaubtes Verhalten.

3 Die „Rote Karte“

unterbricht oder beendet der
Schiedsrichter das Spiel.

4 Als „Foul“

zeigt den Platzverweis
eines Spielers an.

5 Beim „Einwurf“

wird ausgeführt, wenn der
Ball die Torlinie überquert
und nicht ins Tor geht.

6 Ein „Freistoß“

wirft ein Spieler den Ball
wieder ins Spielfeld zurück.

