

FUßBALL MÄDCHEN



1

Regeln

- 12 Minuten Spielzeit
- 5 Spielerinnen pro Mannschaft
(2 Auswechselspielerinnen sind erlaubt)
- Anstoß hat die erstgenannte Mannschaft
- Einrollen nicht Einwerfen
- 1 Minute Strafe bei grobem Foul
- Falls eine Spielerin aufgrund einer Verletzung nicht weiterspielen kann, soll das andere Team auch auf eine Spielerin verzichten



FUßBALL JUNGEN



2

Regeln

- 12 Minuten Spielzeit
- 5 Spieler pro Mannschaft
(2 Auswechselspieler sind erlaubt)
- Anstoß hat die erstgenannte Mannschaft
- Einrollen nicht Einwerfen
- 1 Minute Strafe bei grobem Foul
- Falls ein Spieler aufgrund einer Verletzung nicht weiterspielen kann, soll das andere Team auch auf einen Spieler verzichten



100 METER SPRINT



3

Regeln

- Die gesamte Klasse startet
- 4 SpielerInnen starten gleichzeitig
- Nach 100 m wird die Zeit gestoppt
- Es muss in der Bahn gelaufen werden
- Alle Zeiten der Spieler werden addiert
- Die Klasse gewinnt, die insgesamt die schnellste Gesamtzeit erzielt hat



WEITSPRUNG



4

Regeln

- 20 SpielerInnen springen 1x
- Der Absprung erfolgt in der Absprungzone
- Man darf nicht übertreten
- Alle erreichten Weiten werden zusammengezählt
- Die Klasse, die insgesamt am weitesten gesprungen ist, hat gewonnen



ZIELWURF



5

Regeln

- 20 SpielerInnen werfen 1x
- Nicht über die Abwurflinie treten
- Das Wurfsäckchen muss im Reifen liegen
- Jeder Reifen zählt eine bestimmte Punktzahl
- Die Klasse mit den meisten Punkten gewinnt



SACKHÜPFEN



6

Regeln

- 12 SpielerInnen pro Klasse nehmen teil
- Die Startlinie darf nicht vorher überhüpft werden
- Der Parkour wird 1x durchgehüpft
- Es wird nacheinander als Staffel gestartet
- Jeder Fehler im Parkour zählt 1 Sekunde
- Die Klasse mit der schnellsten Gesamtzeit gewinnt



PENDELSTAFFEL



7

Regeln

- 20 SpielerInnen starten in der Staffel
- Auf jeder Seite stehen 10 SpielerInnen
- Die Becherpyramide aus 3/2/1 Bechern wird abgebaut
- Alle Becher werden zur anderen Seite transportiert und die Pyramide wieder aufgebaut
- Erst dann startet der/die nächste SpielerIn
- Die Klasse mit der schnellsten Gesamtzeit gewinnt



VÖLKERBALL



Regeln

8

- 12 SpielerInnen
- Jungs und Mädchen
- Es wird mit 2 Weichbällen gespielt
- Wenn ein/eine SpielerIn getroffen wird und der Ball danach den Boden berührt ist er/sie „ab“ und muss ins Werferfeld auf der anderen Seite
- Die SpielerInnen können sich wieder „freierwerfen“ und gehen wieder ins Spielfeld
- Ist kein/keine SpielerIn mehr im Spielfeld kommt der König/Königin ins Spielfeld und bekommt alle Bälle (1 Leben)
- Pro gewonnenem Spiel erhält die Mannschaft einen Punkt. (Meiste Punktzahl gewinnt)
- Ist das Spiel nach der Gesamtspielzeit nicht vorbei hat die Mannschaft mit den meisten SpielerInnen im Spielfeld gewonnen.



WASSERLAUF



9

Regeln

- 15 SpielerInnen nehmen pro Klasse teil
- Nicht über die Startlinie treten
- Ziel ist es einen Becher Wasser als Staffel durch einen Waldparkour zu transportieren
- So schnell wie möglich aber auch so wenig Wasser wie möglich verschütten
- Jeder Wasserstrich zählt 5 Sekunden
- Gewonnen hat die Klasse mit der schnellsten Gesamtzeit



BILDER-RUN



Regeln

10

- 20 SpielerInnen
- Nicht über die Startlinie treten
- Ziel ist es möglichst viele Bilder/Symbole auf einem Blatt im Zielbereich an der Richtigen Stelle auf einem leeren Blatt im Startbereich zu übertragen
- Die SpielerInnen laufen einzeln als Staffel
- Die SpielerInnen dürfen immer nur ein Bild/Symbol aufzeichnen
- Es wird die Zeit und die Richtigkeit der Bilder/Symbole bewertet
- Gewonnen hat die Klasse mit der schnellsten Gesamtzeit

