

Säule A:

Koordinative und Konditionelle Basiskompetenz Geschwindigkeit + Konzentration mit Belastungsdruck Physisch

Spiel equipment / Spielmaterialien: Verschiedene farbige Memory-Schindel. Hütchen zum begrenzen des Spielfelds. Stoppuhr.

Zusammenspiel von Schnelligkeit, Konzentration, Geschicklichkeit, Überblick, Kondition: Komplexitätsstufe I,II.

Ein simples, schnelles Spiel, dass Konzentration und Kondition zeitgleich fordert. Mitspieler feuern an. Viel Spaß bei kurzen Spieleinheiten.

Spielidee:

Zwei Kinder bzw. Mannschaften spielen mit "roten und blauen" Memory-Schindel unter Zeitdruck in einem abgesteckten Spielfeld gegeneinander, in dem farbigen Schindel umgedreht werden müssen.

Jede Schindel ist auf der einen Seite rot und auf der Anderen blau. Ziel ist es möglichst viele Schindel auf die eigene Farbe umzudrehen.

Nach 30/45/60/90 oder 120 Sekunden wird das Spiel beendet und die Anzahl der roten und blauen Schindel gezählt. Wer am Meisten hat gewinnt.

Zur Spielsteigerung sind manche Schindel rot/rot und blau/blau, umdrehen zwecklos.

Andere Schindel haben eine goldene Makierung. Diese Schindel zählen doppelt und sollten von der gegnerischen Mannschaft immer sofort wieder umgedreht werden.

Hinweis:

Die Anzahl der Schindel je Mannschaft und auch die Größe des Spielfeldes muss dem Leistungsstand angepasst werden.

Zur Vermeidung von Verletzungen sollte das Spielfeld auf dem Rasen aufgebaut werden.

Körperkontakt ist nicht erlaubt.

Ist die Zeit um, ist auch Schluss.

Variationen:

Anzahl der Memory-Schindel kann erhöht oder auch vermindert werden.

Vergrößerung bzw. Verkleinerung der Spielfläche möglich.

Bei einem größeren Spielfeld kann die Anzahl der Mitspieler erhöht werden. Achtung nicht zu viele Spieler, sonst wird es zu ruppig.

Die Spielzeit kann je nach Alter, Geschlecht und Kondition verändert werden.