

Inhaltsverzeichnis

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