



“Große Schlachten” TE

(geeignet für Kinder u10 – u12)

Zeit ca. in Min.	Übung	Beschreibung	Hilfsmittel	Organisation
3	Angrüßen	Begrüßen der Teilnehmer (TN) und das Motto „Große Schlachten“ erklären	Keine	Linie
5	Schlacht der Moleküle	Spiel „Magnetspiel“ erklären als Schlacht der Moleküle, wo die Erde entsteht und sich alles verbindet. Mal hält es, mal trennt es sich wieder und setzt sich neu zusammen. Magnetspiel = Kinder laufen durcheinander. Trainer gibt unterschiedliche Kommandos z. B. Arm, Beine, Po. Daraufhin müssen die Kinder immer einen Partner suchen, wo sie sich an der angegebenen Stelle „verbinden“. D.h. an dieser Stelle Kontakt halten und weiter laufen.	Keine	durcheinander
5	Bärenringen	In der Mitte der Matte liegt eine Weichbodenmatte. Alle Kinder sind Steinzeitmenschen laufen durcheinander. 2 starke TN sind Bären, die sich die Höhlenmenschen schnappen. Wer auf die Matte gezogen wurde ist auch ein Bär und hilft mit bis alle auf die Matte gezogen wurden und Bären sind (zusammenhelfen der Steinzeitmenschen ist nicht erlaubt)	1 Weichbodenmatte, bei großer Gruppe auch zwei Weichbodenmatten	Durcheinander 2 Bären (starke Fänger aussuchen)





BAYERISCHER JUDO-VERBAND E.V.

Fachverband für Budo-Sportarten im BLSV e.V. und DJB e.V.



KREATIV-WERKSTATT

PROJEKTGRUPPE

5	Schlacht der Neanderthaler	<p>Die TN werden in 2 gleich starke Gruppen geteilt. Auf die eine Seite der Matte die BUBU-Neanderthaler, auf der anderen Seite die BABA-Neanderthaler. Beide versuchen die Schlacht zu gewinnen.</p> <p><u>Regel:</u> Wenn 2 sich berührt haben, ist es ein 2-Kampf und kein anderer darf eingreifen. Ziel ist es, alle Gegner auf seine Seite zu ziehen. Ist ein BABA-TN auf die BUBU-Seite gezogen worden, oder betritt er deren Hälfte, ist er noch solange ein BABA, wie er babababa.... Ohne Luft zu holen sagen kann. Wenn er auf der gegnerischen Fläche atmen muss ist er automatisch ein Bubu und muss seinem neuen Team helfen. Das gleiche gilt natürlich umgedreht für das andere Team.</p> <p>Die Kids finden das wegen dem bubu und baba sehr witzig, aber es ist ganz schön anstrengend. Wenn die Teams anfangs ziemlich gleich stark waren, wird das auch ewig so weiter gehen, von daher vom Trainer unterbrechen, wenn die Aktivitäten "müde" werden, oder auf Zeit. Am besten einmal demonstrieren.</p>	Mit Hilfe von Gürteln die Matte in zwei Flächen teilen	2 Teams
2	Pause	Ggf. Trinkpause		





BAYERISCHER JUDO-VERBAND E.V.

Fachverband für Budo-Sportarten im BLSV e.V. und DJB e.V.



KREATIV-WERKSTATT

PROJEKTGRUPPE

5	Gladiatoren gegen Löwen	Alle sind Gladiatoren und laufen in der Arena herum (festgelegte Mattenfläche z. B. Kampf- fläche) 2 Löwen müssen krabbeln und versu- chen die anderen in den Boden zu ziehen, berührt ein Gladiator mit etwas anderem au- ßer den Fußsohlen den Boden, ist er auch ein Löwe und muss mithelfen, bis alle runter gezogen sind. Auch bekannt als "Löwenspiel"	Keine	Durcheinander 2 Löwen Ggf. Mattenfläche eingrenzen
10	Umdreher gegen die hohe Bank	Partner macht hohe Bank. Arme vom Partner werden mit den eigenen Armen umschlungen und der Partner wird umgedrückt. Wichtig: drücken nicht gerade, sonst kann sich der Partner ja mit den Beinen abstützen, son- dern drücken zwischen Kopf und Schulter (45 Grad)	Keine	paarweise
5	Seeschlacht	Es kam immer wieder zu großen Seeschlach- ten. Alle Kids sind Schiffe und krabbeln über die Matte. 2TN sind Piraten und müssen die Schiffe auf den Rücken drehen, um sie zu entern. Ein Schiff das geentert, also umge- dreht wurde, ist auch ein Pirat. Bis kein Schiff mehr auf der Matte ist. Auch bekannt als „Schildkrötenumdrehen“	Keine	Durcheinander 2 Paare
15	Bodenrandoris	Schlachten mit bestimmten Motto (Gürtel- klauschlacht, Judo-Jacke ausziehen lassen, Judo-verkehrt-Schlacht, normales Randori, Ausgangsstellung hohe Bank, dann Partner usw. je Randori max. 2 min	Keine	paarweise
3	Pause	Ggf. Trinkpause		





BAYERISCHER JUDO-VERBAND E.V.

Fachverband für Budo-Sportarten im BLSV e.V. und DJB e.V.



KREATIV-WERKSTATT

PROJEKTGRUPPE

3	Musketiergefecht	<p>Paarweise zusammen gehen und einen Gürtel auf den Boden legen beide stellen sich auf den Gürtel und dürfen den Gürtel nicht verlassen.</p> <p>Weil sie ihre Degen zuhause vergessen haben, dürfen sie nur mit dem Arm fechten. Ein Treffer ist es, den anderen mit der Hand auf der Brust zu treffen. Aber nur, wenn er unter dem Arm des Gegners, nicht über dem Arm des Gegners erzielt wurde.</p>	1 Gürtel pro 2 TN	Gürtel in Linien
5	das Ölbohrloch	<p>Je 2 TN gehen zusammen und machen mit 1 Gürtel einen Kreis, das Öl-Bohrloch. Beide stehen um den Kreis, greifen sich und versuchen sich in das Öl-Bohrloch zu ziehen (d.h. wer in den Kreis treten muss hat verloren). Wer gewinnt dem gehört das Öl!</p>	1 Gürtel pro 2 TN	Durcheinander, „Löcher“ aufbauen
15	Standrandoris	<p>Schlachten Namen geben (Finde Aufgaben in der Altersklasse sehr schwer von daher kämpfen gleiche Gürtel gegeneinander, Hellhaarige gegen Dunkelhaarige, usw.)</p>	Keine	Paarweise
3	Pause	<p>Auch zwischen den Randoris (ca. 3, dann Pause) anbieten</p>		
5	Atome finden zusammen und teilen sich	<p>Alle Kinder sind Atome, die frei auf der Matte rum laufen. 2 Kinder müssen sich an den Händen fassen und versuchen weiter Kinder einzufangen. Haben sich 4 Kinder zu einer Kette gefunden, teilen sie sich in 2x2 und fangen solange, bis kein Kind mehr alleine rum läuft. Spiel = "Kettenfangen"</p>	Keine	paarweise
1	Abgrüßen			

