



 DIE AUTOREN



Janes Veit ist Lehrer für Gesellschaftslehre und Sport an einer integrierten Gesamtschule. Gefangen hat er in seiner Torhütervergangenheit in erster Linie Bälle. Aber auch das Fangen auf dem Schulhof gehört bis heute zu seinen Leidenschaften.



Christoph Walther (Dr.) ist Lehrer für Mathematik und Sport an einem Gymnasium. Seit seiner Jugend fängt er mit Begeisterung Jonglierbälle. Den Schulhofklassiker „Mädchen fangen die Jungs“ betrachtet er heute kritischer als früher.

INHALT

Vorbemerkung zur Unterrichtsreihe	3
Unterrichtsreihenverlauf	6
Stunde 1	
Teamfangen auf Zeit	7
Stunde 2	
Eigene Hinderniscourts entwickeln	10
Stunde 3	
Supermoves entwickeln	14
Stunde 4	
Das Turnier vorbereiten	18
Stunde 5 - Das Turnier!	
Catch me if you can ©	21
Turniervarianten	23
• Ausblick	
Wie geht es nach dieser Reihe weiter?	26
Über WIMASU	27
Anhang	
Unterrichtsmaterial	28

 IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2019
Alle Rechte vorbehalten.
Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

<https://wimasu.de/shop/catchme>
1. Version

Redaktion: Christoph Walther, Janes Veit
Lektorat: Leif Boe
Illustrationen, Satz und Layout: Nao Matsuyama
Fotos: Janes Veit

 DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Dieses Dokument zitieren:
Walther, Ch. & Veit, J. (2019). Catch Me!
Hindernisfangen für Groß und Klein
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<http://www.wimasu.de/shop/catchme>

VORBEMERKUNGEN ZUR UNTERRICHTSREIHE

Fangen – ein einfaches, aber sehr beliebtes Spiel zugleich. In der Schule und insbesondere im Schulsport ist Fangen wahrscheinlich schon immer DAS Kinderspiel, das ungebrochen von allen Generationen immer wieder neu gespielt wird. Fangspiele dürfen in keiner Spielesammlung fehlen. Im Sportunterricht bzw. in der Fachliteratur sind Fangspiele vor allem in der Grundschule bis zur Sekundarstufe 1 zu finden. Dass Fangen von der Grundschule bis in die Sekundarstufe 2 gespielt werden und dabei mehr als nur ein kleines Spiel zum Aufwärmen oder für Zwischendurch sein kann, wollen wir Euch mit dieser Unterrichtseinheit zeigen!

Eine gewisse Ähnlichkeit weist Fangen zur Sportart Le Parkour auf, wenn Fangen auf einem Hindernisparcours gespielt wird. Bei Le Parkour dreht sich alles darum, zu trainieren, möglichst effizient über Hindernisse von A nach B zu kommen. Die voranschreitende Versportung (Krüger et al., 2013, S. 378) von Le Parkour lässt weitere Wettkampfformen entstehen. Neben Style- und Speed-Contests ist Chase Tag eine aktuelle Wettkampfform, in der regelmäßig auch professionelle Parkourathletinnen und -athleten anzutreffen sind.

Das gute, alte „Fangen-Spielen“ ist 2016 unter dem Begriff **World Chase Tag** erwachsen geworden (Kramer, o. J.). 2019 griff der Fernsehmoderator und Entertainer Luke Mockridge in vier Folgen einer TV-Serie die Idee des Hindernisfangens auf und schickte Promis und (ehemalige) Spitzensportlerinnen und -sportler ins Rennen um den Titel „Deutscher Meister im Fangen“. Die Idee „Hindernisfangen als Wettkampfform“ bietet sich auf Grund des immanenten Lebensweltbezugs sowie der angesprochenen Aktualität in Form von Hindernisfangen an, im Sportunterricht neu erfunden zu werden. Dieses Unterrichtsvorhaben beschreibt eine Reihe, an deren Ende eine Klassenmeisterschaft im Fangen steht.

Chase Tag von
engl. **to chase** – jmd. verfolgen, nachjagen
engl. **to tag** – jmd. fangen, markieren

Schau's dir an:

https://www.youtube.com/watch?v=A3_legind4



UNTERRICHTSREIHENVERLAUF

DS	INHALT	ZIEL	ZEIT
1	Das „Fangen“ kennenlernen Ziel der Reihe festlegen	Fangen als Wettkampfform - Teamfangen in Form des „Minutenfangens“ auf verschiedenen Feldern durchführen	90 Min.
2	Eigene Hinderniscourts entwickeln 1:1 Fangduelle auf dem eigenen Court	Je nach Klassengröße 3-4 Hinderniscourts mit „sicheren“ Hindernissen aufbauen, ausprobieren und für die kommenden Stunden dokumentieren 1:1 Fangduell-Modus kennenlernen	90 Min.
3	Zusatzregeln ausprobieren Pro- und Handicaps Eigene „Supermoves“ erfinden	Fangduelle mit Pro- und Handicaps fair und unfair gestalten (Stichwort: Spielbalance)	90 Min.
4	Das Turnier vorbereiten Teams einteilen	Turniermodus übernehmen und mit Pro- und Handicaps gestalten Turniermodus ausprobieren und Regeln anpassen	90 Min.
5	Ggfs. ein Teamtraining einbauen	Teamtraining - Wer nutzt welche Pro- und Handicaps?	90 Min.
6	Fangturnier 4:4 oder 5:5	Das Klassenturnier durchführen Die Unterrichtsreihe beenden	90 Min.

WAS WIRD VORAUSGESETZT (VON LERNGRUPPE UND AUSSTATTUNG)?

Die Unterrichtsreihe wurde mit einer 5. Klasse (28 Lernende), einer 7. Klasse (27 Lernende) und 10. Klasse (22 Lernende) erprobt. Denkbar ist die Reihe sowohl mit älteren als auch mit noch jüngeren Schülerinnen und Schülern:

RAUMBEDARF:

2 Hallendrittel sind optimal, 1 Hallendrittel ist ausreichend

AUSSTATTUNG DER HALLE UND MATERIAL-VORAUSSETZUNGEN:

- Hütchen
- Leibchen
- Stoppuhren oder besser Timer für 20-Sekunden-Intervalle
- 2-3 Weichböden
- 2-3 große Kästen
- 1 Mattenwagen voller Turnmatten
- Weitere hindernistaugliche Gegenstände: Läuferbodenrolle, Turnkeile, Medizinbälle, Bananenkistenstapel ...



FANGT AN ZU FANGEN

STUNDE 1

TEAMFANGEN AUF ZEIT

DAUER: 90 Minuten

ZIEL:

- Kennenlernen der Spielformen „Duellfangen“ und „Teamduell“
- Kennenlernen bzw. Ausprobieren verschiedener Spielfelder mit Hindernissen
- Festlegen des Reihenziels

MATERIAL:

- Hütchen zur Feldbegrenzung
- 2 Weichböden und 2 große Turnkästen
- 1 Mattenwagen mit Turnmatten
- Hallenplan (ausdrucken oder auf ein Whiteboard skizzieren)
- Spielregeln für das Minutenfangen (ausdrucken)

VORBEREITUNG

Im Vorfeld sollte die Lerngruppe in drei Gruppen mit 6-10 Personen eingeteilt werden. Innerhalb der drei Gruppen werden im Verlauf der Stunde immer wieder verschiedene Fangteams gebildet. Empfehlenswert ist es, ein Beispielvideo zum Fangen auf einem Tablet dabei zu haben. Wir empfehlen folgendes Video:



<https://www.youtube.com/watch?v=qjdT8ZFUBW8>



Ergänzend dazu kann ein actionreiches Parkour-Fangen gezeigt werden. Dieses Video kann man sich aber auch für eine Folgestunde aufsparen.

<https://www.youtube.com/watch?v=baSpZwNr61g>

sam zwei Minuten an den Hallenwänden entlang. An den langen Geraden macht je ein Teammitglied eine Übung vor, die von den anderen Teams nachgemacht werden soll.

Anschließend spielen die Teams fangen. Sobald die Lehrkraft oder nicht aktiv Teilnehmende eine Leibchenfarbe rufen, wird das genannte Farbteam zu den Fangenden, alle anderen laufen weg. Wer berührt wurde, muss das Feld verlassen, scheidet aus und erfüllt am Rand des Spielfeldes eine Bewegungsaufgabe (z. B. 10 Seilsprünge). Die Runde ist beendet, wenn das fangende Team alle Weglaufenden gefangen hat. Anschließend joggen alle Teams wieder an den Hallenwänden bzw. die Spielleitung ruft eine Lauftaufgabe („im Hopslerlauf, Seitgalopp etc.) bis die nächste Farbe gerufen wird. Nach etwa drei bis vier Runden sollte jedes Team mindestens einmal fangen dürfen und es ist Zeit für ein gemeinsames, lehrkraftzentriertes Dehnen.

EINSTIEG

Das Vorwissen der Kinder kann über ein kurzes Plenumsgespräch abgefragt werden. Impulsfragen könnten die Frage nach der Fernsehsendung „Catch!“ sein, bzw. ob jemand bereits Parkour Chase Tag bei YouTube gesehen hat und dies beschreiben könne. Falls niemand Erfahrungen hat, können Vermutungen gesammelt werden, wie Fangen in einer Fernsehsendung oder als Turnierform dargestellt werden könnte.

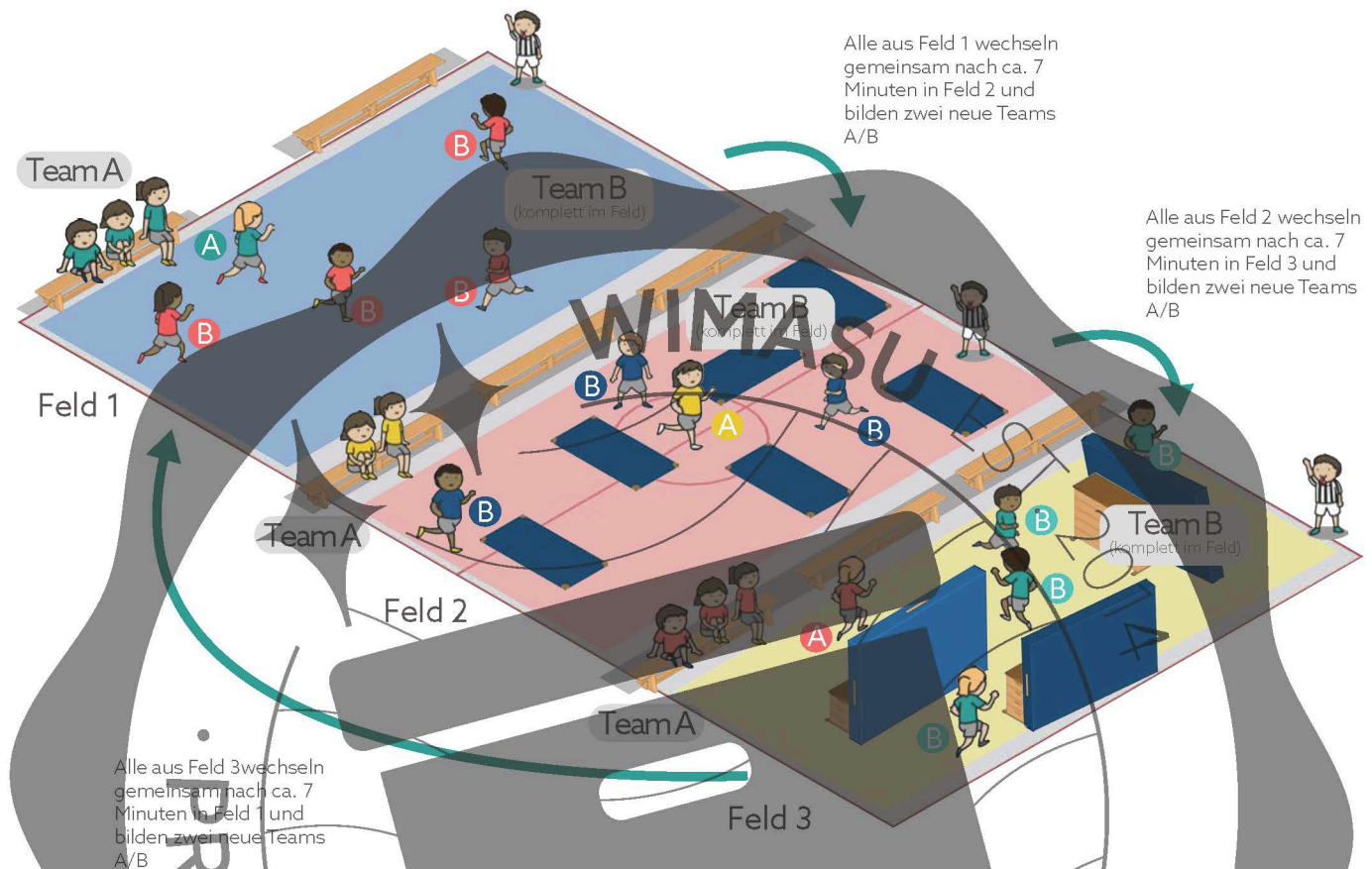
WARM-UP

Zum Aufwärmen werden die drei Gruppen bekanntgegeben bzw. eingeteilt und mit farbigen Leibchen bzw. Bändern markiert. Zunächst joggen die drei Teams gemein-

HAUPTTEIL: MINUTENFANGEN - TEAMFANGEN

Im Zentrum der ersten Stunde dieser Reihe steht das „Ausprobieren“ von Fangen als Spielform. Dazu bietet es sich an, zur Motivation ein Videobeispiel aus der Sendung „Catch!“ zu zeigen. Anschließend wird die Umsetzung in der Halle in Form eines Gruppenpuzzles organisiert.

Ziel ist es, das Teamfangen (auch als Minuten- oder Zeitfangen bekannt) in drei Feldern ohne/mit Hindernissen durchzuführen. Dazu entsendet jedes der drei Teams die gleiche Anzahl an Schülerinnen bzw. Schülern in eines der drei Felder, die zunächst vorbereitet bzw. aufgebaut werden.



OPTIONALER ABSCHLUSS

Spiel: Teamfangen in der ganzen Klasse auf dem ganzen Court. Dazu wird die Klasse möglichst schnell in zwei Gruppen geteilt. Eine Gruppe bildet die Fangenden, die andere die Weglaufenden im Feld.

ABSCHLUSSBESPRECHUNG

Abschließend können folgende Fragen das Thema „Fangen“ einleiten bzw. einen Ausblick auf die nächste Stunde ermöglichen:



- Welcher Court war für euch am spannendsten? Setzt euch im Kreis in das passende Drittel eures Lieblingsfeldes. Fasst zusammen, was „Fangen-Spielen“ für euch besonders spannend macht.
- Wie lange habt ihr etwa je Feld gebraucht, um alle zu fangen? Ist das ein Kriterium für die Feldqualität?
- Welche Hindernisse fallen euch ein, wenn wir nächste Woche unsere eigenen „Catch!“-Felder aufbauen?
▷ Sammeln auf einem Whiteboard!

STUNDE 3

SUPERMOVES ENTWICKELN

DAUER: 90 Minuten

MATERIAL:

ZIEL:

- Die Klassenturnierform kennenlernen
- Supermoves (Pro- und Handicaps) entwickeln und ausprobieren

- 3-4 Stoppuhren oder besser Timer
- 3-4 Bänke, für jedes Feld eine Bank
- Supermove-Karten (ausdrucken)
- Blanko Supermove-Karten (ausdrucken und kopieren)

AUFBAU UND WARM-UP

Der Hallenaufbau wird ritualisiert in den **Aufbauteams** der letzten Stunde aufgebaut. „Jedes Team baut seinen Court auf!“ Sobald das Aufbauteam fertig ist, startet das Team selbstständig einen Timer und joggt 5 Minuten im eigenen Feld umher.

EINSTIEG

Wiederholen der Fangduell-Regeln im Plenum und Organisation von **ersten Fangduellen als Warm-up**. Die Organisation erfolgt über Bänke in der Mitte, worauf die Nicht-Fangenden sitzen. Ziel ist, dass alle einmal auf jedem Feld fangen. Die Dauer des Einstiegs sollte 15 Minuten nicht überschreiten.

Nach 2-3 Spielen benötigen die Schülerinnen und Schüler in der Regel eine Ruhepause. Um diese Pause aktiv zu nutzen, konfrontieren wir die Gruppen mit einer unserer Beobachtungen, dass manche Personen sehr schnell und andere Personen relativ langsam sind.

Meistens kommen Einzelne aus der Gruppe auf die Idee, jemandem einen Bonus oder ein Handicap zu geben. Wir vergleichen diese Idee auch gerne mit den Ideen aus Computerspielen, um es den Kindern in ihrer Sprache deutlicher zu machen. Ein „Zaubertrank“, „Powertrank“ oder „Boost“ gibt es oft in Computerspielen, umgekehrt wird man auch mal „verhext“ „verlangsamt“ oder irgendwie gehandicapt.

Ziel ist es daher, auszuprobieren, wie sich die Fangduelle verändern, wenn mit „Supermoves“ (Procaps) und „Flüchen“ (Handicaps) gespielt wird. Je nach Alter der Schülerinnen und Schüler nutzen wir die Bezeichnungen für Vorteile „Procaps, Supermove“ bzw. Nachteile „Handicaps, Fluch“. Im Text verwenden wir zur Klarheit im Weiteren „Pro- und Handicap“.

Gesprächseinstieg Pro-/Handicaps

Der Gesprächseinstieg dazu könnte sein:

„Im Profisport gibt es eine Professionalisierung; alle teilnehmenden Personen trainieren viel, haben viel Sport-erfahrung, gehören in der Regel aufgrund ihrer Liga-Zugehörigkeit zu einer bestimmten Leistungsgruppe. Im Schulsport haben wir das nicht, manche von euch trainieren jeden Tag, andere machen nur einmal die Woche im Sportunterricht Sport. Manche sind von Natur aus total schnell, andere eher langsamer. Die Frage, die mich beschäftigt, ist, wie können wir die vielen unterschiedlichen Leistungen etwas mehr anpassen, sodass es ein spannender Wettkampf wird?“





ABSCHLUSSBESPRECHUNG

Impulse für eine Abschlussbesprechung könnten sein:

- „Welche Pro- und Handicaps passen aus eurer Sicht gut zusammen?“
- „Welche Pro- und Handicaps gefallen euch am besten, welche hättet ihr selbst gern?“
- „Nennt aus eurer Sicht Situationen, in denen Pro- und Handicaps ein Fangduell fairer machen.“

Eventuell kristallisiert sich schon eine Einigung heraus, welche und ob Pro- und Handicaps im Turnier relevant sein könnten.

Eine sinnvolle Hausaufgabe könnte das Schauen eines YouTube-Videos zum Parkour Chase Tag sein.

ABSCHLUSS - TEAMEINTEILUNG

Für die nächste Stunde müssen bereits die Turnierteams eingeteilt werden. Diese sollten fair sein!

DREI DENKBARE SZENARIEN ZUR TEAMEINTEILUNG

- 1) Um möglichst faire Teams zu bilden, könnte ein kurzer Laufparcours – am besten innerhalb der Courts durch Hüchen markiert – durchlaufen werden. Die Laufzeiten könnten notiert werden und daraus bilden sich dann die unterschiedlichen Teams mit jeweils schnellen, mittleren und langsameren Läuferinnen und Läufern.
- 2) Die Lerngruppe wird aufgefordert, sich nach selbsteingeschätzter Schnelligkeit aufzustellen. Auf einer gedachten Skala von 1 (super schnell) bis 5 (nicht so schnell). Im Anschluss zählt die Lehrkraft durch, um die Teams einzuteilen. Gestartet wird z. B. bei der schnellsten Skala (Team 1, 2, 3, 4, 5) – so sind die Schnellsten der Klasse getrennt.
- 3) Spontan und zufällige Teameinteilung mit laminierten Namenskarten, die wir von der Klasse haben, da diese auch für das WIMASU-Pyramidenspiel oder andere Turnierformen als Übersicht verwendet werden können. Dazu werden die Karten einfach in Teams zufällig auf dem Boden ausgelegt. Ein Foto dokumentiert die Einteilung auch für die nächsten Doppelstunden.



FAIRNESS BEI DER TEAMEINTEILUNG

Das Bilden von möglichst fairen Teams (in der Regel durch die Lehrkraft, aber auch durch die Schülerinnen und Schüler selbst) macht in Bezug auf die Fairness im Sport selbstverständlich Sinn. „Man lässt Gegnerinnen und Gegnern, die als Mitspielende für ein gelungenes Spiel benötigt werden, eine sprichwörtlich ‚faire Chance‘, um das Spielerlebnis qualitativ wertvoll zu machen. Dass man dabei auch verlieren kann, ist gerade der Witz, denn: **Wenn man ein Spiel nicht verlieren kann, macht auch das Gewinnen keinen Spaß.**“ Gaum (2019)

STUNDE 5 – DAS TURNIER! CATCH ME, IF YOU CAN 😊



DAUER: 90 Minuten

ZIEL:

- Das Klassenturnier durchführen
- Die Unterrichtsreihe beenden

MATERIAL:

- 3-4 Stoppuhren oder besser Timer
- 3-4 Bänke, für jedes Feld eine Bank
- Gegebenenfalls Supermove-Karten für jedes Team (drucken und kopieren)
- Turnierplan (ausdrucken)
- Genügend Duellkarten für die Teamduelle (ausdrucken und kopieren). Pro Teambegegnung wird eine Karte benötigt.

VORBEREITUNG ÜBERLEGUNGEN ZUM TURNIERMODUS

Je nach Klassengröße bieten sich entweder 5 oder 6 Teams an. In der folgenden Tabelle haben wir die Anzahl der Kinder tabellarisch dargestellt:

TEAM GRÖSSEN	ANZAHL DER KINDER BEI 5 TEAMS	ANZAHL DER KINDER BEI 6 TEAMS
4:4	bis zu 20 Kinder	24 Kinder
5:5	25 Kinder	30 Kinder

Tab. 3 Teamgröße

TURNIERVARIANTEN

VARIANTE A: 4 TEAMS, JEDES GEGEN JEDES TEAM - LIGA

Da auf zwei Spielfeldern gespielt wird, muss in jeder Runde aus jedem Team eine Person Schiedsrichter/in sein. Gegebenenfalls können hier Nicht-Aktive einspringen.

	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3	TEAM 4
TEAM 1		TEAM 1 : TEAM 2	TEAM 1 : TEAM 3	TEAM 1 : TEAM 4
TEAM 2	TEAM 2 : TEAM 1		TEAM 2 : TEAM 3	TEAM 2 : TEAM 4
TEAM 3	TEAM 3 : TEAM 1	TEAM 3 : TEAM 2		TEAM 3 : TEAM 4
TEAM 4	TEAM 4 : TEAM 1	TEAM 4 : TEAM 2	TEAM 4 : TEAM 3	

Tab. 4 Duelltabelle für 4 Teams auf zwei Courts

	COURT 1	COURT 2
RUNDE 1	TEAM 2 : TEAM 1	TEAM 4 : TEAM 3
RUNDE 2	TEAM 4 : TEAM 2	TEAM 3 : TEAM 1
RUNDE 3	TEAM 3 : TEAM 2	TEAM 4 : TEAM 1

Tab. 5 Möglicher Spielplan für 4 Teams auf zwei Courts

AUSBLICK WIE GEHT ES NACH DIESER REIHE WEITER?

Bei der Durchführung der Unterrichtsreihe haben wir hin und wieder festgestellt, dass wir als Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler Durchhaltevermögen benötigen und nicht einfach zu einem anderen Thema „zappen“ sollten. Durchhalten und Dranbleiben kann im Schulalltag zwar manchmal nervenaufreibend sein, doch es lohnt sich! Am Ende dieser Reihe haben wir bei unseren Schülerinnen und Schülern – insbesondere durch das eigenständige Organisieren und Durchführen des Turniers – wahre Kompetenzen aufgebaut.

Hat man als Lehrkraft gemeinsam mit der Klasse die Unterrichtsreihe „Catch!“ abgeschlossen, ist es natür-

lich auch mal wieder an der Zeit, einfach nur zu spielen, ohne direkt eine weitere Reihe anzuschließen. Aber: Das aufgebaute Können der Lernenden sollte in Zukunft unbedingt genutzt werden, um in passenden Unterrichtsreihen oder zu besonderen Anlässen wieder ein Turnier durchzuführen.

Wer den Unterrichtsinhalt „Hindernisüberwindung“ im Sportunterricht weiter fokussieren möchte, kann sich sowohl auf die Sportart Le Parkour konzentrieren oder einmal die actionreiche Spielform Takeshi ausprobieren, die ebenfalls nach einer Fernsehserie benannt ist.

PROBLEMATERIAL · SAMPLE ·

LITERATURVERZEICHNIS

- Balz, E., Bindel, T., Frohn, J. (2017). Wie Kinder ihren Sportunterricht erleben – Studien zum Grundschulsport. Zeitschrift für Sportpädagogische Forschung (18), S. 45-66.
- Diegel, H. (1982). Sport verstehen und gestalten. Ein Arbeits- und Projektbuch. Reinbeck: Rowohlt.
- Gaum, Ch. (2019). Fairness im Sportunterricht – Regeltreue, Sportsgeist und Gewinnstreben. Zugriff am 23.07.2019 unter <https://wimasu.de/fairness>
- Kramer, O. (o.J.) „Chase Tag“: Ein Kinderspiel wird erwachsen. Zugriff am 30.04.2019 unter <https://www.sportsupreme.de/earth/chase-tag-ein-kinderspiel-wird-erwachsen-21548/>
- Krüger, M., Emrich, E., Henk, E. & Daumann, F. (2013). Bewegung, Spiel und Sport in Kultur und Gesellschaft – Sozialwissenschaften des Sports (Bachelor). Sport: das Lehrbuch für das Sportstudium (S. 337-394). Berlin Heidelberg: Springer Spektrum.
- Neumann, P. (2011) Spielen lernen im Anfangsunterricht. Kleine Spielesammlung mit „planungsdidaktischem“ Fokus. Friedrich.
- Unbekannt (2018). Luke Mockridge wird zum Jäger. Zugriff am 30.04.2019 unter <https://www.sat1.de/tv/luke-mockridge-wird-zum-jaeger>
- Stallmann, Ch. (2016). Handicaps und Procaps. Trotz unterschiedlicher Vorerfahrungen zu einem guten Spiel kommen. Sportpädagogik (5) S. 32-36.

ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Dieses Dokument zitieren:
Walther, Ch. & Veit, J. (2019). Catch Me!
Hindernisfangen für Groß und Klein
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<http://www.wimasu.de/shop/catchme>

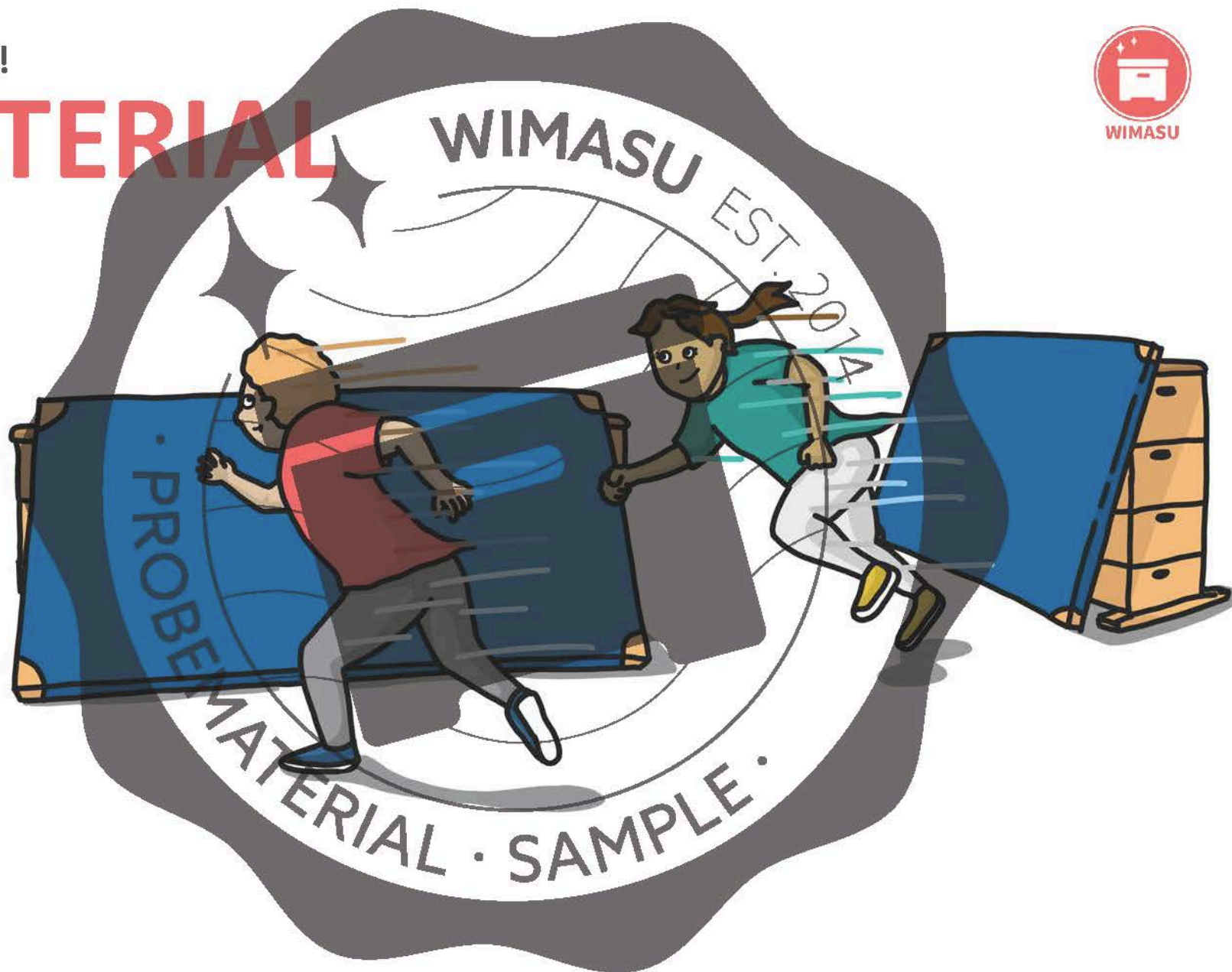


KLICK' HIER & FOLGE UNS!



CATCH ME!

MATERIAL



CATCH ME!

IMPRESSUM



© WIMASU GmbH 2019

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

<https://wimasu.de/shop/catchme>

1. Version

Autoren: J. Veit & Ch. Walther

Illustrationen, Satz und Layout: N. Matsuyama

Lektorat: Leif Boe

Dieses Dokument zitieren:

Walther, Ch. & Veit, J. (2019). Catch me! Hindernisfangen für Gross und Klein
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://www.wimasu.de/shop/catchme>

1. STUNDE CATCH ME!

TEAMFANGEN



MR. WIMASU ERKLÄRT Teamfangen

WER?

- Zwei Teams A und B
- Per Schnick-Schnack-Schnuck wird ausgelost, welches das fangende Team ist.

START?

- Das komplette weglaufernde Team befindet sich im Feld.

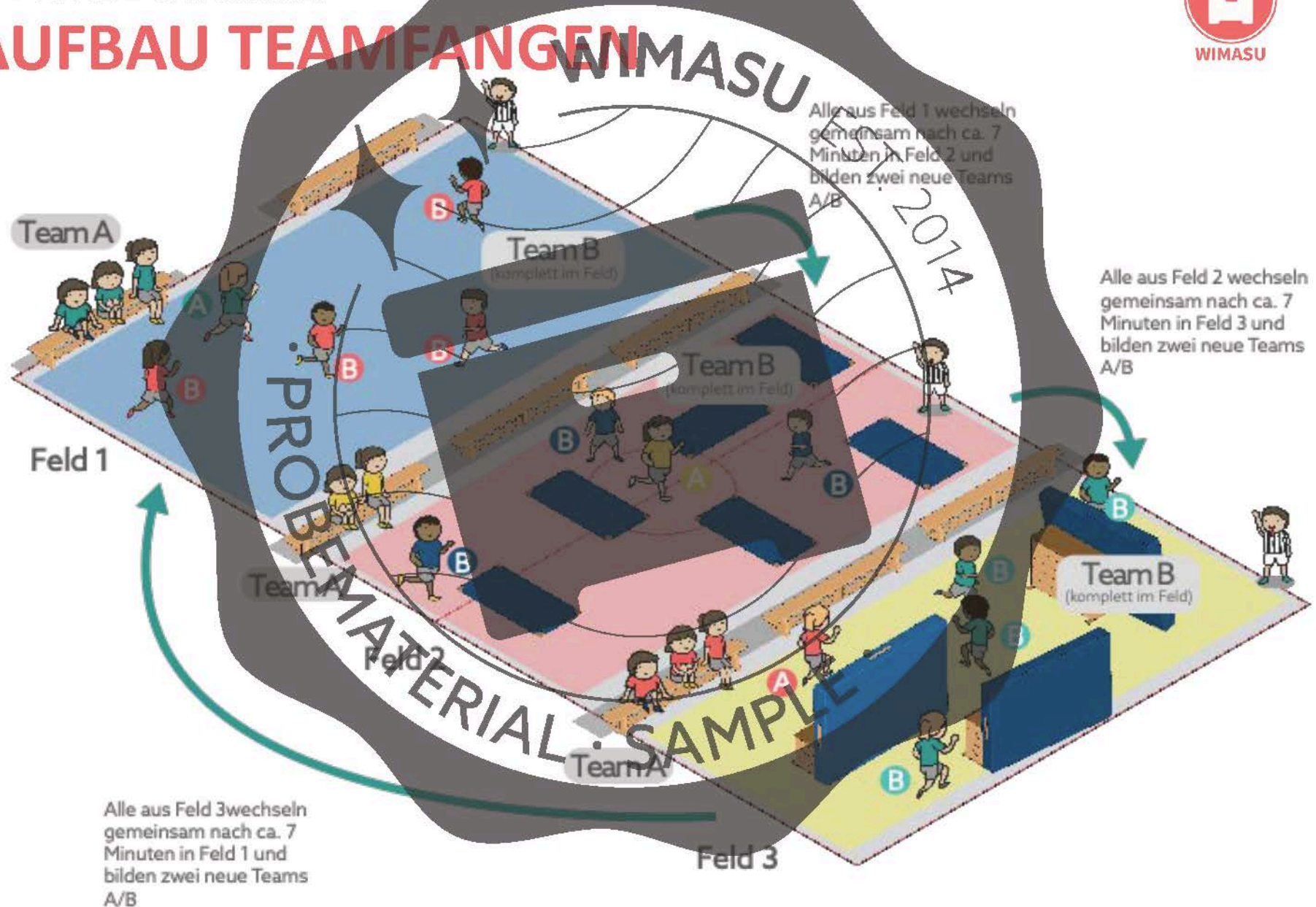
WIE?

- Das fangende Team schickt eine Person ins Feld. Schafft es diese, eine Person zu fangen oder ist sie müde, wird die nächste Fängerin oder der nächste Fänger aufs Feld geschickt (Abklatschen).
- Das Duell endet, wenn alle Weglaufenden gefangen sind oder ein Team länger als 3 Minuten braucht.



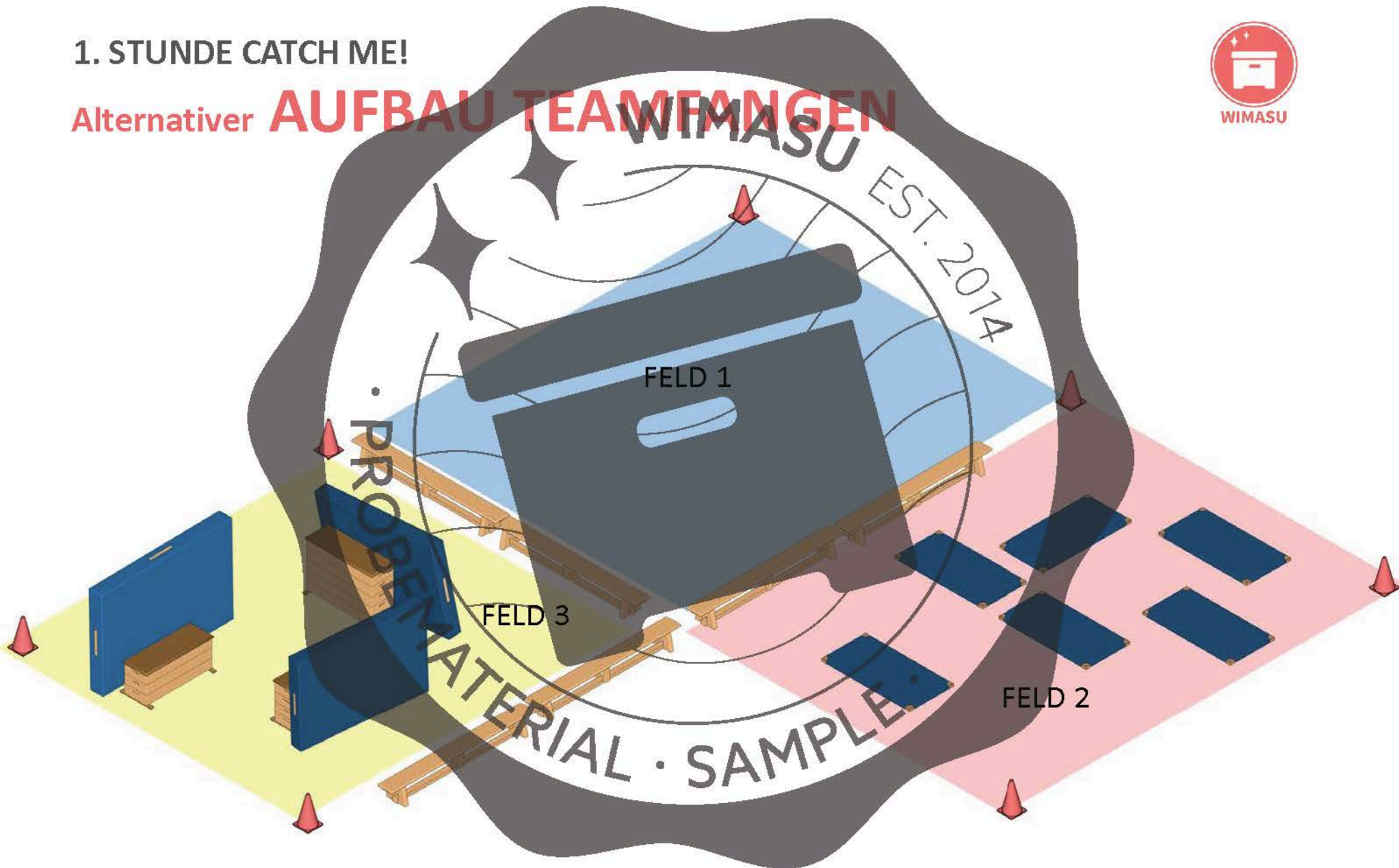
1. STUNDE CATCH ME!

AUFBAU TEAMFANGEN



1. STUNDE CATCH ME!

Alternativer **AUFBAU TEAMFANGEN**



2. STUNDE CATCH ME!

Euer Court:



Materialliste

Planskizze

Titel



Court von:

3. STUNDE CATCH ME!

BEISPIEL SUPERMOVE-PROCAP



Fangende ...

dürfen ein Schwert
(Poolnudel) mitnehmen.

Schlagen verboten, berühren erlaubt!



3. STUNDE CATCH ME!

BEISPIEL FLUCH - HANDICAP



Fangende ...

dürfen nur einen Arm
benutzen.

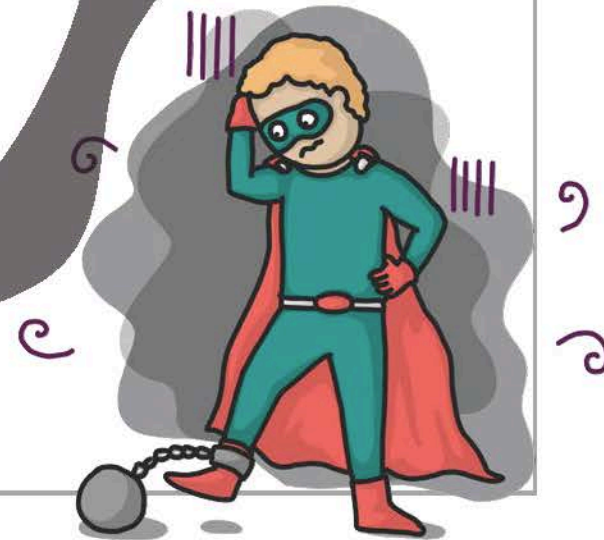


3. STUNDE CATCH ME!

FLUCH - HANDICAP



Weglaufende ...



CATCH ME! - TURNIER

Beispiel-Duellkarte



Catch me!

Bannas

VS

Ameas

Runde	Läuft weg	Fängt	Super-move?	Punkt?
1	Ameas	Rahma		Bannas
2	Rahma	Elena		Bannas
3	Rahma	Safi	Schwert	Ameas
4	Safi	Nisa		Bannas
5	Nisa	Maria		Ameas
6	Maria	Neo		Bannas
7	Neo	Elena		Bannas
9	Neo	Elena		Bannas
10	Neo	Safi		Ameas
11	Safi	Hasref	5 Sekunden	Bannas
12	Hasref	Nisa		Bannas

ERGEBNIS:

4:0

Besondere Aktionen (fair/unfair?)

TURNIERFORMEN ÜBERSICHT

Auf den nächsten Seiten finden sich die Spieltabellen und Spielpläne für drei Turniervarianten:

- 4 TEAMS – JEDER GEGEN JEDEN
- 6 TEAMS – GRUPPENPHASE UND FINALE
- 5 TEAMS – JEDER GEGEN JEDEN

CATCH ME! - TURNIER



Spieltabelle

	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
Team 1		Team 1 : Team 2	Team 1 : Team 3	Team 1 : Team 4
Team 2	Team 2 : Team 1		Team 2 : Team 3	Team 2 : Team 4
Team 3	Team 3 : Team 1	Team 3 : Team 2		Team 3 : Team 4
Team 4	Team 4 : Team 1	Team 4 : Team 2	Team 4 : Team 3	
ENDWERTUNG				

4 TEAMS – JEDER GEGEN JEDEN

CATCH ME! - TURNIER



Spielplan

	Court 1	Court 2
Runde 1	Team 2 : Team 1	Team 4 : Team 3
Runde 2	Team 4 : Team 2	Team 3 : Team 1
Runde 3	Team 3 : Team 2	Team 4 : Team 1

4 TEAMS – JEDER GEGEN JEDEN