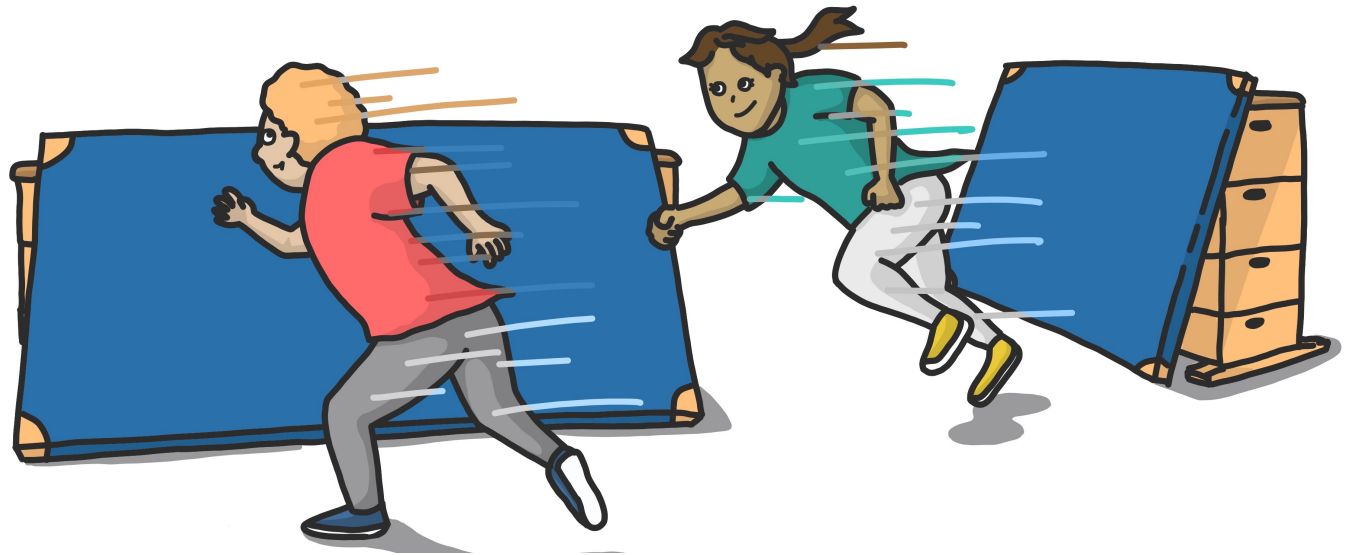




**WORKSHOP**

# **CATCH ME!** Hindernisfangen für Groß & Klein

---



**Referent:**

Christoph Walther

wimasu.de



## LETZTE SEITE

---



**DOWNLOAD** der Präsentation auf  
[wimasu.de/sst](https://wimasu.de/sst)






Passwort: Tenne





# ABLAUF DES WORKSHOPS

---

- VORSTELLUNG 
- DENKEN IN UNTERRICHTSREIHEN 
- VORSTELLUNG DER UNTERRICHTSIDEE 
- DURCHFÜHRUNG DER ZENTRALEN UNTERRICHTSIDEE 
- ABSCHLUSSBESPRECHUNG 





# VORSTELLUNG

---

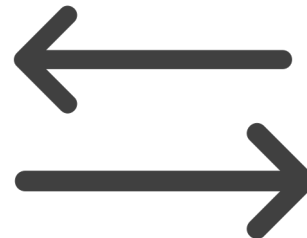
**Janes Veit**  
**Christoph Walther**



Wir machen Sportunterricht.  
Unterrichtsreihen, Artikel, Materialien  
**seit 2015 | bunt | digital | erprobt**



Lehrkräfte seit 2013  
Gesamtschule und Gymnasium  
Gründer von [wimasu.de](http://wimasu.de)



# Unterrichten in Reihen



aktivierend

demokratisch



zielorientiert





# BEISPIELZIELE FÜR UNTERRICHTSREIHEN

---

1. Etwas präsentieren
  - 2. An einem Wettkampf teilnehmen**
  3. Spielfähigkeit erwerben
  4. Etwas Technisches demonstrieren
  5. Die eigene Leistung verbessern
  6. Ein Spiel / eine Challenge entwickeln
  7. Einen Gegenstand differenziert erfahren
- **SPAß HABEN**
  - **PROBLEME IN DER GRUPPE LÖSEN**





# GRUNDIDEE: Catch me!

---

**Schwerpunkt** „Spielen/Wettkämpfen/Kooperieren“

**Den neuen Nischen-Trendsport „Chase Tag“  
in die Turnhalle bringen.**





# **SCHWERPUNKTE DER UNTERRICHTSREIHE**

---

## **SCHWERPUNKT**

Spielformen kennenlernen  
und ein Turnier durchführen



## **SCHWERPUNKT**

Eigene Courts (Spielfelder)  
entwickeln

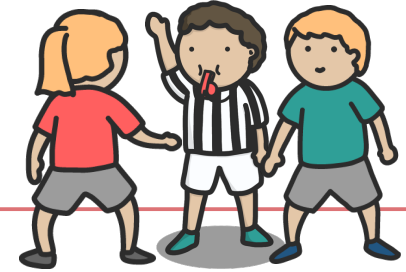
## **SCHWERPUNKT**

Pro- und Handicaps entwickeln und anwenden





# Mind. 5 Doppelstunden



## TEAMFANGEN AUF ZEIT

Fangen als Unterrichtsgegenstand kennenlernen.

## EIGENE HINDERNISCOURTS ENTWICKELN

## SUPERMOVES ENTWICKELN

Pro- und Handicaps erfinden und ausprobieren.

## DAS TURNIER VORBEREITEN

## DAS TURNIER! CATCH ME, IF YOU CAN



# COURTS ENTWICKELN

---

2. STUNDE CATCH ME!



## HINDERNISREGELN

1. "Weiche" Hindernisse!
2. Keine Stolperfallen
3. Keine „Runterfall“-Gefahr
4. „Umknick“-Gefahr vermeiden





## PRO- HANDICAPS WARUM?

---

„Im Sinne der Fairness lassen sich über Pro- und Handicaps aus zunächst ungleichen Paarungen vielleicht gerechtere Duelle herstellen, die für beide Spielenden gleichermaßen spannender werden, wenn die Erschwerungen bzw. die Erleichterungen auch wirklich etwas bringen und nicht zu wenig oder zu gewichtig wirken.“ (...)



# PRO- HANDICAPS

3. STUNDE CATCH ME!

## BEISPIEL SUPERMOVE - PROCAP



### Fangende ...

dürfen ein Schwert  
(Poolnudel) mitnehmen.

Schlagen verboten, berühren erlaubt!



3. STUNDE CATCH ME!

## BEISPIEL SUPERMOVE - PROCAP



### Weglaufende ...

dürfen nur durch Abreißen  
der Flagge (Leibchen an der  
Hose/Flaggfootball-Gürtel)  
gefangen werden.



3. STUNDE CATCH ME!

## BEISPIEL FLUCH - HANDICAP



### Fangende ...

dürfen nur einen Arm  
benutzen.



3. STUNDE CATCH ME!

## BEISPIEL FLUCH - HANDICAP



### Weglaufende ...

haben einen Basketball  
oder Medizinball in der  
Hand.






# EIGENE PRO UND HANDICAPS ENTWICKELN



3. STUNDE CATCH ME!

**FLUCH - HANDICAP** 

**Fangende ...**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_


\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



3. STUNDE CATCH ME!

**FLUCH - HANDICAP** 

**Weglaufende ...**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



3. STUNDE CATCH ME!

**SUPERMOVES - PROCAP** 

**Fangende ...**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



3. STUNDE CATCH ME!

**SUPERMOVES - PROCAP** 

**Weglaufende ...**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





# DAS TURNIER

## 4. STUNDE CATCH ME!

### TURNIERERKLÄRUNG 1 vs. 1



#### MR. WIMASU ERKLÄRT

TURNIERFORM: FANGEN 1:1 in 20 Sekunden

**WER?** • Zwei Personen (jeweils Team A und B)

**START?** • Die weglaufende Person (Team A) befindet sich im Feld.  
• Die fangende Person (Team B) kommt von der Bank ins Feld.  
• Im Anschluss ergeben sich zwei mögliche Szenarien (S1 und S2)

**WIE?**  
S1 • Schafft es die Fängerin oder der Fänger von Team B innerhalb von 20 Sekunden die weglaufende Person (Team A) im Feld zu fangen, muss sich die Person (Team A) zu ihrem Team auf die Bank setzen. Niemand bekommt einen Punkt. Anschließend kommt eine fangende Person von Team A und versucht, die auf dem Platz verbliebene Person (Team B) zu fangen usw.

**WIE?**  
S2

**PUNKTE?**

**ZIEL?**

• Schafft es die fangende Person (Team B) nicht, innerhalb von 20 Sekunden die Person (Team A) im Feld zu fangen, muss sich die Person von Team B zurück zu ihrem Team auf die Bank setzen. Team A bekommt einen Punkt für das erfolgreiche Weglaufen (engl. „evasion“). Anschließend kommt eine fangende Person von Team B und versucht erneut, die auf dem Platz verbliebene Person (Team A) zu fangen usw.

• Wer 20 Sekunden nicht gefangen wird, bekommt einen Punkt und wird erneut von einer anderen Person des gegnerischen Teams 20 Sekunden gefangen.

• Gewonnen hat das Team, das nach ca. 10 Minuten oder etwa 10 Durchgängen am meisten Punkte hat.

**TIPP:** Achtet darauf, dass die Übergänge schnell durchgeführt werden. So bekommen die Personen auf dem Feld keine Verschnaufpause und auch sehr schnelle Kinder können nach 2–3 Runden leichter gefangen werden.



# UNTERRICHTS REIHEN MATERIAL



UM-0002-WIMASU-Stationkarten-Kaempfen.jpg



UM-0006-WIMASU-Freerunningkarten.jpg



UM-0006-WIMASU-Parkourkarten.jpg



UM-0007-wimasu-akrobatikkartei.jpg



UM-0008-wimasu-Papierflug-info.jpg



UM-0009-wimasu-reifen-beschreibung.jpg



UR-0017- wimasu-Wimasu\_Games\_.jpg



UR-0018-wimasu-Rollbrettfuehrerschein.jpg



UR-0019-wimasu-fussball-im-coaching-system-



UR-0020-wimasu-ausdauernd-laufen-info.jpg



UR-0021-wimasu-Jonglieren-Info-Material.jpg