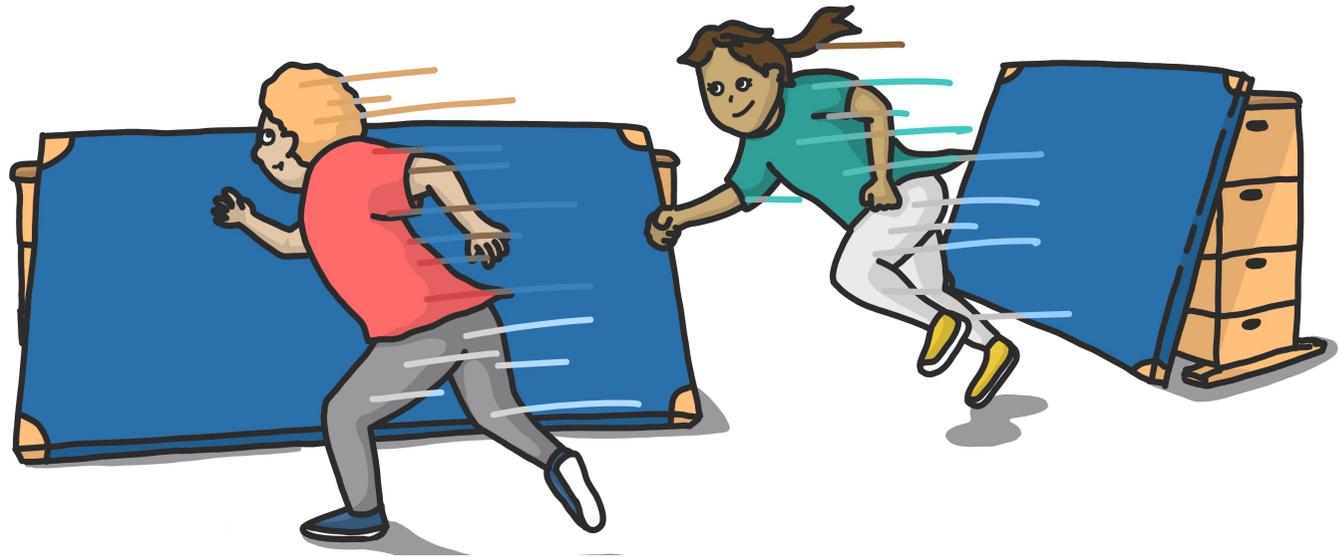




WORKSHOP

CATCH ME! Hindernisfangen für Groß & Klein



Referent:

Christoph Walther

wimasu.de



LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf
wimasu.de/sst

Passwort: Tenne





ABLAUF DES WORKSHOPS

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





VORSTELLUNG

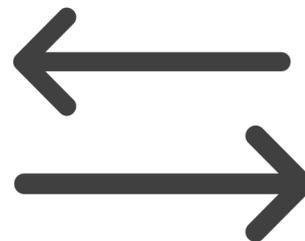
Janes Veit
Christoph Walther



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



Lehrkräfte seit 2013
Gesamtschule und Gymnasium
Gründer von wimasu.de



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