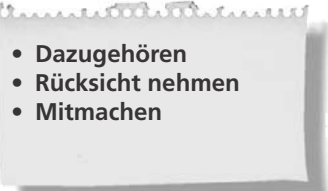


---

## 3.2 Teamfähigkeit

Die Schüler sollen im strukturierten Spiel oder beim Sport (z. B. im Sportverein) Erfolgs- und Misserfolgserlebnisse angemessen verarbeiten und Teamfähigkeit entwickeln.

- 
- Dazugehören
  - Rücksicht nehmen
  - Mitmachen

---

### Verblasen:

Gruppen (mit 3–4 S): Auf dem Boden liegt ein Reif, in seiner Mitte ein Tischtennisball. Die S liegen auf dem Bauch einander gegenüber. Alle versuchen, den Ball über die Halbkreisabgrenzung hinauszublasen. Das Kinn muss beim Blasen immer ausserhalb des Reifens bleiben, eine Berührung des Balls ist nur mit dem Gesicht erlaubt.

**EAG**  
*RU und BU*

---

### Mattentransport:

Gruppen (mit 4–6 S): Die S liegen quer unter einer dicken, grossen Matte. Auf Zeichen der LP versuchen sie, die Matte eine Hallenbreite weit zu transportieren. Hierzu drehen sie sich unter der Matte wie Holzstäbe fortlaufend um die eigene Längsachse. Wer hinter der Matte hervorrollt, läuft zum vorderen Ende und schliesst an die Reihe der S an.

**EAG**  
*BU*

---

### Ameisentransport:

Gruppen (mit 3–5 S): 4 S (Arbeiterameisen) sind im Kniestand. 1 S (Last) kniet oder steht auf dem Rücken (nicht auf der Lendenwirbelsäule) der Arbeiterameisen und wird eine Hallenlänge transportiert. Am Ziel angekommen, wird die Last abgesetzt und wechselt mit einer Arbeiterameise usw.

**EAG**  
*BU*

---

### Schuhhockey:

Gruppen (mit 3–6 S): Jeder S hält einen seiner Schuhe (oder einen festen Karton) in der Hand. Ein Tischtennisball (oder Tennisball) wird mit den Schuhen bzw. dem Karton über eine bestimmte Strecke hinweg von S zu S geworfen. Bei Ballverlust muss von vorne begonnen werden.

**EAG**  
*RU und BU*

Variante: Gruppe A spielt gegen Gruppe B einen Tennisball (oder Softball) auf dieselbe Weise auf ein Tor (Hockeytor).

---

siehe Medien:

Sporterziehung, Band 1, Broschüre 1, Seite 22, Broschüre 5, Seite 6ff.

Sporterziehung, Band 4, Broschüre 3, Seite 24, Broschüre 5, Seite 21

Sporterziehung, Band 5, Broschüre 3, Seite 19–21, Broschüre 5, Seite 4

---