

Projektwoche Space Buzz



Ideensammlung für die Sportstunden

Inhaltsverzeichnis

Kurzes Vorwort	3
Optionales	3
Einteilung der Spiele/Übungen.....	4
Allgemeine alphabetische Auflistung	4
Bewegungsspiele: Lauf/Fang/Aufwärm/Reaktionsspiele.....	5
Countdown	5
Planetenlauf.....	6
Astronauten/Weltraumball	6
Laserschwert – Fangen	7
Weltraumfahrt	8
Bewegungslandschaft(en)/Bewegungsbaustelle: ein großer/größerer Aufbau	9
Mondspaziergang	9
Flugsimulator	9
Raumschiffbau	10
Stationentraining: eine/mehrere kleine Aufbauten	11
Astronautentraining.....	11
Raketenstart	12
Ready for take-off	13
Moon Jumper.....	13
Mondgestein sammeln	14
Space Transport	15
Mars-Board	15
Abschlussspiel: Spielerisches Aufräumen.....	16
Weltraumkampf / Aliens vs. Menschheit / Apokalypse	16
Anhang: Astronautenschein/Raketenführerschein	17

Kurzes Vorwort

Die Spiele und Übungen können prinzipiell alle frei miteinander kombiniert werden, je nach Klasse, Zeit und gewünschtem Materialaufwand.

Ich bin kein Freund von fixen (und meist unrealistischen) Zeitvorgaben wie sie in der Literatur zu finden sind, deshalb gebe ich auch keine "fertigen" Stundenbilder vor, sondern erkläre lieber die einzelnen Übungen. Außerdem kennt ihr eure Klassen selbst am besten und könnt somit einschätzen, was und vor allem wie lange eine Übung durchgeführt werden sollte... Was bei Klasse 4a wunderbar funktionieren kann, könnte bei Klasse 4b genauso gut in die Hose gehen.

Persönliche Empfehlung: Baut das Abschlussspiel mit ein! Ein gemeinsamer, aktiver und (hoffentlich) lustiger Abschluss zu Stundenende führt die Klassengemeinschaft noch näher zusammen, außerdem räumen die Kinder spielerisch (und unbewusst) die Turnhalle wieder auf.

Ich wünsche euch viel Spaß bei der Durchführung und hoffe auf außerirdisch gute Turnstunden! 😊

"To infinity and beyond" (Buzz Lightyear)



Optionales (Atmosphäre schaffen)

- Ø Musik: eine von mir erstellte Playlist gibt es auf Spotify unter "Space Buzz" [pippo0292]
- Ø Lichtershow: vlt. hat der ein oder andere ein Discolicht oder einen Sternenhimmelprojektor

Einteilung der Spiele/Übungen

- ∅ **Bewegungsspiele:** Lauf/Fang/Aufwärm/Ball/Reaktionsspiele
- ∅ **Bewegungslandschaft(en)/Bewegungsbaustelle:** ein großer/größerer Aufbau
- ∅ **Stationstraining:** ein/mehrere kleine/r Aufbau/ten
- ∅ **Abschlusspiel:** Spielerischer Abschluss, gemeinsames Aufräumen

Allgemeine alphabetische Auflistung

- ∅ **Astronautenball**
- ∅ **Astronautentraining** (Verschiedene kleine Stationen, Zirkeltraining)
 - Balance
 - Kraft
 - Reaktionsschnelligkeit
 - Schwerelosigkeit
 - Schwindelfreiheit
- ∅ **Countdown**
- ∅ **Flugsimulator**
- ∅ **Laserschwert – Fangen**
- ∅ **Mars – Board**
- ∅ **Mondgestein sammeln**
- ∅ **Mondspaziergang**
- ∅ **Moon – Jumper**
- ∅ **Planetenlauf**
- ∅ **Raketenstart**
- ∅ **Raumschiffbau:** alle Materialien dürfen/können verwendet werden, einzige Vorgabe Schiff muss mobil sein, optional mit ISS/Space Shuttle Docking Station
- ∅ **Space Transport**
- ∅ **Ready for take-off**
- ∅ **Weltraumfahrt**
- ∅ **Weltraumkampf:** ein letzter Kampf um die Existenz der Welt, Menschheit vs. Aliens, Schüler vs. Lehrer, alles wird “vernichtet” und muss wieder weggeräumt werden

Bewegungsspiele: Lauf/Fang/Aufwärm/Reaktionsspiele

- Ø Countdown
- Ø Planetenlauf
- Ø Astronauten/Weltraumball (mit dem Moonball)
- Ø Laserschwert – Fangen
- Ø Weltraumfahrt

Countdown

Ziel	Kurzes Aufwärmen, Fantasie
Gruppengröße	Alle
Materialien	-
Regeln	-
Ablauf	Die Kinder sitzen/knien im Kreis und trommeln auf den Boden. Dabei wird ein Countdown gezählt. Bei 0/Los/Ignition starten die "Raketen" (Kinder) und bewegen sich frei im Raum. Dabei sind der Fantasie bezüglich Bewegungsart (laufen, springen, drehen,...) keine Grenzen gesetzt, schließlich gibt es ja auch verschiedenste Raketen/Flugobjekte. Natürlich machen solche Raketen auch jede Menge Geräusche!
Sonstiges	Die Lehrperson kann gewisse Vorgaben zu Bewegungsart und -geschwindigkeit geben.

Planetenlauf

Ziel	Kurzes Aufwärmen, Reaktionsschulung, Merkfähigkeit
Gruppengröße	Alle
Materialien	Hütchen, Reifen, Kegel, Schleifen
Regeln	Kann mit einer kurzen "Strafübung" verbunden werden, für das Kind welches am langsamsten reagiert bzw. nicht rechtzeitig einen (freien) Planeten findet --> Hampelmann, Strecksprung,...
Ablauf	Im Raum sind verschiedene Planeten (siehe Materialien) verteilt. Diese werden dementsprechend benannt und zugeordnet! zB. Blau = Erde, Rot = Mars,... Oder nach Gegenstand: Hütchen = Erde, Kegel = Mars,... Die Kinder bewegen sich frei im Raum und auf Kommando der Lehrperson muss so schnell wie möglich der jeweilige Planet erreicht und mit dem Fuß berührt werden.
Sonstiges	Die Lehrperson kann gewisse Vorgaben zu Bewegungsart- und geschwindigkeit geben. Außerdem kann definiert werden wie viele Kinder pro Planet Platz haben (ein oder mehrere). Planeten können auch mehrfach vorkommen.

Astronauten/Weltraumball

Ziel	Fang- und Wurfchule, Hand-Augen-Koordination
Gruppengröße	Alle, bei Bedarf 2er-Teams (bzw. 2 Rollen)
Materialien	Bälle (Luftballons, Tennisbälle, Mini-Handbälle) und Kegel Bonus: 1 Moonball Wenn zu wenige Kegel zur Verfügung stehen kann auch das Leibchen zum Fangen genutzt werden.
Regeln	Fürs erfolgreiche Fangen gibt es einen Punkt, wer nach Ablauf der Zeit/Spielrunden die meisten Punkte hat trägt den Titel " Neil Armstrong "
Ablauf	Jedes (zweite) Kind bekommt einen Kegel und einen (unterschiedlichen) Ball. Nun wird sich im Raum bewegt, und zugleich mit dem Ball geprellt bzw. dieser in der Luft gehalten. Auf Zuruf der Lehrperson, muss nun versucht werden seinen eigenen Ball mit dem Kegel zu fangen. Dabei kann der Ball sowohl direkt (also aus der Luft) oder indirekt (also bodenauf) gefangen werden. Wem es gelingt, bekommt einen Punkt. Erst wenn der Ball ganz auf dem Boden ist und nicht mehr gefangen werden kann geht man in dieser Runde leer aus.

Sonstiges	Die Bälle können entweder immer für die ganze Klasse die gleichen sein oder nach jeder Runde gewechselt werden (Tennisball, Luftballon, Mini-Handball). Als kleines Extra bekommt die Lehrperson den Moonball, welcher in jeder Runde eingesetzt werden kann, aber nicht muss. Das Kind welches diesen mit dem Kegel fängt bekommt 5 (oder mehr) Extrapunkte. Sollten manche SchülerInnen mit dem eigenen Ball auffällig oft leer ausgehen, besteht dadurch die Möglichkeit, auch vermeintlich schwächeren Kindern ein Erfolgserlebnis zu ermöglichen (gezielter Zuwurf). Wenn die Materialien knapp werden, oder zu großes Chaos bzw. Verletzungsgefahr durch rollende Bälle droht, kann das Spiel auch als Zweierteam durchgeführt werden. Dabei gibt es einen Werfer und einen Fänger. Die Rollen werden natürlich jede Runde getauscht und die Punkte im Team gesammelt.
------------------	--

Laserschwert – Fangen

Ziel	Aufwärmen, Laufspiel
Gruppengröße	Alle, 2 Rollen
Materialien	Schwimmnudeln oder Schaumstoffblöcke, Dicke Berta (Weichbodenmatte)
Regeln	Die Fänger (mindestens 2) dürfen die Kinder mit ihrer Weltraumwaffe nur leicht berühren, auf keinen Fall aber hauen/schlagen! Wer gefangen wurde, geht freiwillig und ehrlich auf den Todesstern.
Ablauf	Die Fänger müssen die übrigen Kinder schnellstmöglich fangen, dabei haben sie eine Weltraumwaffe zur Verfügung (Laserschwert als Schwimnudel bzw, Schaumstoffblock). Wer gefangen wurde muss auf den Todesstern (Dicke Berta), welcher sich in der Mitte der Halle befindet. Von dort kann man weder ausbrechen, noch befreit werden. Das Spiel endet wenn die Fänger es schaffen, alle Kinder zu fangen oder die Lehrperson das Spiel unterbricht/beendet.
Sonstiges	Es können mehrere Runden gespielt werden und dabei werden natürlich auch neue Fänger bestimmt. Bonus: Auf den Zuruf " Jediinvasion! " dürfen alle Kinder den Todesstern verlassen und müssen erneut gefangen werden.

Weltraumfahrt

Ziel	Aufwärmen, Laufspiel, Koordination
Gruppengröße	Alle, 2er Teams
Materialien	Kasten (groß, bei Bedarf auch klein)
Regeln	Die Kinder düsen zu zweit (dritt) mit ihren Flugobjekten durch die Halle! Gerne wieder mit entsprechender Geräuschkulisse.
Ablauf	Es werden von der Lehrperson (oder von den SchülerInnen, wenn sie es bereits können) die Kästen in die Halle gebracht. Diese werden anschließend Schritt für Schritt zerlegt. Dafür muss der Kasten zunächst fixiert werden (dazu befindet sich normalerweise ein Hebel an der Seite). Die Schülerinnen nehmen je zu zweit ein Kastenteil herunter und legen es auf den Boden. Sobald der/die Kasten/Kästen vollständig zerlegt wurden, gehen je zwei (drei) Kinder in ein solches Kastenteil. Auf Kommando der Lehrperson, wird das Kastenteil hochgehoben und dient als Flugobjekt. Dabei gibt ein Kind die Richtung vor, das andere befindet sich sozusagen auf der Rückbank. Die Lehrperson gibt auch einen Fahrertausch vor (die Kinder setzen ihr Flugobjekt langsam ab und drehen sich um 180°). Am Ende der Übung werden die Kastenteile in ihrer Ausgangsposition wieder geparkt und Schritt für Schritt der Kasten wieder zusammengebaut.
Sonstiges	Eventuell können die Ausgangspositionen/Parkplätze durch Hütchen markiert werden, damit es leichter und übersichtlicher ist den Kasten zu zerlegen und wieder zusammenzubauen.

Bewegungslandschaft(en)/Bewegungsbaustelle: ein großer/größerer Aufbau

- ∅ Mondspaziergang
- ∅ Flugsimulator
- ∅ Raumschiffbau

Mondspaziergang

Ziel	Koordination
Gruppengröße	Alle
Materialien	Kasten (groß, bei Bedarf auch klein), Langbänke, Regenbogentuch, Barren, Luftballons, Seile (Hilfsmittel zum fixieren), Matten als Sicherheitselement
Regeln	Die Kinder erkunden eine Mondlandschaft, dabei sollen sie einen Luftballon in der Luft halten --> es geht nicht um Geschwindigkeit, sondern darum den Parcours sauber und sicher zu bewältigen. Außerdem herrscht am Mond ja eine eigene Schwerkraft die alles langsamer erscheinen lässt (--> Luftballon).
Ablauf	Es wird gemeinsam ein kleiner Parcours als Mondlandschaft aufgebaut. Dabei sind vor allem Balanceelemente im Fokus. Der Parcours kann aus (umgedrehten) Langbänken bestehen, dem Barren welcher mit Hilfe des Regenbogentuchs zu einer Höhle verwandelt wird, einer Langbank welche in der Sprossenwand fixiert wird (kleines Kletter- oder Rutschelement), den Klettertauen, welche einen Slalomparcours bilden und natürlich nicht berührt werden dürfen. Prinzipiell gibt es unbegrenzte Möglichkeiten..,
Sonstiges	Bitte denkt daran, vor allem Elemente in der Höhe (Sprossenwand, Langbank,..) mit genügend Matten zu sichern. Trotz relativ moderner Schule ist eine Schwerelosigkeit leider nicht möglich. 😊

Flugsimulator

Ziel	Koordination, Körpergefühl
Gruppengröße	Alle, aber immer nur ein Kind

Materialien	Ringe, Matte, Langbank, Seile (Sicherheitselement)
Regeln	Es darf immer nur ein Kind in den Flugsimulator einsteigen. Bitte die Dauer begrenzen damit jedes Kind drankommen kann. Es gilt die STOPP Regel. Wenn das Kind im Flugsimulator STOPP ruft muss es sofort und ausnahmslos angehalten werden.
Ablauf	Es wird in den Ringen eine Langbank oder eine Matte fixiert (einklinken, mit Seilen fixieren, bitte vorab testen ob eine sichere Durchführung möglich ist), wodurch ein Flugsimulator (große Schaukel) gebaut wird. Je ein Kind darf sich nun hineinlegen (am besten auf den Rücken) und sich entweder selber in Schwung versetzen oder durch andere Kinder "angeschupft" werden. Dabei soll und muss man sich an den Seilen der Ringe festhalten.
Sonstiges	Bitte darauf achten, dass die Kinder nur in eine Richtung "angeschupft" werden. Keine Drehungen, da sich ansonsten die Seile der Ringe verwirren. Die Höhe kann vorab eingestellt werden, je nachdem wie weit die Ringe heruntergelassen wurden. Ringe immer doppelt und gegengleich an der Wand sichern (Klettersicherung.)

Raumschiffbau

Ziel	Fantasie
Gruppengröße	Alle
Materialien	Alles
Regeln	Die Kinder bauen gemeinsam ein Flugobjekt, dieses soll natürlich auch fahrfähig und mobil sein. Wie viele Passagiere Platz haben wird sich zeigen.
Ablauf	Es wird mit den Kindern gemeinsam all das Material aus dem Geräteraum geholt, welches benötigt wird. Nun soll ein Flugobjekt gebaut werden. Als kleiner Bonus kann auch eine ISS-Raumstation gebaut werden. Wenn es nicht gelingt, ein großes flugfähiges Raumschiff zu bauen, so soll zumindest an kleine "Rettungsschiffe" gedacht werden...
Sonstiges	Genügend Zeit einplanen!!!!!!

Stationentraining: eine/mehrere kleine Aufbauten

- ∅ Astronautentraining (Zirkeltraining)
 - Schwerelosigkeit
 - Balance
 - Schwindelfreiheit
 - Kraft
 - Reaktionsschnelligkeit
- ∅ Raketenstart
- ∅ Ready for take-off
- ∅ Moon – Jumper
- ∅ Mondgestein sammeln
- ∅ Space Transport
- ∅ Mars – Board

Astronautentraining

Ziel	Motorische Grundlagen
Gruppengröße	Alle, aufgeteilt auf Stationen
Materialien	Minitrampoline, Ringe, Tau (Seil), Klettertaue, Schleifen, Tennisbälle, Hütchen, Matten, Kegel, Langbänke, kleiner Kasten, Medizinbälle, ev. Rollbretter
Regeln	Die Kinder absolvieren ein Astronautentraining, wobei sie verschiedenen Stationen durchlaufen müssen.
Ablauf	<p>Schwerelosigkeit: Unterhalb der Ringe wird je ein Minitrampolin aufgestellt. Die SchülerInnen springen nun mit Hilfe der Ringe und Trampoline und versuchen dabei möglichst lange in der Luft zu bleiben. Eventuell mit Matten sichern, Minitrampoline in eine waagrechte Position bringen.</p> <p>Balance: Mit den Langbänken (oder Tau am Boden) wird ein Balance-Parcours aufgebaut. Es kann auch eine Wippe gebaut werden (umgedrehte Langbank auf einem kleinen Kasten, eventuell Matte als Auflagefläche nutzen).</p> <p>Schwindelfreiheit: Die Kinder halten sich an einem Klettertau fest und drehen sich in eine Richtung. Diese Übung kann auch an den Ringen absolviert werden, wenn sie nicht anderweitig benutzt werden. Alternativen: - 10x um einen Kegel drehen, dabei eine Hand und den Kopf an den Kegel legen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Auf einem Rollbrett sitzend wird das Kind von einem Partner in eine Richtung gedreht <p>Kraft: Klassisches Seilziehen (zB. 4 vs 4) oder Medizinballwurf gegen eine freie Wandfläche (oder auf die dicke Berta welche in der Ecke fixiert ist um den Lärm zu mindern).</p> <p>Reaktionsschnelligkeit: Die Kinder suchen sich eine Partnerin und stellen sich gegenüber auf. Ein Schüler hält einen Gegenstand (Tennisball, Schleife, Hütchen, Kegel,...) welcher auf Kommando oder plötzlich losgelassen wird und vom anderen Schüler gefangen werden muss, bevor er auf den Boden fällt.</p>
Sonstiges	Genügend Zeit für den Aufbau und die Erklärungen einplanen! Es müssen natürlich nicht alle Stationen angeboten werden.

Raketenstart

Ziel	Experiment zur "Lichtgeschwindigkeit"
Gruppengröße	Alle, aber immer nur ein Kind darf die Rakete starten
Materialien	Reivoband (elastisch, orange/gelb), Gewicht (Wurftuch mit Gewicht)
Regeln	Der Raketenstart muss laut und deutlich angekündigt werden (Countdown) und kein anderes Kind darf in die Flugzone gehen (Verletzungsgefahr).
Ablauf	Es wird die Sprossenwand ausgeklappt und im Boden fixiert. Anschließend wird das Reivoband mit Gewicht an der obersten Sprosse eingehängt/angebunden und anschließend das Gewicht am Boden hingelegt. Ein Kind bringt das Reivoband unter Spannung und lässt es nach dem Countdown (nach vorne oben) los. Das Reivoband sollte somit über die offene Sprossenwand/Sprossenflügel fliegen und irgendwo auf der gegenüberliegenden Seite wieder landen.
Sonstiges	Flugzone markieren, Reivoband muss gut fixiert werden.

Ready for take-off

Ziel	Mut und Vertrauen
Gruppengröße	Alle, aber immer nur ein Schüler
Materialien	Dicke Berta, Sprossenwand oder Kasten, Minitrampolin optional
Regeln	Es ist immer nur ein Kind auf dem Gerät und auf der dicken Berta.
Ablauf	Die dicke Berta wird unterhalb der Sprossenwand oder vor einem Kasten hingelegt. Ein Kind steigt in die Höhe (Sprossenwand oder Kasten) und springt anschließend in die dicke Berta. Landung auf den Füßen oder auf den Rücken (wenn man auf die Sprossenwand klettert und loslässt und sich nach hinten fallen lässt.) Keine Kopfsprünge erlauben, Verletzungen im Bereich Nacken/Genick zu groß und gefährlich bei ungewollten Drehungen. Rotationen um die Längsachse sind ok, aber Drehungen/Rotationen nach vorne/hinten (um die Horizontalachse) unterbinden.
Sonstiges	Es können auch zwei dicke Bertas übereinandergelegt werden. Prinzipiell könnte das alles auch mit Minitrampolin erfolgen, aber das erhöht die Verletzungsgefahr aufgrund unkontrollierter Drehungen (zu viel Schwung, zu wenig Körperbeherrschung) und wegen potenzieller Nachahmung (falsche Selbsteinschätzung). Eure Entscheidung – eigenes Risiko!

Moon Jumper

Ziel	Koordination
Gruppengröße	Alle, aber immer nur ein Kind
Materialien	Langbänke, dicke Berta(s), Matten, eventuell Seile zum fixieren
Regeln	Ein Kind darf die Sprossenwand hochklettern und den Mond hinunterlaufen/springen (eventuell auch rollen).

Ablauf	Die Langbänke (mindestens zwei) werden in der Sprossenwand fixiert, sodass eine schiefe Ebene entsteht. Auf dieser Auflagefläche wird nun eine dicke Berta hingelegt (und bei Bedarf mit Seilen fixiert. Auch die Langbänke können an der Sprossenwand fixiert werden). Auch am Boden wird eine weitere dicke Berta positioniert. Neben/unter der schiefen Ebene können ebenfalls Matten verteilt werden
Sonstiges	Die dicke Berta kann ab und an wieder in Position gebracht werden müssen.

Mondgestein sammeln

Ziel	Kraft, Kommunikation
Gruppengröße	Kleingruppen (je 3 Kinder), Rollenaufteilung
Materialien	Rollbretter, kleiner Kasten, Seile/Tau, Mondgestein (Hütchen, Tennisbälle, Schleifen,...)
Regeln	Die Kinder müssen Mondgestein sammeln. Dabei müssen sie jedoch einen eigenen Transporter benutzen. Wurde ein (oder mehr) Mondgestein gesammelt, muss man zurück zur Basis. Hier wird der Transporter geleert und es erfolgt zugleich ein Fahrerwechsel.
Ablauf	In einem Bereich der Halle wird Mondgestein verteilt, welches nun von den Kindern eingesammelt werden muss. Als Transporter dient ein Rollbrett welches durch Seile gelenkt und gezogen wird. Auf dem Rollbrett kann zusätzlich ein umgedrehter kleiner Kasten gelegt werden. Der "Fahrer" hat nur die Aufgabe das Gestein zu sammeln, muss dafür aber von seinen Helfern dementsprechend gesteuert werden. Ist das Feld leer geräumt, wird es für die nächste Gruppe wieder aufgefüllt.
Sonstiges	Anstelle der Helfer kann sich der Fahrer auch aus eigener Kraft steuern. Dafür muss ein Tau bzw. ein Seil an der Sprossenwand fixiert werden. Soll es keine Kraft, sondern eine Geschicklichkeitsübung sein, dann kann als Transporter auch ein Pedalo verwendet werden.

Space Transport

Ziel	Kommunikation
Gruppengröße	Kleingruppen
Materialien	Langbank, Holzstäbe (oder Plastik)
Regeln	Die Kinder müssen eine Langbank (Wetterstation) von A nach B transportieren.
Ablauf	Am Boden werden Holzstäbe hintereinandergelegt und die Langbank (umgedreht) darauf positioniert. Nun muss die Bank nach und nach weiter transportiert werden, indem der jeweils letzte Holzstab ganz an den Beginn gebracht wird.
Sonstiges	Auf der Langbank können zusätzliche Gegenstände abgelegt werden, welche beim Transport nicht herunterfallen dürfen (Tennisbälle, Kegel, Hütchen,...).

Mars-Board

Ziel	Motorische Grundlagen
Gruppengröße	Alle, aber immer nur zwei Kinder (je nach Anzahl der Rollbretter) eventuell als Staffel
Materialien	Rollbretter, Hütchen/Kegel, Tennisbälle
Regeln	Es gilt einen Parcours mit dem Rollbrett zu absolvieren.
Ablauf	Es wird ein kleiner Hindernisparcours mit Kegeln und oder Hütchen aufgebaut. Nun legt sich das Kind mit dem Bauch auf das Rollbrett und flitzt durch den Parcours. Aber bitte vorsichtig, denn es ist natürlich verboten die Hindernisse zu berühren/umzuschmeißen.
Sonstiges	Optional kann auf den Hütchen je ein Tennisball verteilt werden, welcher entweder eingesammelt werden muss oder (bei Berührung) nicht herunterfallen darf. Diese Übung kann auch als Staffel durchgeführt werden.

Abschlusspiel: Spielerisches Aufräumen

- ∅ Weltraumkampf: Aliens vs. Menschheit (Alieninvasion/Schüler gegen Lehrer)
alles wird "vernichtet" und muss wieder weggeräumt werden

Weltraumkampf / Aliens vs. Menschheit / Apokalypse

Ziel	Spielegerisches Aufräumen und gemeinsamer Stundenausklang
Gruppengröße	Alle, auch die Lehrer machen mit
Materialien	Je nach vorherigem Stundenablauf, auf jeden Fall aber Wurfballen.
Regeln	Ein Kampf bis zum bitteren Ende (Kopftreffer sind verboten). Wird ein Kind von einem Ball getroffen, so muss es sich ein Material (alleine oder zu zweit/dritt,...) schnappen und wegräumen. Danach darf es wieder mitspielen. Die Aliens (Lehrer) sind immun und übermächtig, weswegen ihnen die Treffer nichts anhaben können. Das Spiel ist beendet, wenn alle Materialien weggeräumt wurden und somit die Aliens die Erde erfolgreich vernichtet haben! 😊
Ablauf	Der unerbittliche Kampf zwischen Aliens und Menschheit hat begonnen. Die Menschen (Kinder) versuchen alles, um sich gegen den Alienangriff zu wehren, jedoch scheinen die menschlichen Waffen wirkungslos gegen die Außerirdischen zu sein.... Dennoch wird versucht die Aliens abzuwehren und im Eifer des Gefechts sind Kollateralschäden unvermeidbar, sodass ebenfalls die vorher verwendeten Stationen/Materialien getroffen werden.
Sonstiges	Eventuell können Treffer durch Lehrer auch zu einem "Überlaufen" führen, womit abgeschossene Kinder, nachdem sie etwas weggeräumt haben und aus dem Geräteraum zurückkehren, auch zu Aliens geworden sind.

Anhang: Astronautenschein/Raketenführerschein

Druckvorlagen für Sticker, welche gesammelt werden können und nach erfolgreicher Teilnahme/Absolvierung der Übungen/Turnstunde(n) den Kindern somit den **Astronautenschein** bzw. den **Raketenführerschein** ermöglichen.

