

1 - 2 - O D E R - 3

QUIZ



A B L A U F :

- Teams treffen sich zu Beginn der großen Pause bei den Treffpunkten
- während die Quizfrage und 3 Antwortmöglichkeiten vorgelesen werden, sind alle Teams an ihren Teamtreffpunkten versammelt
- Musik wird abgespielt
- alle Teilnehmer laufen auf der Spielfläche kreuz und quer
- beim Stoppen der Musik stehen alle auf dem Feld, auf dem sie die richtige Antwort vermuten
- Auflösung der Frage
- pro richtigstehender Person erhält jedes Team einen Ball (Punkt), der in den Teambehälter geworfen wird
- Das Team mit den meisten Bällen gewinnt

- Siegerehrung





BALL JONGLAGE

A B L A U F :

- Teams treffen sich zu Beginn der großen Pause bei den Treffpunkten
- Jedes Team erhält einen Fußball und einen Reifen
- Die Teams stellen sich in jeweils hinter ihren Reifen auf
- Jedes Teammitglied versucht so oft wie möglich, den Ball mit dem Fuß hochzuhalten
- Fällt der Ball herunter stellt sich das Teammitglied erneut hinten an und das nächste Teammitglied ist an der Reihe
- Das Team, dass es innerhalb einer bestimmten Zeit schafft, die Bälle am öftesten hochzuhalten, gewinnt.
- Siegerehrung





SLALOM PARCOUR

A B L A U F :

- Teams treffen sich zu Beginn der großen Pause bei den Treffpunkten
 - Die Teams stellen sich an ihrem Treffpunkt in einer Reihe auf
 - Beim Startsignal laufen die ersten Läufer der Teams los und die Zeit wird gestartet
 - Sobald der Läufer die Ziellinie überquert hat, rennt er mit dem Ball zurück an den Start und übergibt diesen an den nächsten Läufer
 - Sobald der letzte Läufer die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit gestoppt
 - Das Team mit der schnellsten Zeit hat das Pausenspiel gewonnen
 - Siegerehrung
- 



F U S S B A L L BOWLING

A B L A U F :

- Teams treffen sich zu Beginn der großen Pause bei den Treffpunkten
 - Jedes Team steht den Wasserflaschen in einem geeigneten Abstand gegenüber
 - die Teams versuchen innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst oft die Wasserflaschen umzuschießen
 - nach jedem Schuss holt das Team den Ball selbstständig wieder
 - erst wenn alle Flaschen umgefallen sind, werden sie erneut vom Team aufgestellt
 - das Team das am öftesten alle Flaschen in einer bestimmten Zeit umschießt, gewinnt
 - Siegerehrung
- 



LUPFER CHALLENGE

A B L A U F :

- Teams treffen sich zu Beginn der großen Pause bei den Treffpunkten
- Jedes Team teilt sich in zwei Gruppen auf, die sich gegenüber stehen. In der Mitte steht jeweils ein Karton, in den es gilt den Ball hineinzulupfen
- jedes Team muss innerhalb einer bestimmten Zeit so oft wie möglich einen Ball in den Karton
- das Team mit den meisten Treffern gewinnt diese Pausenaktivität
- Siegerehrung

