

# SCHOOL-SCOUT.DE

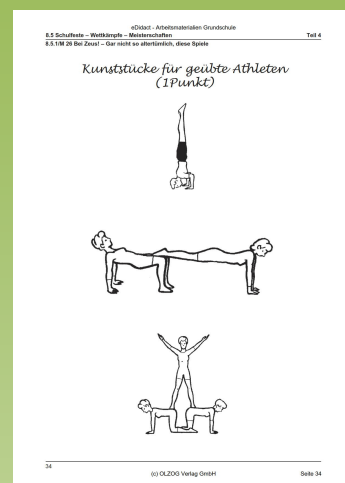
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Bei Zeus! Gar nicht so altertümlich, diese Spiele*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)






## 8.5.1 Bei Zeus! – Gar nicht so altertümlich, diese Spiele: Bewegungsideen für ein „griechisches“ Sportfest

Sabine Karoß (nach einer Idee von N. Schanz & M. Jenschek)



### Lernziele:




Die Schüler sollen

- sich Wissen über griechische Sportfeste aneignen,
- an einem Schulsporttag an einem „griechischen“ Sportfest teilnehmen,
- in Mannschaften verschiedene Stationen mit ungewöhnlichen Aufgaben durchlaufen,
- fair mit- und gegeneinander wettkämpfen.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p><b>1. Hinführung</b></p> <p><b>Die Vorbereitung auf die Spiele</b></p> <p>Die Schüler bereiten sich auf das griechische Sportfest vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie lernen Wissenswertes über die antiken Olympischen Spiele und andere griechische Sportfeste.</li> <li>• Sie trainieren ihre Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit.</li> <li>• Sie lernen einen griechischen Tanz.</li> </ul>	<p>Dieses Sportfest im Sommer ist für eine Klasse oder die Schüler einer Klassenstufe auf dem Sportplatz, dem Außengelände und/oder in der Sporthalle konzipiert. Es lehnt sich an die antiken griechischen Sportfeste an und bietet ungewöhnliche Aufgaben, fordert körperliche Anstrengung und aktiviert den Gemeinsinn.</p> <p> Der Comic „Asterix bei den Olympischen Spielen“ (Bd. 12 in der Asterix-Reihe) von Albert Uderzo &amp; René Goscinny beinhaltet historische Informationen über Sportfeste im antiken Griechenland.</p> <p>Im regulären Sportunterricht, dem Training (im antiken Griechenland trafen sich die Athleten 30 Tage vor Beginn der Olympischen Spiele, um gemeinsam zu trainieren), können und sollen Aufgaben, die den zu erfüllenden Spielen auf dem Sportfest ähnlich sind, eingesetzt werden.</p> <p>Tanzen war bei den antiken griechischen Sportspielen für die Athleten ein Teil des Wettkampfs!</p> <p> <b>Tanzbeschreibung „Sirtaki“ 8.5.1/M 1</b></p> <p>Der Sirtaki ist in der beschriebenen Form kein traditioneller griechischer Volkstanz, sondern eher in den Bereich der populären Tänze einzuordnen. Der Grundschrift ist sehr einfach, bietet interessante Variationen und die Musik ist gut hörbar.</p> <p> „Sirtaki“ (Hasaposérvikos) auf der CD <i>18 Tänze – leicht vermittelt – schnell gelernt</i> (Walter Kögler Verlag Stuttgart).</p>

8.5.1 Bei Zeus! – Gar nicht so altertümlich, diese Spiele

<p>Auch die Lehrkräfte bereiten sich vor. U.a. ist Folgendes zu klären:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie soll der Tag ablaufen (Zeitplan)?</li> <li>• Welche Wettkämpfe finden wo statt?</li> <li>• Wie viele Helfer benötigen wir?</li> <li>• Wie setzen wir die Kampfgerichte zusammen (ältere Schüler, Eltern, Lehrerkollegium)?</li> <li>• Welche Materialien müssen wir besorgen?</li> <li>• Wie soll die Versorgung (Getränke, Essen) erfolgen?</li> <li>• Gibt es einen Preis für jede Mannschaft?</li> </ul> <p> Die Schüler der beteiligten Klassen bilden Vierermannschaften, einigen sich auf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eine einheitliche Mannschaftskleidung, die an griechische Sportkleidung angelehnt sein soll, aber die Bewegung nicht einschränkt, und</li> <li>• einen Mannschaftsnamen, der einem griechischen Athleten, einem Gott, einem Wissenschaftler oder einem Ort ähneln oder gleichen soll.</li> </ul> <p>In diesem Team werden die Schüler die unterschiedlichen Wettkämpfe bewältigen.</p> <p>Dann endlich ist es so weit: Das Sportfest kann beginnen!</p>	<p>Separat dazu sind die Tanzbeschreibungen zu erwerben bei: Deutscher Bundesverband Tanz (Hrsg.) (1992): <i>18 Tänze – leicht vermittelt – schnell gelernt</i>, Stuttgart, Kögler Verlag.</p> <p>Bücher, Kino- oder Theaterkarten, Picknickkorb etc.</p> <p>Die Mannschaften können klassenintern oder übergreifend gebildet werden.</p> <p>Es ist zu überlegen, ob für die Mannschaftszusammenstellung Vorgaben gemacht werden sollen (z.B. 2 Jungen + 2 Mädchen).</p> <p>Die Teams entscheiden eigenständig, wer bei Partneraufgaben mit wem zusammenarbeitet und wer bei Gruppenaufgaben welche Aufgaben übernimmt und in welcher Reihenfolge gestartet wird.</p>
<p><b>2. Erarbeitung</b></p> <p><b>Der Tag der Spiele</b></p> <p>Die Athleten treffen zum verabredeten Zeitpunkt in der Wettkampfstätte ein und ziehen sich um: Sie tragen nun ihre „griechische“ Mannschaftskleidung.</p> <p>Im Anschluss werden die teilnehmenden Mannschaften vom Organisationskomitee begrüßt und geloben, sich fair zu verhalten.</p> <p>Die Mannschaften ziehen den Sirtaki tanzend durch die Wettkampfstätte.</p>	<p>Je nach Materialien und Geräten, die für die Stationen zur Verfügung stehen, besteht die Wettkampfstätte aus dem Sportplatz, dem Außengelände und/oder der Sporthalle. An einem dieser Orte werden die Spiele eröffnet und dort findet am Ende auch die Siegerehrung statt.</p> <p> <b>Gelöbnis 8.5.1/M 2</b></p> <p>Die Schüler sprechen das Gelöbnis gemeinsam. Zudem hat sich jeder Einzelne im Vorhinein überlegt, was er besonders gut machen möchte, und dies auf sein Arbeitsblatt geschrieben.</p> <p>Es werden mehrere Linien gebildet (ca. 3-4 Mannschaften pro Reihe).</p> <p>Getanzt wird das Grundmotiv im Wechsel mit</p>

<p>„Die Spiele sind hiermit eröffnet!“</p> <p>Jede Mannschaft erhält ihren Wettkampfbogen. An jeder Station wird die erbrachte Leistung in den Bogen eingetragen. Zum Schluss werden die Leistungen der Athleten addiert und die Mannschaftswertung ausgerechnet.</p> <p><b>Die Wettkämpfe können beginnen ...</b></p> <p>Die Mannschaften haben insgesamt zwölf Wettkämpfe zu bestreiten. Zehn Wettkämpfe werden im Stationsbetrieb durchlaufen (Stationen 1-10). Abschließend absolvieren dann alle Mannschaften gleichzeitig die beiden letzten Wettkämpfe (Wettkampf 11 und 12).</p> <p><b>Die Wettkämpfe an den Stationen ...</b></p> <p>An der jeweiligen Station befinden sich Stationskarten. Auf der Vorderseite verdeutlicht eine Abbildung das Thema der Aufgabe. Auf der Rückseite wird die Aufgabe beschrieben und die Wertung erklärt.</p> <p>Damit die Punkte in den Wettkampfbogen eingetragen werden können, sind Schreibmaterialien an den Stationen erforderlich.</p> <p><b>Station 1: Die Treppen des Tempels</b></p> <p>Die Kohlen im Altarbecken des Tempels (Schale) sind verglimmt. Nun müssen wieder Kohlen (Tischtennisbälle) nachgefüllt werden. Aber Vorsicht: Die Kohlen sind bereits glühend heiß.</p>	<p>re seit – li kreuzt hinter re seit – li kreuzt vor re seit – li kreuzt hinter,</p> <p>so ist der Raumgewinn der Linien größer und die einzelnen Gruppen können besser in die „Arena“ einziehen.</p> <p> <b>Wettkampfbogen 8.5.1/M 3</b> Jede Mannschaft erhält ihren Wettkampfbogen in einer anderen Farbe. Es empfiehlt sich, ihn auf festem Papier (mind. 100 Gramm) oder gar Karton zu drucken.</p> <p>Die Mannschaften beginnen gleichzeitig an den Stationen 1 bis 10 und rotieren dann in der vereinbarten Form (zur nächst höheren Nummer: von 5 zu 6, von 9 zu 10 und von 10 zu 1). Die Station, an der begonnen wird, wird farbig auf dem Wettkampfbogen markiert. Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften können die Stationen doppelt aufgebaut werden oder die Mannschaften starten zeitversetzt.</p> <p>Es empfiehlt sich, die Stationskarten zu laminieren.</p> <p> pro Station und Mannschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Dose</li> <li>• Stifte</li> </ul> <p> 1. Die Materialien sind immer für eine Station angegeben. Werden die Stationen verdoppelt, ist das Material entsprechend zu verdoppeln. 2. Die Zeitdauer für das Lösen der Aufgaben an einigen Stationen kann nicht im Vorhinein festgelegt werden, da sie von den gewählten Materialien und Geräten (z.B. Höhe, Länge) abhängig ist. Hat sich die Lehrkraft für einen bestimmten Stationsaufbau entschieden, passt sie die Zeitvorgabe den Gegebenheiten an.</p> <p><b>Stationskarte „Die Treppen des Tempels“ 8.5.1/M 4 und M 5</b></p>
--	---

## 8.5 Schulfeste – Wettkämpfe – Meisterschaften

## 8.5.1 Bei Zeus! – Gar nicht so altertümlich, diese Spiele

Läufer 1 transportiert ein Kohlestück auf einem Brett (Schläger) die Treppe zum Altarbecken hinauf und legt es dort ab. Mit dem Brett läuft er die Treppen wieder hinunter und übergibt es an Läufer 2. Dieser legt schnell das nächste Stück Kohle auf das Brett und läuft die Treppen hinauf ...

Verliert ein Läufer die Kohle, dreht er um, läuft die Treppe wieder hinunter und übergibt den Schläger an den nächsten Läufer.

Zeit: festzulegen

**Station 2: Der Denker auf dem Gipfel**

Ein besonders witziger Denker hat sich ein Spiel ausgedacht – er will eure Beobachtungsgabe testen: Ihr sollt die Kopie eines Bildes mit dem Original vergleichen. Dafür muss Kletterer 1 den Berg hinaufklettern. Denn auf dem Gipfel hat der Denker die Kopie des Bildes mit Fehlern angebracht. Kletterer 1 muss sich die Kopie genau anschauen und sich die Fehler merken. Dann klettert er wieder hinunter. Wenn Kletterer 1 wieder Boden unter den Füßen hat, dann darf Kletterer 2 beginnen. Kletterer 1 kreist nun auf dem am Boden liegenden Originalbild die Fehler ein.

Zeit: festzulegen

**Station 3: Der Speerwurf**

Die Speere gilt es möglichst weit zu werfen! Denn nur so sind die Feinde auf Distanz zu halten.

Nacheinander versuchen die Werfer, die Speere mit Anlauf in eine der Zonen zu werfen: Zone 1 (nah), 2 (mittel) oder 3 (weit).

Jeder Werfer hat drei Versuche. Wird die Abwurflinie überschritten, ist der Wurf ungültig.

**Station 4: Die Insel der Freuden**

Das Betreten der Insel der Freuden (Fallschirm) ist streng verboten – nur Götter dürfen ihre süßen Früchte (Luftballons) genießen. Ihr könnt also die süßen Früchte nur anschauen, indem ihr immer wieder um die Insel herum paddelt.



- Treppe (mind. 10 Stufen), z.B. eine Treppe am Sportplatz oder im Schulgebäude
- 1 Eimer
- Tischtennisbälle
- 1 Schläger (z.B. Speckbrett oder Tischtennisschläger) oder 1 Holzbrett (z.B. Frühstücksbrettchen)
- 1 große Schale
- 1 Stoppuhr

**Stationskarte „Der Denker auf dem Gipfel“ 8.5.1/M 6 und M 7****Original und Fehlerbild 8.5.1/M 8 und M 9**

Beide Bilder werden laminiert. 10 Fehler sind zu suchen.



- 1 Kletterwand (Höhe mind. 2 Meter); möglich wären eine Boulderwand, eine Gitterleiter, eine Sprossenwand oder ein Baum
- evtl. Kletterhilfen (Seile)
- evtl. Matten zur Sicherung
- 1 Stift (jeweils in den Farben der Mannschaftskarten)
- 1 Stoppuhr

**Stationskarte „Der Speerwurf“ 8.5.1/M 10 und M 11**

Ein fester Untergrund im Abwurfbereich und eine Rasenfläche für die Zonen wären ideal.



- 12 Wurfstäbe (3 pro Mannschaftsmitglied)
- Zonenmarkierungen (z.B. farbige Hütchen oder Seile)
- Markierung der Abwurflinie (Seil, Kreide etc.)

Die Zonen werden in Abhängigkeit vom Wurfvermögen der Athleten festgelegt: Die Mehrzahl sollte Zone 1 sicher erreichen können, sodass Würfe in Zone 2 und 3 einer guten Technik und Schnellkraft bedürfen.

**Stationskarte „Die Insel der Freuden“ 8.5.1/M 12 und M 13**

Ein ebener und glatter Untergrund (Asphalt oder Hallenboden) ist notwendig.

Immer zwei Mannschaftsmitglieder paddeln zusammen um die Insel (Rollbrett + Paddel). Nach jeder Runde (Hütchen) wechseln sie mit den anderen beiden.

Zeit: festzulegen

### Station 5: Der Zauberer vom Olymp

Der Zauberer macht es euch schwer: Ihr sollt einen Ball aus dem „Nichts“ fangen. Er gewährt jedem Paar 10 Versuche.

Paar 1 steht „Rücken an Rücken“ vor einer Wand: Athlet A im roten Reifen – er schaut die Wand an – und Athlet B im blauen – er schaut weg von der Wand.

Athlet A wirft nun einen Ball so kräftig an die Wand, dass Athlet B ihn fangen kann. Dieser darf sich aber erst umdrehen, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (der Schiedsrichter ruft „Jetzt!“), er darf seinen Reifen verlassen, um den Ball zu fangen.

Danach sind die beiden anderen Athleten an der Reihe.

### Station 6: Die Mahlzeit

Das Essen war furchtbar lecker! Nur leider weiß unser Feinschmecker nicht mehr, wie viele Rebhühner er gegessen hat.

Also macht er ein Experiment: Er lässt seine Athleten mit dem Seil springen: Je 10 Seilsprünge entsprechen einem Rebhuhn – wie viele Sprünge die Athleten wohl schaffen?

Es springen immer zwei Athleten gleichzeitig.

Macht ein Athlet einen Fehler, so muss er rechnen: Anzahl der Sprünge geteilt durch 10 = Anzahl der Rebhühner.

### Station 7: Das Labyrinth

Ein merkwürdiges Labyrinth. Der Weg ist klar, aber nicht frei: Es stehen viele Hindernisse im Weg – und keines darf berührt werden.

Wie oft schafft ihr es, nacheinander das Labyrinth zu durchqueren, ohne auch nur ein Hindernis zu berühren?

Zeit: festzulegen



- 2 Jumbo-Rollbretter,
- 4 Rollbrett-Paddel (oder Gymnastikstäbe mit Gummibällen an den Enden)
- 1 Fallschirm
- Luftballons
- 1 Hütchen
- 1 Stoppuhr



**Stationskarte „Der Zauberer vom Olymp“ 8.5.1/M 14 und M 15**



- 1 Wand (glatte Außenwand eines Gebäudes oder eine Innenwand in der Halle)
- 1 roter Reifen
- 1 blauer Reifen
- 2 Gymnastikbälle

Die Abstände der Reifen von der Wand und zueinander werden gemäß dem Leistungsvermögen der Schüler festgelegt.



Der Werfer geht nach seinem Wurf im Reifen schnell in die Hocke, damit der Fänger die Flugbahn des Balls gut sehen kann.



**Stationskarte „Die Mahlzeit“ 8.5.1/M 16 und M 17**



4 Sprungseile









**Stationskarte „Das Labyrinth“ 8.5.1/M 18 und M 19**

Das Labyrinth kann im Freien oder in der Halle aufgebaut werden.

Die folgenden Geräte und Materialien stellen nur einige Beispiele unter vielen Möglichkeiten dar, einen Hindernisweg zu gestalten, sodass sich der Athlet über, unter, herum oder durch etwas bewegen muss.

## 8.5.1 Bei Zeus! – Gar nicht so altertümlich, diese Spiele

<p><b>Station 8: Die unsichtbaren Brücken</b></p> <p>Die Götter meinen es nicht gut mit euch: Die Brücken über die Schlucht sind unsichtbar – und nur manche tragen euch! Ihr werdet herausfinden, welche dies sind, wenn ihr euch langsam und vorsichtig von einer Seite der Schlucht (kleiner Kasten) über das schwarze Tuch hinweg zur anderen Seite der Schlucht bewegt. Aber Achtung: Tretet nur auf feste Gegenstände! Am besten zieht ihr eure Schuhe aus: Barfuß könnt ihr besser tasten!</p> <p>Hat ein Athlet es auf die andere Seite (den kleinen Kasten) geschafft, darf der Nächste beginnen. Tritt ein Athlet auf etwas Weiches, geht er zurück und der nächste Athlet darf starten.</p> <p>Zeit: festzulegen</p> <p><b>Station 9: Die Schleier</b></p> <p>Welch ein Durcheinander! In der Schneiderei sind die hauchdünnen Stoffe für die Kleider der Göttinnen völlig durcheinander geraten. Sie müssen geordnet werden.</p> <p>Legt euch auf den Rücken zwischen die Reifen. Greift mit den Zehen nach einem Stück Stoff und legt es in den Reifen hinter euch. Der Letzte in der Reihe legt den Stoff in den gleichfarbigen Reifen ab.</p> <p>Zeit: festzulegen</p> <p><b>Station 10: Im Zirkus</b></p> <p>Um die anspruchsvollen Götter zu begeistern, müssen die Athleten auch Kunststücke präsentieren können.</p>	<p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• Kastenteile (senkrecht und/oder waagrecht)</li> <li>• Bananenkartons</li> <li>• Tische</li> <li>• Hürden</li> <li>• Reifenhäuser (Reifen mit großem Durchmesser wählen, sonst ist die Aufgabe nicht zu bewältigen)</li> <li>• Slalomstangen</li> <li>• hängende Seile (mit Tennisringen beschwert), die pendeln</li> <li>• etc.</li> </ul> </p> <p> <b>Stationskarte „Die unsichtbaren Brücken“ 8.5.1/M 20 und M 21</b></p> <p>Diese Station kann auf einer Rasen- oder Asphaltfläche aufgebaut werden.</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 schwarzes Tuch (feste schwarze Folie, z.B. Silofolie)</li> <li>• 2 kleine Kästen</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> <li>• Steine</li> <li>• Medizinbälle</li> <li>• Balancierhalbkugeln</li> <li>• Blechdosen</li> <li>• Holzblöcke</li> <li>• Luftballons</li> <li>• Softbälle</li> <li>• Schaumstoffteile</li> <li>• Schuhkartons</li> <li>• etc.</li> </ul> </p> <p> <b>Stationskarte „Die Schleier“ 8.5.1/M 22 und M 23</b></p> <p>Für diese Aufgabe eignet sich eine Rasenfläche oder der Hallenboden.</p> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiffontücher in drei verschiedenen Farben (z.B. gelb, rot, blau)</li> <li>• 3 Reifen in den gleichen Farben</li> <li>• 3 weitere Reifen in einer anderen Farbe</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> </ul> </p> <p>Die Abstände der Reifen werden der Körpergröße der jeweiligen Athleten angepasst.</p> <p> <b>Stationskarte „Im Zirkus“ 8.5.1/M 24 und M 25</b></p>
---	---



Je schwieriger die Kunststücke sind, die die Athleten auswählen, desto lauter klatschen die Götter Beifall. Die Tafeln zeigen Kunststücke für geübte, gut geübte und sehr gut geübte Athleten.

Die Athleten einer Mannschaft entscheiden sich für drei Kunststücke (unterschiedliche Schwierigkeitsgrade), die sie nach einer Vorbereitungszeit in der Manege (Seilkreis) präsentieren wollen.

Vorbereitungszeit: 5 Minuten

Nachdem alle Mannschaften die Stationen durchlaufen haben und die Athleten Gelegenheit hatten, sich zu stärken, können nun die beiden letzten Wettkämpfe beginnen.

**... und nun für alle gleichzeitig**

### Wettkampf 11: Der Ringkampf

In diesem Wettkampf treten je zwei Mannschaften gegeneinander an. Das Los bestimmt, wer gegen wen antritt. Jedes Mitglied einer Mannschaft kämpft gegen ein Mitglied der anderen Mannschaft.

Im Abstand von 4 Metern werden zwei unterschiedlich farbige Bänder (rot, schwarz) von einer Seite der Sandgrube zur anderen gespannt.

Die beiden Kämpfer stehen sich in der Mitte dieser Gasse gegenüber und halten sich an den Schultern. Kämpfer A (hat rote Linie hinter sich) versucht, Kämpfer B (hat schwarze Linie hinter sich) durch Schieben und/oder Ziehen dazu zu bringen, dass dieser die schwarze Linie berührt oder übertritt.

Verlieren die Kämpfer den Schulterkontakt, wird der Kampf unterbrochen und beginnt erneut in der Mitte der Gasse. Die Kampfzeit wird nicht unterbrochen.

Hat am Ende der Kampfzeit keiner der beiden Kämpfer die Linie überschritten, erhalten beide Kämpfer einen Punkt.

Der Verlierer (Linie überschritten) erhält 0 Punkte. Der Gewinner erhält 2 Punkte.

Kampfzeit: 1 Min.

### Wettkampf 12: Der Wettlauf

Ein Wagenrennen der etwas anderen Art! Ein Einkaufswagen wird während des Laufens über die Bahn geschoben.



### Tafeln mit Kunststücken 8.5.1/M 26 bis M 28

Die Manege kann auf einem Rasenstück oder in der Halle aufgebaut werden.



6-10 Seile

Die Aufgabenblätter der Wettkampfstationen können bereits vom Kampfgericht ausgewertet werden.

Gelost wird mit Papierschnipseln in den Farben der Aufgabenblätter der beteiligten Mannschaften.

Gekämpft wird in einer Sandgrube.



- 1 Sandgrube (Weitsprunggrube oder „Sandkiste“)
- 2 verschiedenfarbige Bänder (z.B. Seile, Absperrband)
- 1 Stoppuhr



### Ringkampffregeln 8.5.1/M 29

Sollten sich die Kämpfer im Verlauf des Kampfs drehen: Kämpfer A muss immer über die rote Linie und Kämpfer B über die schwarze Linie geschoben oder gezogen werden.





### Wertungsbogen „Ringkampf“ 8.5.1/M 30

Für das Wagenrennen ist ein ebener Untergrund notwendig. Steht keine 400-Meter-Bahn zur Verfügung, kann eine ähnlich lange Strecke auf dem Schulhof oder einem Parkplatz abgesteckt werden.



**8.5 Schulfeste – Wettkämpfe – Meisterschaften****8.5.1 Bei Zeus! – Gar nicht so altertümlich, diese Spiele**

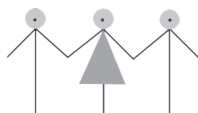
<p>Insgesamt sind zwölf Runden à 400 Meter zu laufen. Über die Reihenfolge der Läufer und die Länge der zu laufende Strecke entscheidet die Mannschaft gemeinsam. Jedes Mannschaftsmitglied muss allerdings mindestens eine Runde laufen.</p> <p>Die Startpunkte der einzelnen Mannschaften verteilen sich auf die gesamte Streckenlänge der Bahn. Der Punkt wird mit dem Eimer markiert. Für jede gelaufene Runde legt ein Mannschaftsmitglied einen Tennisball aus dem Eimer in den Einkaufswagen.</p> <p>Die Spiele sind beendet! Während die Athleten sich erholen und nochmals stärken, wird die Siegerehrung vorbereitet.</p> <p><b>Die Siegerehrung</b></p> <p>Alle Mannschaften versammeln sich in der Wettkampfstätte und warten auf die Ergebnisse.</p> <p>Die Mannschaften werden von hinten nach vorne aufgerufen. Jedes Mannschaftsmitglied erhält eine Urkunde.</p>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div> <p>pro Mannschaft</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Einkaufswagen</li> <li>• 12 Tennisbälle</li> <li>• 1 Eimer</li> <li>• 1 Stoppuhr</li> </ul> </div> </div> <p style="margin-top: 20px;">Soll eine Siegetreppe aufgebaut werden, so können dafür Kastendeckel und Kastenteile verwendet werden.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;">  <p><b>Urkunde 8.5.1/M 31 und 32</b></p> </div>
<p><b>3. Weiterführung</b></p> <p>Ideen für die Nachbereitung der Spiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Extraausgabe der Klassen- oder Schulzeitung schreiben,</li> <li>• eine Radiosendung produzieren.</li> </ul>	<p>Inhalte können Interviews, Hintergrundberichte, Wettkampfreportagen, Bilder, Gedichte etc. sein.</p>

## Tanzbeschreibung „Sirtaki“

Aufstellung: Linie

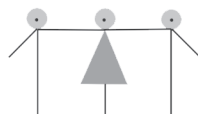


Fassung: V-Fassung



oder

T-Fassung



Musikstruktur:  $\frac{2}{4}$ -Takt – verschiedene Melodien, gegliedert in vier- oder achttaktige Phrasen

Tanzstruktur: Folge von dreitaktigen Tanzmotiven

### Grundmotiv

Takt	Bewegung
1	Schritt re sw – Schritt li kreuzt hinter re
2	Schritt re sw – Sprung auf re („hop“), li schwingt vor re
3	Schritt li sw – Sprung auf li („hop“), re schwingt vor li

### Variationen

Takt	Bewegung
1	Front in TR: 2 flache, federnde Sprungschritte: re, li
2-3	wie Grundmotiv

Takt	Bewegung
1	Fassung lösen, mit zwei Schritten (re, li) 1/1-Drehung in TR auf der Linie, danach Fassung wieder einnehmen
2-3	wie Grundmotiv

Weitere Variationen finden sich in der unten genannten Veröffentlichung.

(Tanzbeschreibung nach: Deutscher Bundesverband Tanz (Hrsg.) (1992): *18 Tänze – leicht vermittelt – schnell gelernt*, Stuttgart, Kögler Verlag)

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Bei Zeus! Gar nicht so altertümlich, diese Spiele*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

