

Man teilt die Klasse in 2 gleich große Gruppen ein:

1. Die Gruppe der Hühner

Die Hühner durchlaufen einen Parcours durch das Moor. Sie starten, indem sie über einen großen Kasten klettern und auf einer kleinen Matte landen, laufen zu einem Tunnel, der aus 2 Langbänken und 1-2 darauf liegenden Matten besteht und sind in diesem Tunnel kurz sicher.

Wenn sie es aus dem Tunnel heraus geschafft haben, laufen sie zu einem weiteren großen Kasten, den sie überwinden müssen und dann auf einem Weichboden landen. Am Ende des Weichbodens steht ein Eimer mit mindestens 50 Eiern. Jedes Kind, das es bis hier hin geschafft hat, darf sich einen Tennisball (oder ähnliches) nehmen und über einen abgesteckten Bereich zum Ziel laufen. Dort steht ein umgedrehter kleiner Kasten, in dem das Ei sicher abgelegt wird. Hat der Schüler diesen Weg geschafft, ohne abgeworfen zu werden, hat er mit seinem Ei einen Punkt erzielt. Wird ein Huhn irgendwo außerhalb des Tunnels von einem Softball getroffen, muss es, sofern es schon ein Ei in der Hand hat, dieses zurück legen oder wenn es noch keins geklaut hat sich ohne Punktgewinn wieder anstellen.

2. Die Gruppe der Jäger

Die Jäger sind in ihrem Garten eingesperrt (z.B. 2 Langbänke und 4 Hütchen am Rande der Halle). 2 Jäger bekommen Parteibänder angezogen und haben die Aufgabe, die im Parcours umher rollenden Bälle einzusammeln und diese zur Jägergruppe zu werfen/ bringen. Die Ballhohler dürfen jederzeit ihre Bänder an andere Jäger abgeben und tauschen. (Ein sehr anstrengender, aber beehrter Job)

Sobald das Startkommando für beide Gruppen gefallen ist, dürfen sich die Jäger ihre 15-20 Softbälle aus dem Ballwagen nehmen und auf die Hühner zielen. Es ist lediglich verboten, in den Tunnel zu werfen/rollen und auf Köpfe zu zielen.

Die Jäger dürfen ihren Garten nicht verlassen. Haben sie ihre Munition verschossen, sind sie auf die gekennzeichneten Ballhohler angewiesen.

Ich spiele das Spiel meistens auf Zeit, so dass jede Gruppe 2x Hühner- und 2x Jägergruppe war.

Man kann auch die Zeit stoppen, die eine Gruppe braucht, um den Eier-Eimer leer zu räubern.

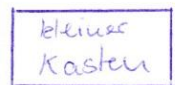
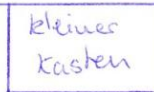
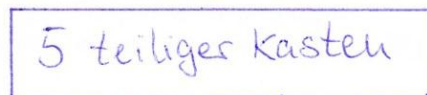
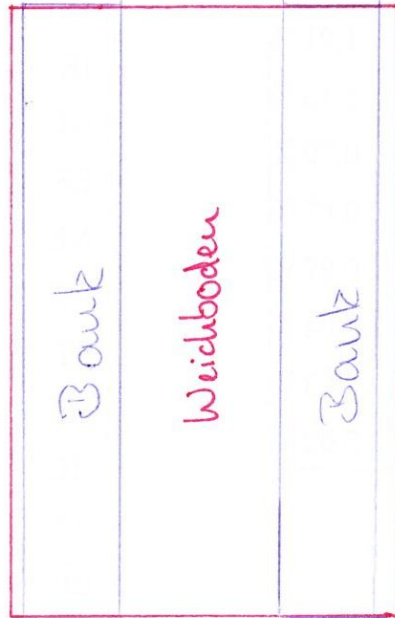
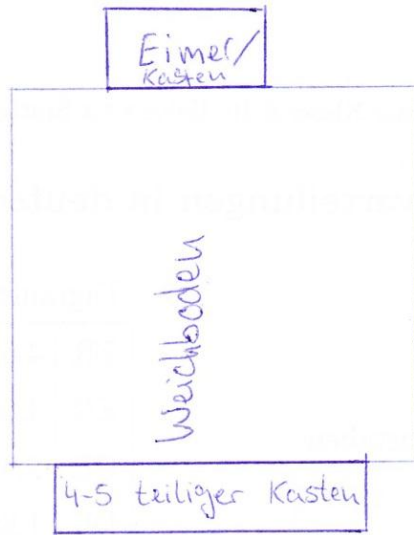
Invalide SuS können an den Eier-Stationen als Schiedsrichter eingesetzt werden, und kontrollieren, ob z.B. jedes Huhn nur ein Ei klaut bzw. ablegt.

Bei der Reflexion beschwerten sich fast alle Kinder, dass es schwierig ist, aus dem Tunnel heraus zu krabbeln, ohne abgeworfen zu werden. Für diesen Fall kann man mit den SuS Regeln erarbeiten, die dieses Problem beheben, z.B. einen Gärtner aus der eigenen Gruppe, der sich selbstlos vor den Tunnel stellt und die geworfenen Bälle abwehrt.

Material:

- 4 Laubbänke
- 2 Weichböden
- 15 Hütchen
- 10 Markierungsstreifen
- 2 große Kästen
- 2-3 kleine Kästen
- 20 Medizinbälle
- 40 Tennisbälle
- 2 Leibchen

2 Hütchen
x
x



Markierungs-Streifen



x x
2 Hütchen

Das Moorhuhn - Spiel