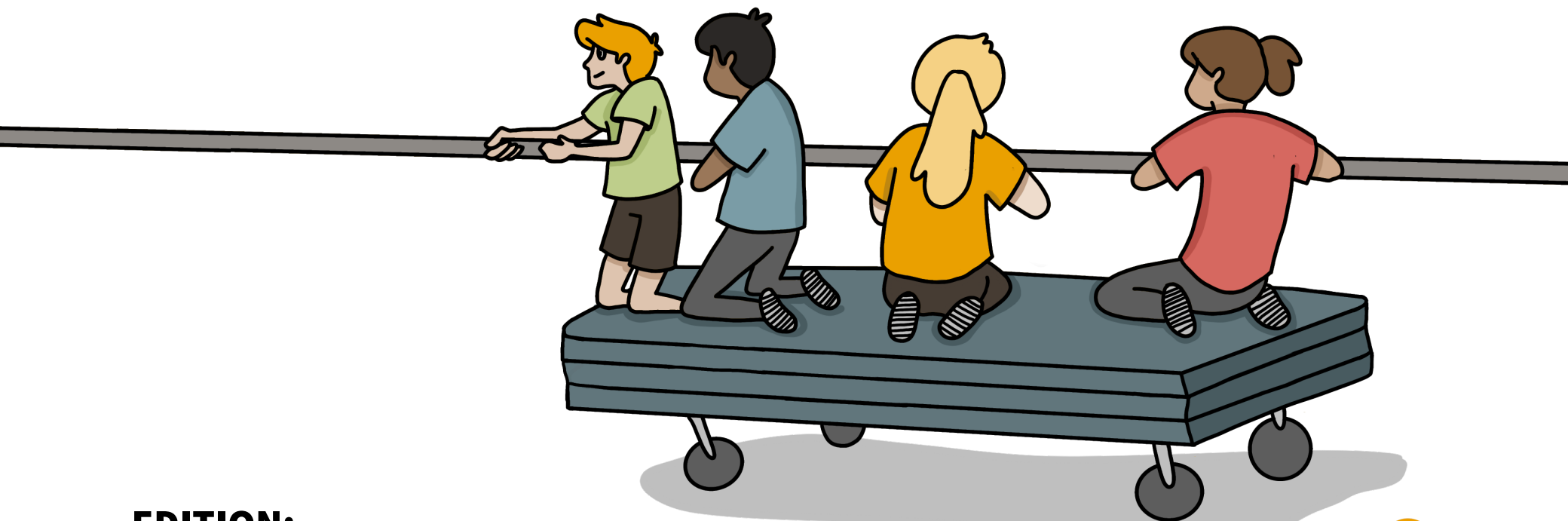


SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL



EDITION:
SEKUNDARSTUFE I & II

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

Alina Schlegel & Henrik Lühr

Sport Escape: Als Team ins Ziel (für die Sekundarstufe I & II)

1. Auflage - Wesel, 2022

E-Mail: info@vlamingo.de

Internet: www.vlamingo.de

Anschrift: Weseler Dorfstraße 41, 21274 Wesel

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

VORWORT:

Gemeinsam den Parcours überwinden und am Ende den Code knacken - darum geht es bei diesem Sport Escape.

Das Sport Escape Spiel eignet sich insbesondere für Schüler*innen von der **5. bis zur 13. Klassenstufe**, es kann jedoch auch in der Grundschule durchgeführt werden. Je nach Lerngruppe können die Hindernisse, Aufgaben und Rätsel verändert bzw. angepasst werden. Für ältere Schüler*innen können die Hindernisse beispielsweise erhöht oder die Abstände zwischen den einzelnen Hindernissen vergrößert werden.

Auf den folgenden Seiten findest du zahlreiche erprobte **Hindernisaufbau-Ideen**. Zur Überwindung der Hindernisse sind koordinative Fähigkeiten, Kreativität und vor allem **Teamwork** gefragt. Mithilfe des Editors kannst du zudem eigene Ideen zum Hindernisaufbau umsetzen.

Neben **Checkpoint**-Schildern haben wir dem Paket auch **Codes** und **Rätsel** hinzugefügt, die optional genutzt werden können.

DAUER:

10 bis 45 Minuten

LERNGRUPPE:

5. bis zur 13. Klassenstufe

MATERIAL:

Alles, was die Turnhalle hergibt.



SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

ORGANISATION:

Möglichkeit 1: Mit Kleingruppen (4 bis 8 Schüler*innen)

Die Kleingruppen versuchen im Team den Parcours zu absolvieren.

- Option 1: Eine Kleingruppe absolviert den Parcours. Die anderen Schüler*innen befinden sich in einem anderen Raum bzw. der anderen Hallenhälfte oder feuern die Klassenkameradinnen und -kameraden an.
- Option 2: Die Kleingruppen absolvieren zeitgleich den Parcours. Die inaktiven Schüler*innen (Sportbeutelvergesser*innen etc.) kontrollieren, dass die aktiven Spieler*innen nicht den Boden berühren. Für diese Option eignet sich eher ein Rundlauf-Parcours (Beispiel-Parcours 3: S. 22).

Möglichkeit 2: Mit zwei Gruppen

Die beiden Gruppen führen den Hindernisparcours nacheinander durch.

Möglichkeit 3: Mit der gesamten Lerngruppe

Die gesamte Gruppe versucht den Hindernisparcours zu überwinden.

Optional:

- Die Gruppen treten gegeneinander an. Die Gruppe, die den Hindernisparcours am schnellsten überwinden kann, gewinnt die Challenge.
- Die Zeit wird gestoppt. Schafft die Gruppe es beim zweiten Mal schneller?

AUFBAU:

Nachfolgend findest du verschiedene Hallenpläne und Aufbaukarten für ein Sport Escape Game in der Turnhalle. Für den Fall, dass einzelne Geräte bzw. Materialien in deiner Sporthalle nicht verfügbar sein sollten, haben wir weitere alternative Aufbauten bereitgestellt.

Der Hindernisparcours kann mithilfe der Karten von den Schüler*innen gruppenweise zügig und geordnet aufgebaut werden. Es hat sich bewährt, die Aufbaukarten an der Stelle auszulegen, wo die Hindernisse aufgebaut werden sollen.

Tipp:

Während des Überwindens der Hindernisse darf der Boden nicht berührt werden. Falls zu große Lücken zwischen den Hindernissen bzw. Aufbauten entstehen, die nur mit einer Bodenberührung überwunden werden können, können kleine Kästen, Teppichfliesen oder kleine Matten zur Überbrückung bereitgelegt werden.

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

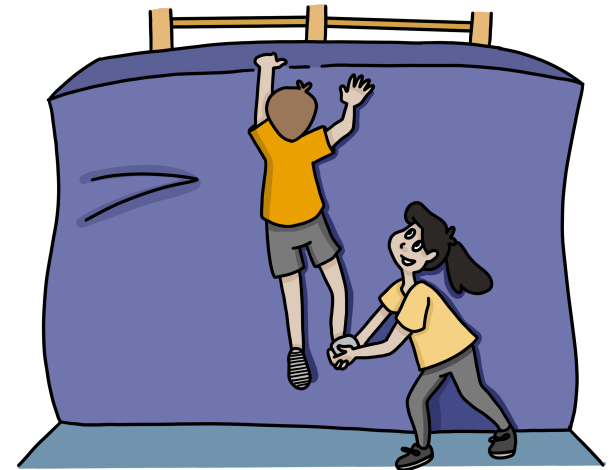
SPIELBESCHREIBUNG:

Die Gruppe begibt sich auf die Startplattform. Anschließend liest die Spielleitung die Sport-Escape-Challenge vor:

„Schafft ihr es, gemeinsam den Parcours zu überwinden und am Ende den Code zu knacken? Aber Achtung: Ab jetzt dürft ihr den Boden nicht mehr berühren (‚Der Boden ist Lava!‘). Auf dem Weg findet ihr Hinweisschilder. Niemand darf zurückgelassen werden, denn ihr seid ein Team. Wenn ihr den Boden berührt oder jemand zurückgelassen wird, ist die Challenge gescheitert. Auf geht’s! Die Zeit läuft!“

Varianten:

- Die Gruppen haben drei ‚Leben‘. Für jede Bodenberührung verlieren sie ein ‚Leben‘.
- Es wird ein Zeitlimit von beispielsweise 15 Minuten gegeben.
- Die Gruppe bekommt ein Objekt, beispielsweise einen Ball, der während des Spiels nicht auf den Boden fallen darf und mit zum Ziel gebracht werden muss.
- Es wird ohne Passwort und Hinweise gespielt.
- Es werden auf der Strecke ‚Checkpoints‘ (Hütchentore) positioniert, die die Teilnehmer*innen passieren müssen. Abkürzen wird so vermieden. Wie viele ‚Checkpoints‘ schafft die Gruppe in 10 Minuten?
- Es werden Rätsel in den Parcours aufgenommen. Die Spieler*innen dürfen erst zum nächsten Hindernis, wenn sie das Rätsel gelöst haben.



**SPORT
ESCAPE**

ALS TEAM INS ZIEL

BEISPIEL- PARCOURS

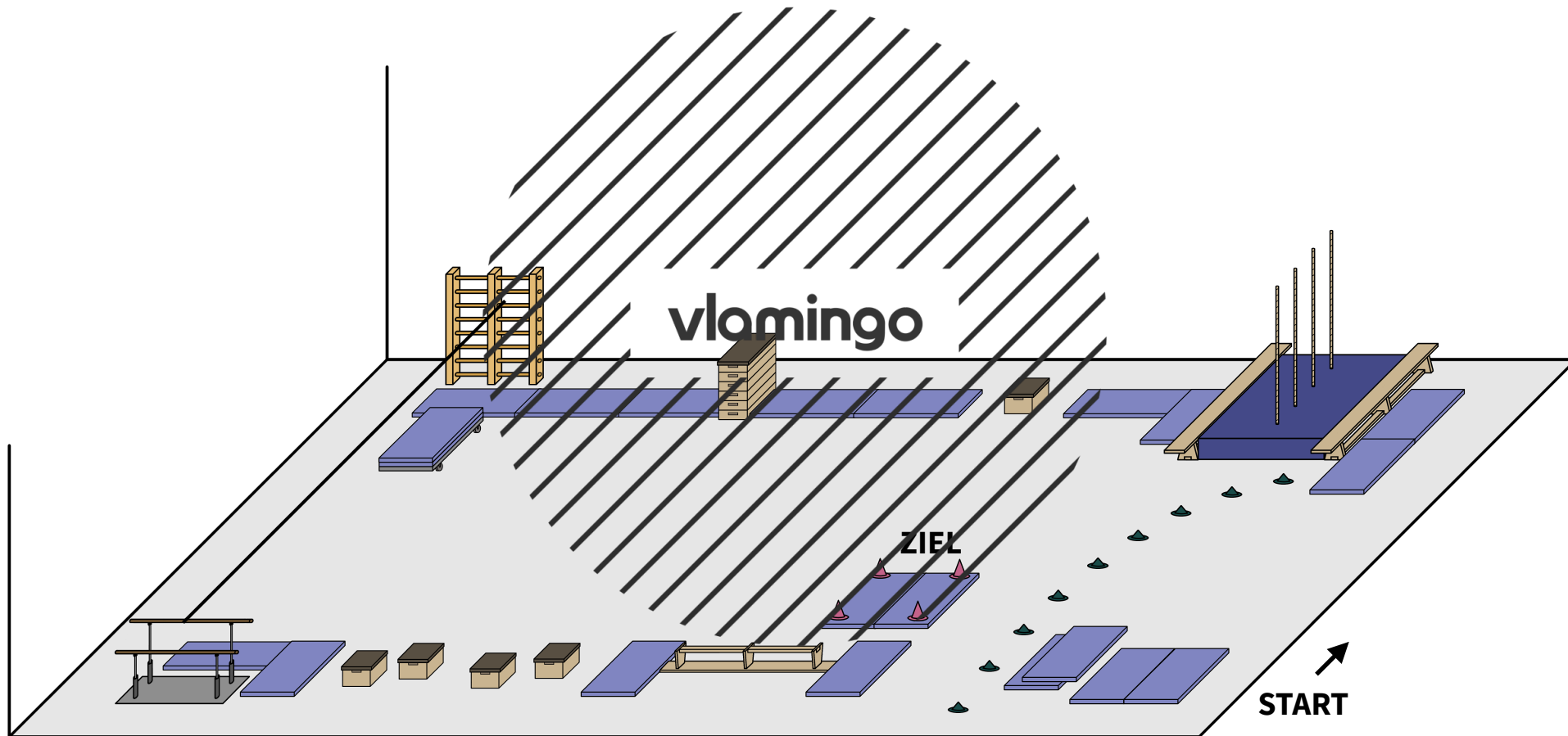
**SPORT
ESCAPE**

ALS TEAM INS ZIEL

BEISPIEL- PARCOURS 2

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL



SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

EDITOR

PLANE DEINEN EIGENEN SPORT ESCAPE.

EDITOR

Kopiere die benötigten Geräte und füge sie auf der nächsten Folie ein. Weitere Geräte findest du in unserem Hallenplaner.



SPORT ESCAPE

EDITOR



SPORT ESCAPE

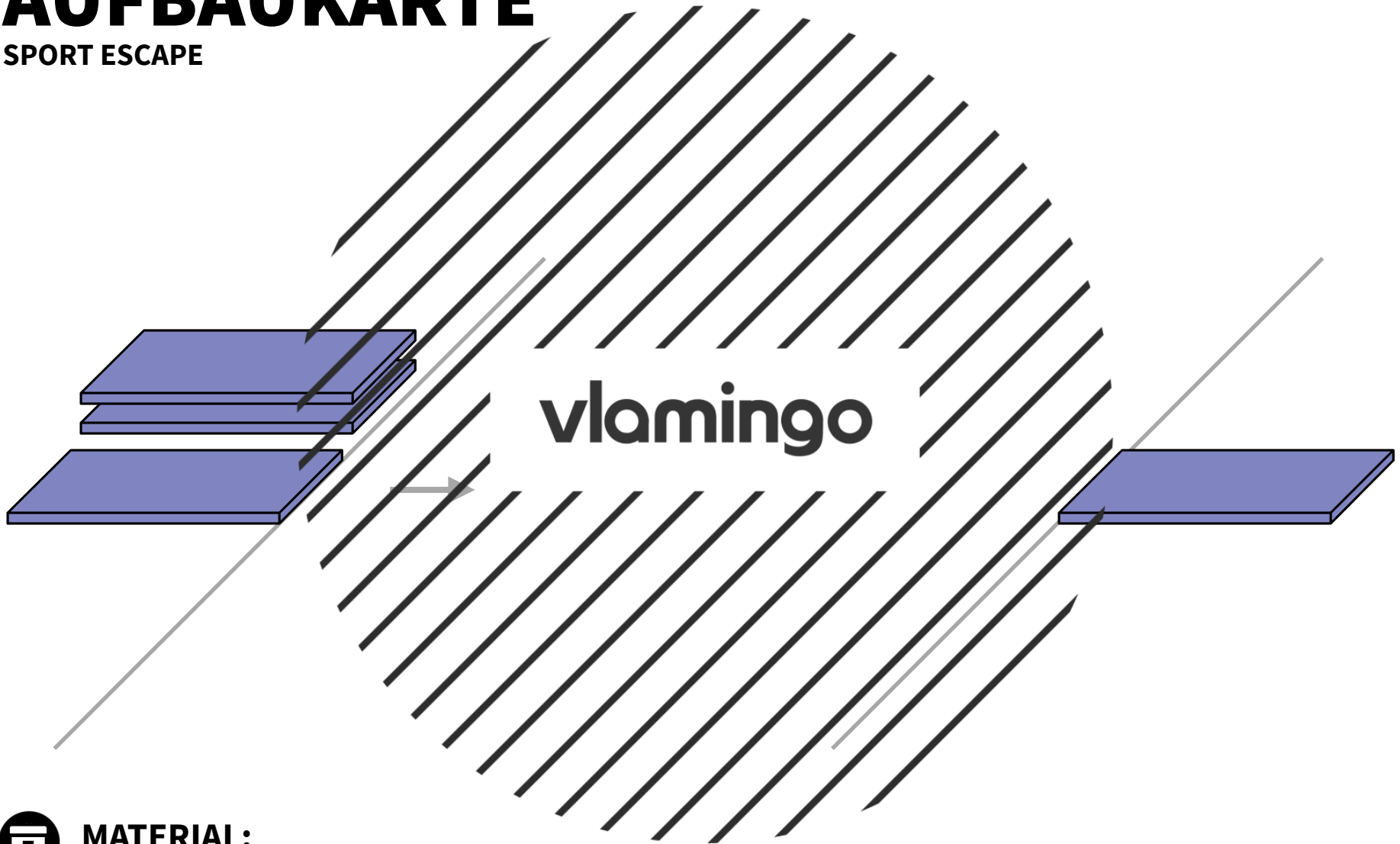
ALS TEAM INS ZIEL

AUFBAUKARTEN

DRUCKE DIE KARTEN AUS UND GIB SIE DEN EINZELNEN GRUPPEN FÜR DEN
AUFBAU DES PARCOURS. LEGE DIE KARTEN AN DER STELLE AUS, WO DAS
HINDERNIS AUFGEBAUT WERDEN SOLL.

AUFBAUKARTE

SPORT ESCAPE

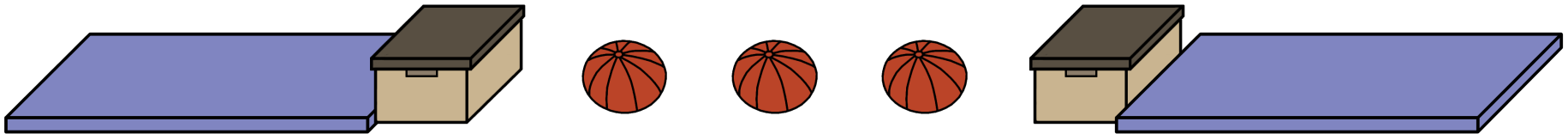


MATERIAL:

4 kleine Matten, ggf. Hütchen

AUFBAUKARTE

SPORT ESCAPE

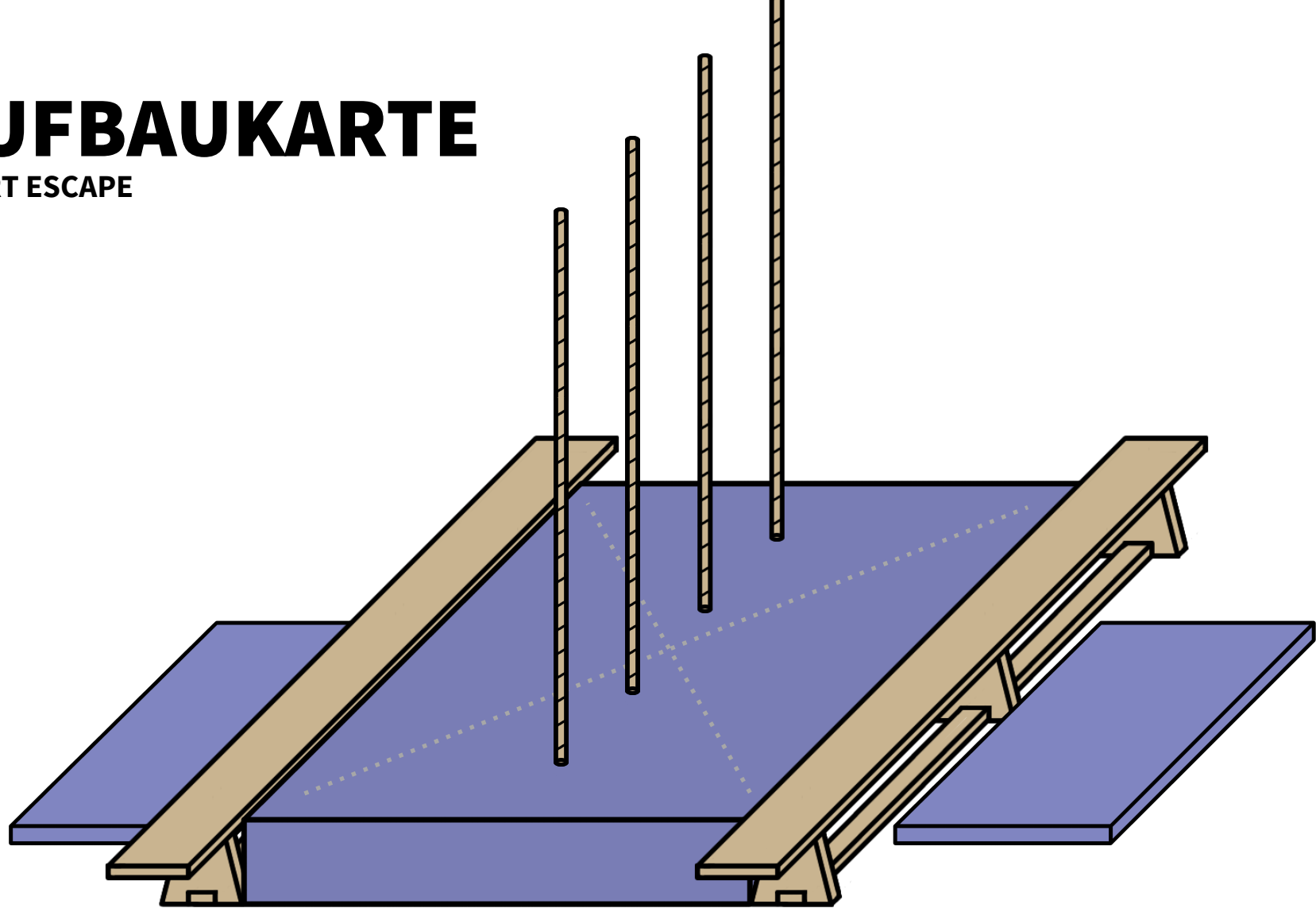


MATERIAL:

2 kleine Matten, 2 kleine Kästen, 3 Medizinbälle

AUFBAUKARTE

SPORT ESCAPE

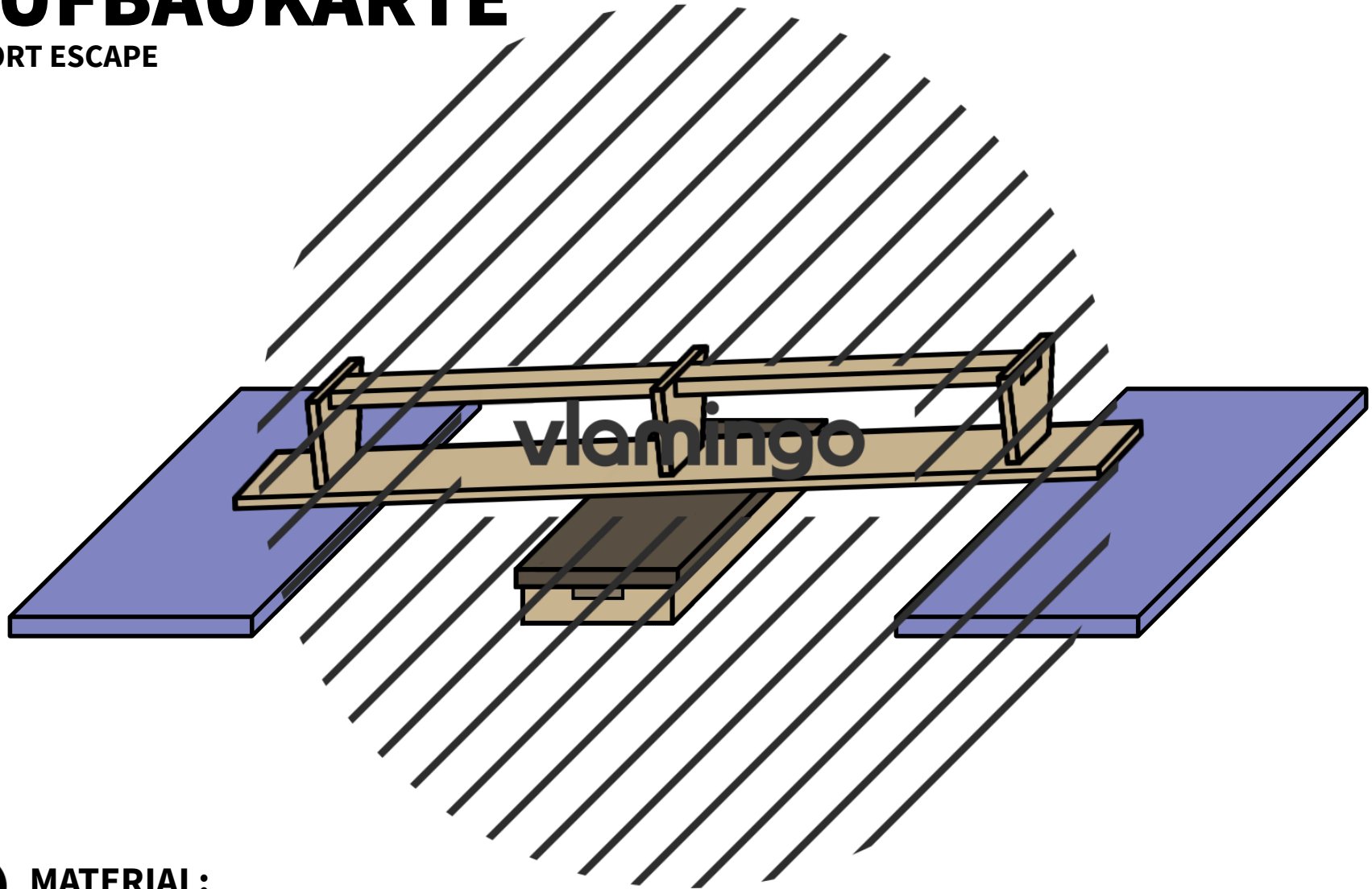


MATERIAL:

2 kleine Matten, 1 Weichbodenmatte, 2 Bänke, ca. 4 Taue

AUFBAUKARTE

SPORT ESCAPE



MATERIAL:

2 kleine Matten, 1 Kastendeckel, 1 Bank

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

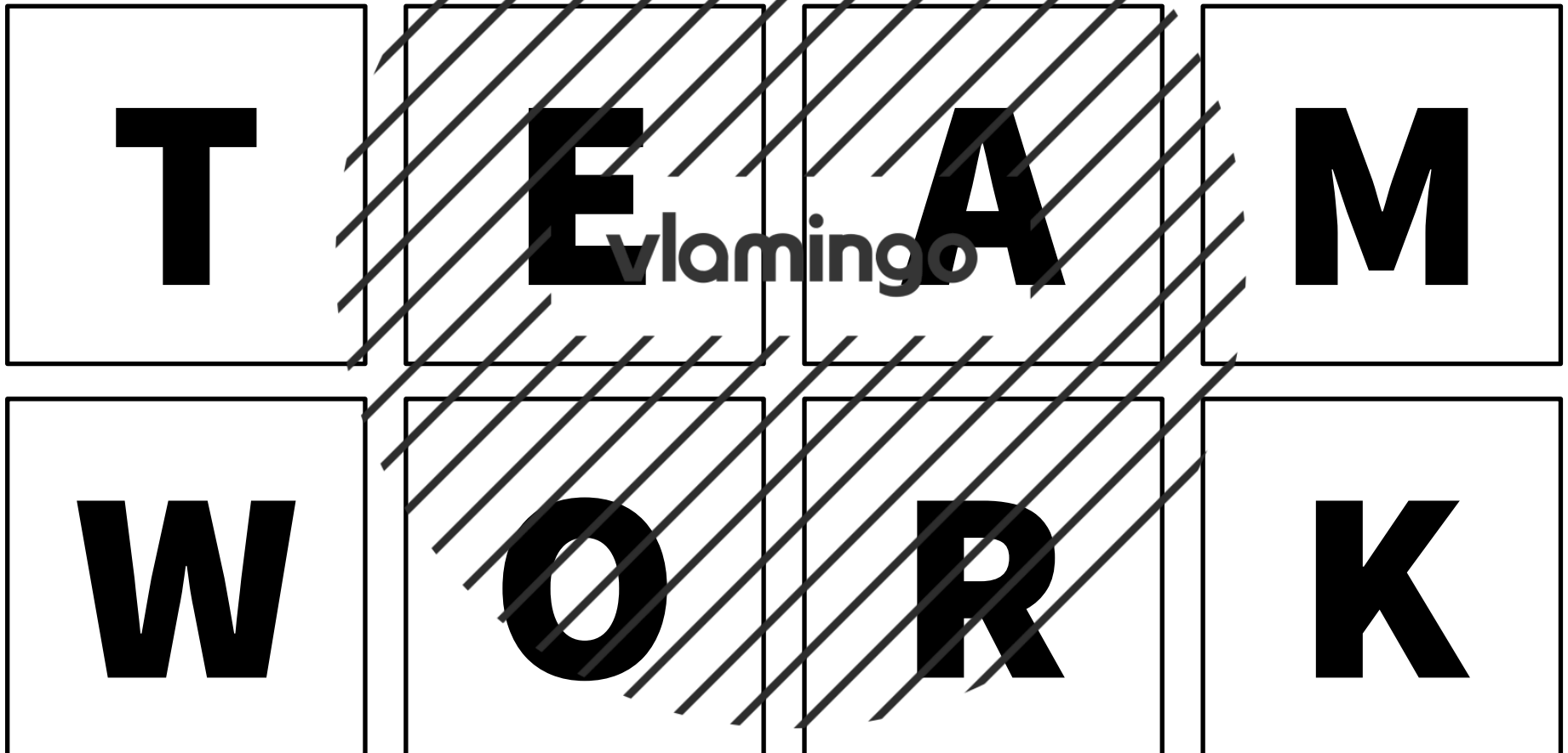
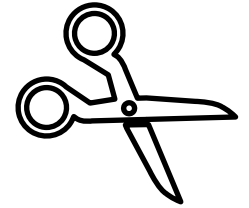
CODES

DRUCKE EINEN CODE DEINER WAHL AUS UND POSITIONIERE DIE BUCHSTABEN
UNTER DEN HÜTCHEN BZW. AUF DER STRECKE.

SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

DRUCKE UND SCHNEIDE DIE BUCHSTABEN
AUS UND POSITIONIERE SIE UNTER DEN
HÜTCHEN BZW. AUF DER STRECKE.



SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

RÄTSEL

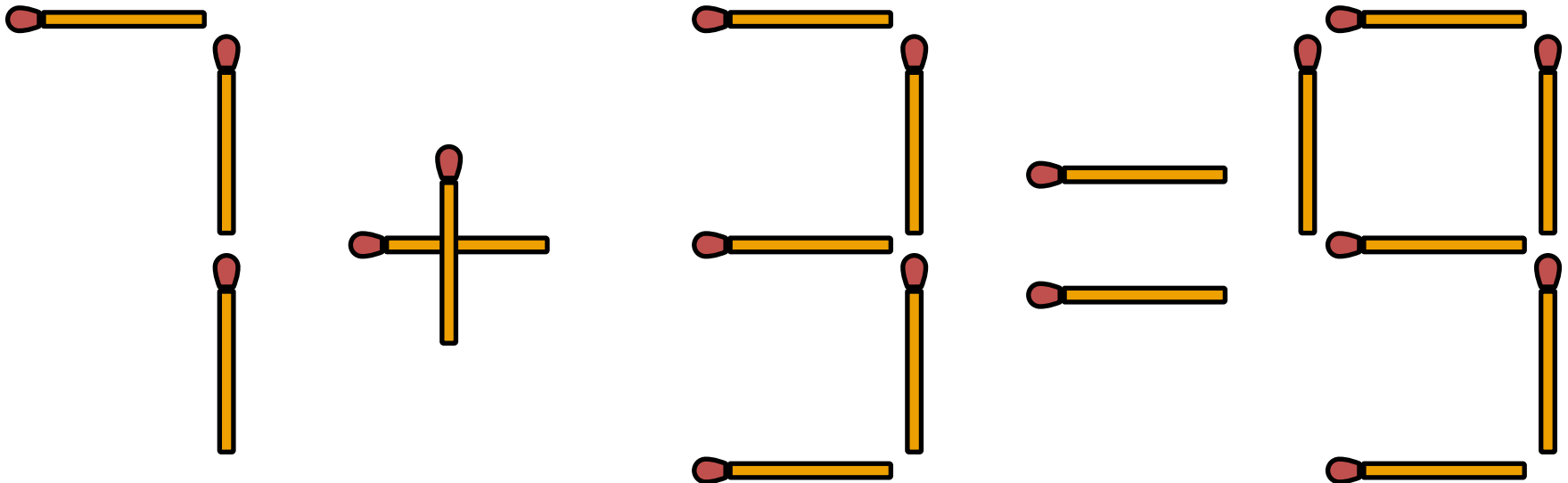
OPTIONAL KÖNNEN DEM SPORT ESCAPE SPIEL NOCH RÄTSEL HINZUGEFÜGT WERDEN.

**SPORT
ESCAPE**

ALS TEAM INS ZIEL

RÄTSEL 1

HIER STIMMT ETWAS NICHT. LEGT EIN STREICHHOLZ UM, DAMIT DIE RECHNUNG STIMMT!



SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

AUSWERTUNG

DIESE TABELLE KANN GENUTZT WERDEN, WENN DIE EINZELNEN GRUPPEN
GEGENEINANDER ANTRETEN.

AUSWERTUNG

Gruppe	Zeit	Anzahl der Bodenberührungen	Gesamt
Gruppe 1			
Gruppe 2			
Gruppe 3			
Gruppe 4			
Gruppe 5			
Gruppe 6			

vlamingo



vlamingo



SPORT ESCAPE

ALS TEAM INS ZIEL

VIELEN DANK

Wir hoffen, dass euch und euren Schüler*innen das Material gefällt. Über ein Feedback würden wir uns sehr freuen. Bei Fragen oder Problemen schickt uns gerne eine E-Mail an: info@vlamingo.de.

NUTZUNGSHINWEISE

Bitte berücksichtigt, dass wir viel Zeit und Liebe in die Gestaltung dieses Unterrichtsmaterials gesteckt haben. Bitte beachtet unsere [Lizenzen](#).