

# Good Practice – Spielgrundformen: Kampfspiele – Kampf um den Schatz

Die Spieler können schnell auf Signale reagieren, sich an Regeln halten, in unterschiedlichen Rollen am Spiel teilnehmen und diese Rollen im Spiel wechseln, Objekte erobern und verteidigen, taktische Kompetenzen entwickeln.

- Mehr Kampfspiele

In einem Königreich gibt es halb so viele Schätze (Medizinbälle) wie Leute. Die Schätze befinden sich auf kleinen Schatzinseln (Matten). Die Leute laufen kreuz und quer durch das Königreich. Auf ein Signal hin versuchen sie, einen Schatz zu erbeuten und diesen am Boden zu verteidigen. Wer leer ausgegangen ist, versucht innerhalb von 30 Sekunden, jemandem einen Schatz zu entreissen. Dabei kämpfen immer nur zwei Personen miteinander um einen Schatz. Wer nach Ablauf der Zeit einen Schatz besitzt, erhält einen Punkt. Nach 30 Sekunden verdankt man den fairen Kampf und spielt weiter.



Spielgrundform: Kampfspiele

## einfacher

- Grössere Bälle und Matten

## schwieriger

- Kleinere oder schwerere Bälle, kleinere Matten
- Gangart variieren (z. B. hüpfen, kriechen, auf allen vieren etc.)
- Musikstopp statt Startsignal

**Material:** Medizinbälle, Matten

Quelle: J+S Manual Grundlagen



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Bundesamt für Sport BASPO**