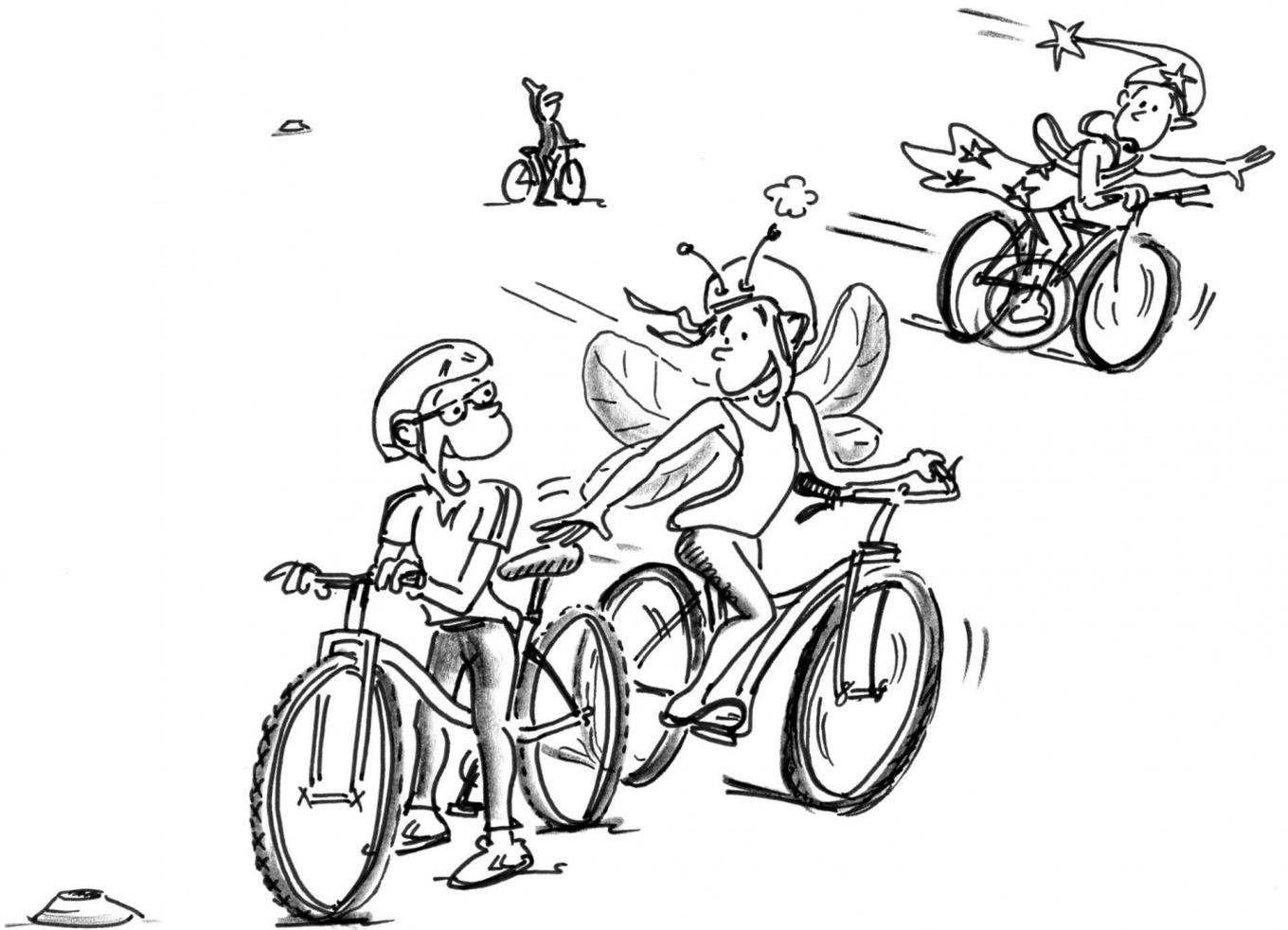


Velofahren – Basics vermitteln: Basics 3 – Spielform «Zauberer und Fee»

Auf- und Absteigen, bremsen, steuern, einhändig fahren: Diese Spielform verlangt von den Schüler/innen das Beherrschen zahlreicher Techniken ab.



Die Zauberer (mit Bündel) fangen die Gejagten in einem mit Hütchen markierten Feld. Wer verzaubert wird (also mit der Hand berührt), muss stehen bleiben und darf erst wieder losfahren, wenn eine andere gejagte Person (Fee) ihn/sie erlöst. Die Erlösung erfolgt durch ein Klopfen auf den Sattel. Der/die Fänger/in hat gewonnen, wenn alle Gejagten am Boden stehen. Gelingt es den Zauberern, alle Teilnehmenden zu verzaubern oder werden sie vorher durch die Feen erlöst?

Variationen

- Anzahl Zauberer
- Spielfeldgrösse (klein = Fortgeschritten)

- Handicap für die Gejagten*
- Erlösungsritual (nicht absteigen bei Sattelberührung, etc.)*

Rahmenbedingungen

Terrain: flacher Platz

Material: Bündel, Hütchen

Gruppengrösse: 6-16

Organisationsform: alle gegen alle

Technik: Auf- und absteigen, bremsen, steuern, einhändig fahren

Zeit: 10min

Niveau: F1, F2

Quelle: Tabea Ulmer, Projektleiterin Breitensport Swiss Cycling; Daniela Keller, J+S Radsport-Expertin; Flurin Dörig, Ausbildungsverantwortlicher Swiss Cycling Guide



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO