

### Wochentipp 10

## So ein Angeber!

Bei diesem Wettkampf ist gute Selbsteinschätzung gefragt. Die Schülerinnen und Schüler bilden Zweiergruppen und fordern sich gegenseitig heraus.

Die Lehrperson stellt eine Aufgabe, worauf die zwei Spieler pro Gruppe abwechslungsweise Gebote machen, wie gut sie diese erfüllen würden. Wer das beste Gebot in Aussicht stellt, muss die Aufgabe angehen. Erreicht der «Angeber» seine Vorgabe, bekommt er einen Punkt. Ansonsten erhält ihn sein Gegenspieler. Dann folgt die nächste Aufgabe.

### Mögliche Aufgaben

- Wie oft kannst du dich in einer Minute im Kreis um eine Flasche oder ein Etui drehen?
- Wie weit kannst du aus dem Stand springen?
- Wie viele Kniebeugen oder Liegestütze schaffst du in einer Minute?
- Eine wie lange Papierschlange kannst du in einer Minute aus einem A4-Blatt reissen?
- Wie lange brauchst du, um ein A4-Blatt in genau 20 Stücke zu zerreißen?
- Wie oft kannst du in einer Minute über eine Schnur springen?
- Wie lange kannst du ein Buch oder eine gefüllte Flasche mit ausgestrecktem Arm halten?



**5 Min.**

### Sozialform

Gruppenarbeit

### Ziel

Aktivierung

### Fach

Alle Fächer

### Voraussetzungen

Keine

### Quelle

Patrick Fust

Sekundarlehrer, Teufen

[www.schulebewegt.ch](http://www.schulebewegt.ch)

Statt eines langen Duells können die Schülerinnen und Schüler auch nach jeder Aufgabe die Zweiergruppe wechseln.

