

## Mensch ärgere dich nicht

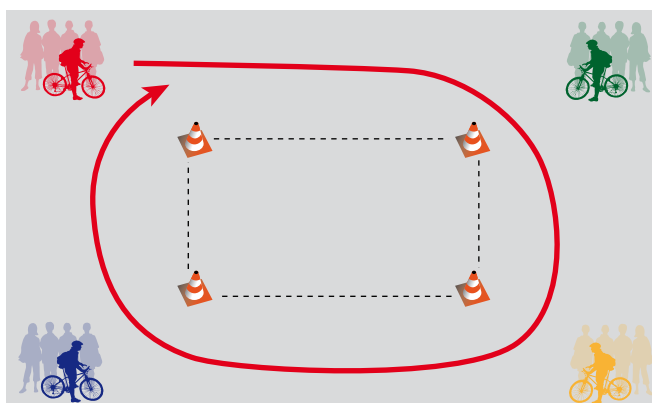
Fach:	Leibesübungen	Klasse:	5.-8. Schulstufe
Vorkenntnisse:	Radfahrkenntnisse	Dauer:	2 Stunden
Vorbereitungen:	Verkehrshüte, 4 Würfel, Zettel und Stifte, 4–8 Räder und Helme sind in die Schule mitzubringen, schönes Wetter zur Nutzung des Schulhofes bzw. des Sportplatzes, 8 Eimer, 4 Becher und Wasserverfügbarkeit		

### Einleitung:

Das im Alltag verwendete Fahrrad dient in dieser Einheit als Sportgerät. Über den spielerischen Zugang eines Würfelspiels sollen Kondition und Koordination trainiert werden.

### Ablauf der Stunden:

- Die Klasse wird in vier Gruppen aufgeteilt und je einem Eck des Schulhofes oder des Sportplatzes zugeteilt. Das Spielfeld wird wie in der Skizze angegeben aufgebaut.
- Jede Gruppe bekommt einen Würfel, einen Stift, einen Zettel und ein bis zwei Fahrräder.
- Es wird eine Rundenzahl (z.B: 30 Runden) festgelegt, die im Spiel zurückgelegt werden muss.
- In jeder Gruppe würfelt ein/e SchülerIn. Er /sie darf dann die gewürfelte Augenzahl mit dem Fahrrad zurücklegen. Nach Beendigung der Runden kommt das nächste Gruppenmitglied an die Reihe, das wieder neu würfelt.
- Der Start erfolgt nach dem „Mensch ärgere dich nicht Prinzip“ – erst wenn die Gruppe einen 6er gewürfelt hat, kann es losgehen.
- Die SchülerInnen müssen genau die ausgemachte Rundenzahl erreichen. Beispiel: hat ein Team bereits 28 Runden und würfelt dann eine Fünf, muss die SchülerIn alle fünf Runden fahren. Die zwei fehlenden Runden auf die erwünschten 30 werden normal angerechnet, die verbleibenden drei Runden werden dann jedoch wieder abgezogen – die Gruppe liegt nach diesem beschriebenen Spielzug bei 27 Runden, und benötigt eine Drei, um das Spiel zu beenden.
- Variante mit Wasserbecher:** Jedes Team hat zwei gleich große Behälter, wobei einer mit Wasser gefüllt ist und ein Behälter im Spiel mit Wasser gefüllt werden muss. Jede/r SchülerIn würfelt wieder die zu fahrenden Runden. Diesmal sind die Runden jedoch mit einem Becher Wasser in der Hand zu absolvieren, dessen Inhalt am Ende der Runden in den Behälter gegeben werden soll. Gewonnen hat jenes Team, dessen Behälter als erstes gefüllt ist.
- Mathematischer Zusatz:** Die Lehrperson gibt die Länge einer Runde in Metern an (von den SchülerInnen abmessen lassen). Jedes Team kann somit am Ende ausrechnen, welche Distanz es zurückgelegt hat.
- Bonus für Koordinationsübung:** Auf Teilbereichen der Strecke kann mit Verkehrshüten ein Slalomparcours gesteckt werden.



### Ziel:

Durch eine spielerische Aufbereitung sollen die SchülerInnen Freude am Radfahren bekommen. Neben Koordination soll Kondition trainiert und der Zusammenhalt gestärkt werden.