



# neXTtools.de

Methoden zum machen, spielen, qualifizieren und weltverbessern

Die Methoden stehen unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz."

Landesjugendring Niedersachsen e.V.  
Zeißstraße 13  
30519 Hannover

Telefon: (+49) 0511 / 51 94 51 - 0  
Telefax: (+49) 0511 / 51 94 51 - 20  
E-Mail: info@ljr.de

## Akoso-Karate

### Unterkategorie

#### Dauer

bis zu 30 Minuten

#### Teilnehmeranz.

5 - 30

#### Alter

8 - 30

#### Material

**Bezeichnung** Anzahl Variiert mit TN-Zahl

#### Wo kann man die Aktion machen?"

- Wiese

#### **Kurzbeschreibung:** Worum geht's?

Altjapanisches Karatespiel (oder so)

#### **Ablauf:** Beschreibe genau die einzelnen Schritte! Mach Zeitangaben, gib Aufgabenstellungen etc

Der Mitspieler A greift einen seiner Nachbarn mit dem hervorgerufenen Laut "AAHH!!!" an und zeigt dabei mit dem ausgestreckten Arm auf seinen linken oder rechten Nachbarn. Der Angegriffene B wehrt nun mit dem Laut "KOH!!!" ab und zeigt mit nach oben gerecktem Ellenbogen auf einen seiner Nachbarn, dies darf auch durchaus A sein. Der nun Angegriffene gibt nun an einen anderen Mitspieler im Kreis ab, indem er "SOH!!!" ruft und mit dem ausgestreckten Arm auf ihn zeigt. Dieser greift jetzt - wie oben dargestellt - wieder neu an.

Dieses Spiel stammt von [www.spieledatenbank.de](http://www.spieledatenbank.de) und wurde unter der CC-Lizenz "by-nc-sa" (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>) erstellt.

### Schlagworte

**Anhang**

**Aufwand**  
wenig

**Actionfaktor**