



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 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