

Fair Takeshi - Wenn alle laufen und werfen und keiner schummelt

Die 6a übt sich im fairen Spiel und gewinnt mit Spaß



Takeshi kommt aus Japan und ist nach einem Schüler namens Takeshi benannt. Das Spiel ist in Deutschland nicht zuletzt durch die Fernsehsendung **Takeshi's Castle** bekannt, die vor einiger Zeit im DSF zu sehen war.

1. Es gibt eine Werfer- und eine Läufermannschaft. Die Läufermannschaft muss versuchen, den Parcours zu durchqueren, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden. Wer getroffen wird, beendet sofort den Parcours und stellt sich erneut an.
2. Gespielt wird auf Zeit und in mehreren Durchgängen (2-4 Minuten)
3. Einen Punkt (symbolisch einen Bierdeckel) bekommt derjenige/diejenige, der/die den Parcours ohne Treffer durchquert hat und hinten an der Wand angeschlagen hat.
4. Die Mannschaft mit den meisten Punkten (Deckeln) gewinnt.
5. Der nächste Läufer/die nächste Läuferin darf erst starten, wenn der Vorgänger/die Vorgängerin auf dem ersten Hindernis ist.
6. Alle Hindernisse MÜSSEN überwunden werden/Verstecke NICHT! Sie dienen lediglich dem Verstecken und Pausieren.
7. Auf Hindernissen/Verstecken darf gewartet werden. Warten bereits zwei Schüler/innen, so muss derjenige/diejenige, der/die am längsten dort war, weiter laufen: Sonst gibt es Stau und das Spiel macht weniger Spaß.
8. Geworfen werden darf nur hinter der Markierung (Bank)
9. Es gibt pro Durchgang zwei Ballholer/innen. Nur diesen ist erlaubt, die Bälle zu der Werfermannschaft zurückzuwerfen. Dabei darf die Läufermannschaft NICHT behindert werden.

Probiert es doch mal in einer Spielstunde mit euren Sportlehrerinnen und Sportlehrern aus! Ihr werdet sehen, wenn alle fair bleiben, macht es am meisten Spaß.

Kleiner Praxistipp: Spielbeobachter führen eine Schummelliste. Pro Schummelversuch wird der jeweiligen Mannschaft ein Punkt abgezogen, aber ACHTUNG: Auch die Werfermannschaft könnte schummeln.

