CHALLENGES

#1 – CIRCLE KICKING

Wie oft können die Schüler:innen den Footbag im Team jonglieren?

- Teams bilden, max. 4 Personen
- Schüler:innen stellen sich in einem Kreis auf (nicht zu weit auseinander positionieren)
- Ball mit der Hand anwerfen, danach dürfen Hände und Arme nicht mehr zum Dandeln benutzt werden
- Schüler:innen Zeit zum Üben geben
- It's showtime! Die Teams treten nacheinander an und zeigen, wie oft sie den Footbag jonglieren können
- 3 Versuche pro Team
- Das Team mit den meisten Ballkontakten in der Luft gewinnt

#2 – DURCHS KLASSENZIMMER

Schaffen es die Schüler:innen, eine Runde durchs Klassenzimmer zu laufen, während sie einen Stall halten? (z.B. Neck Stall oder Head Stall)

- Alle Schüler:innen erhalten einen Footbag
- Auf Let's GO legen alle den Footbag in den Stall
- Alle gehen eine Runde durchs Klassenzimmer, während sie den Stall halten
- Wenn niemandem der Footbag auf den Boden fällt, ist die Challenge gemeistert

#3 – WEITKÖPFEN

Wer kann den Footbag am weitesten köpfen?

- Mit der gesamten Lerngruppe oder in Kleingruppen spielen
- Alle Schüler:innen erhalten einen Footbag
- Eine Abköpf-Linie definieren
- Nacheinander köpfen die Schüler:innen ihren Footbag möglichst weit von der Abköpf-Linie weg
- Gewonnen hat, wer den Footbag am weitesten geköpft hat

#4 – FOOTBAG-GOLF

Ein Ziel mit möglichst wenigen Kicks treffen

- Mehrere Gruppen bilden
- Alle Schüler:innen erhalten einen Footbag
- Jede Gruppe wählt ein Ziel aus
- Ziel der Spieler:innen: mit möglichst wenigen Kicks das vereinbarte Ziel treffen
- Kick = Anwurf + Kick mit einem beliebigen Körperteil
- Bei Spiel über mehrere Runden erhält der Spielende mit den wenigsten Kicks pro Runde jeweils einen Punkt

CHALLENGES

#5 – BOULE

Wer schafft es, seinen Footbag am nähesten am Zielgegenstand zu platzieren?

- Schüler:innen erhalten alle einen Footbag
- Bei großen Lerngruppen ggf. Untergruppen bilden
- Gruppe wählt einen Zielgegenstand aus (z.B. eine Kastanie oder ein Mäppchen)
- Der Zielgegenstand wird in eine freie, ebene Fläche geworfen
- Ziel des Spiels: Den eigenen Footbag möglichst nahe am Zielgegenstand platzieren (durch Wurf oder Kick)
- Bei Spiel über mehrere Runden erhält der Spielende mit dem nächsplatzierten Footbag pro Runde jeweils einen Punkt

#6 – GAME OF H.A.C.K.Y.

Schüler:innen vs. Lehrkraft. Ein Trick wird vorgemacht, die gegnerische Partei muss ihn nachmachen

- Die Schüler:innen fangen an. Ein:e Freiwillige:r probiert einen Trick
- Trick erfolgreich ausgeführt → die Lehrkraft muss nachlegen. Schafft sie den Trick nicht, erhält sie einen Buchstaben
- Schaffen es die Schüler:innen nicht, einen Trick vorzulegen, ist die Lehrkraft am Zug mit Vorlegen
- Hat eine Partei 5 Fehlversuche beim Nachmachen, hat sie alle Buchstaben des Wortes H.A.C.K.Y. und ist damit Verlierer der Challenge

#7 – TEACH YOUR BUDDY

Wer schafft es, einem Klassenbuddy einen neuen Trick beizubringen?

- Schüler:innen bilden 2er-Teams
- Das Duo tauscht sich über bereits gelernte Tricks aus. Welchen Trick kann Schüler:in A, den Schüler:in B nicht kann (und ggf. umgekehrt)?
- Nach einer vorher festgelegte Zeit können einzelne Duos ihre neu gelernten Tricks präsentieren

CHALLENGES

#8 – FOURSQUARE

Jede:r Spieler:in versucht Quadrat Nr. 4 zu erreichen und dort Punkte erzielen.

- **Ort**: Schulhof
- **Gruppengröße**: idealerweise eine kleinere Lerngruppe (ansonsten 2-3 Untergruppen bilden)
- **Material:** Mit Kreide ein ca. 3 × 3 Meter großes Quadrat auf dem Boden zeichnen. Das Quadrat in vier kleine Quadrate unterteilen (Four Square) und von 1 bis 4 nummerieren. Jede Gruppe erhält einen Footbag.
- **Positionierung:** In jedem Quadrat positioniert sich ein:e Spieler:in. Überzählige Spieler:innen bilden eine Warteschlange vor Quadrat 1. Der/die Spieler:in in Quadrat 4 ist der König.
- **Spielprinzip:** Der König wirft bei Spielbeginn den Footbag einem der Mitspielenden in einem fairen Bogenwurf zu. Ist der Ball im Spiel, versuchen die Spieler:innen zu verhindern,
    - dass der Ball in ihrem Quadrat zu Boden fällt
    - dass der Ball nach einem eigenen Kick außerhalb des großen Quadrats landet

  In beiden Fällen hätte der/die Spieler:in einen Fehler gemacht und müsste sein Quadrat verlassen. Die Spieler:innen in Quadraten mit tieferen Zahlen rücken auf. Hierdurch rücken immer auch Schüler:innen in der Warteschlange auf.
- **Gewinner:in:** Der König erhält er nach jedem Fehler der anderen Spieler:innen einen Punkt. Die Punkte behält er, auch wenn er Quadrat 4 aufgrund eines eigenen Fehlers verlassen muss. Wer als erstes 15 Punkte erreicht, hat gewonnen.