



24 Challenges - direkt anklicken und zur gewünschten Challenge springen

|    |                                        |    |    |                                     |     |
|----|----------------------------------------|----|----|-------------------------------------|-----|
| 01 | Ball am Leben halten<br>Seite 2–6      | 2  | 13 | Team-Rekord<br>Seite 84–90          | 84  |
| 02 | Durch den Basketballkorb<br>Seite 7–12 | 7  | 14 | Ampel<br>Seite 91–97                | 91  |
| 03 | Durch das Fenster<br>Seite 13–19       | 13 | 15 | Schwache-Hand<br>Seite 98–103       | 98  |
| 04 | Ballmaschine<br>Seite 20–26            | 20 | 16 | Rückwärts-Profi<br>Seite 104–110    | 104 |
| 05 | Zielscheibe<br>Seite 27–33             | 27 | 17 | Pirateninsel<br>Seite 111–117       | 111 |
| 06 | Pylonen-Kegeln<br>Seite 34–40          | 34 | 18 | Tunnel-Treffer<br>Seite 118–124     | 118 |
| 07 | König der Wand<br>Seite 41–47          | 41 | 19 | Nummern-Ziel<br>Seite 125–131       | 125 |
| 08 | Turmbau<br>Seite 48–54                 | 48 | 20 | Straßenverkehr<br>Seite 132–139     | 132 |
| 09 | Raketenstart<br>Seite 55–61            | 55 | 21 | Reaktionsjäger<br>Seite 140–146     | 140 |
| 10 | Rundlauf Street Racket<br>Seite 62–69  | 62 | 22 | Goldfeld<br>Seite 147–153           | 147 |
| 11 | Präzisionsmeister<br>Seite 70–76       | 70 | 23 | Team-Street Racket<br>Seite 154–161 | 154 |
| 12 | Brücken-Schlag<br>Seite 77–83          | 77 | 24 | Weltreise<br>Seite 162–168          | 162 |

## Street Racket



**CHALLENGE 1:  
BALL AM LEBEN HALTEN**  
JEDER SCHLAG ZÄHLT – HALTE DEN BALL AM LEBEN!

**ZIEL**  
Den Ball möglichst lange in Bewegung halten und nicht zu Boden fallen lassen.

**FÖRDT**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Konzentration  
• Reaktionsfähigkeit  
• Ballgefühl  
• Rhythmus

**SOZIALFORM**  
Einzel  
Partner  
Team (3–8 Spieler)

**WERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Schlag zählt!  
Wer die meisten Balkkontakte erreicht, gewinnt.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

| STUFE 1<br>Anfänger                             | STUFE 2<br>Fortgeschrittene           | STUFE 3<br>Profi             | STUFE 4<br>Champions                                |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Ball darf nach jedem Schlag einmal aufspringen. | Ball darf maximal einmal aufspringen. | Ball darf nicht aufspringen. | Nur direkte Schläge und nur mit der schwachen Hand. |

**ZUSATZAUFGABEN**

- Krokodil: Vor jedem Schlag Krokodilbewegung
- Sitz-Challenge: Im Sitzen spielen
- Knie-Challenge: Auf den Knien spielen
- Bewegungs-Challenge: Nach jedem Schlag einen Sprung machen
- Wechselhand: Nach jedem Schlag die Schlaghand wechseln

**COACHING-HINWEISE**

- ✓ Nicht hart schlagen.
- ✓ Hoch und kontrolliert spielen.
- ✓ Den Ball vor dem Körper treffen.
- ✓ Schläger locker halten.
- ✓ Auf Rhythmus statt Kraft achten.

✓ Erfolg kommt mit Gefühl, nicht mit Kraft!

**VIEL SPASS & GUTE SCHLÄGE!**

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 1: Ball am Leben halten

### Ziel der Challenge

Der Ball soll möglichst lange in Bewegung bleiben und nicht zu Boden fallen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen dabei spielerisch den Umgang mit Schläger und Ball, verbessern ihre Auge-Hand-Koordination und entwickeln ein Gefühl für Ballkontrolle und Rhythmus.

Die Challenge eignet sich hervorragend als Einstieg in Street Racket, da sie einfach verständlich ist und sofort Erfolgserlebnisse ermöglicht.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Optional Kreide oder Markierungshütchen zur Kennzeichnung von Spielfeldern

### Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler versucht alleine möglichst viele Ballkontakte zu erreichen.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen sich den Ball zu und versuchen gemeinsam möglichst viele Ballkontakte zu erzielen.

### Variante C – Team

3–8 Spieler bilden einen Kreis und halten den Ball gemeinsam in der Luft.

---

## Aufbau

Es wird eine freie Fläche benötigt. Die Spieler stehen mit ausreichend Abstand zueinander.

Empfehlung:

- Einzel: ca. 2 × 2 Meter pro Spieler
  - Partner: 3–5 Meter Abstand
  - Team: Kreis mit 3–6 Metern Durchmesser
- 

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Schläger nach oben gespielt.

Ziel ist es:

- den Ball möglichst lange kontrolliert in der Luft zu halten,
- möglichst viele Ballkontakte zu erreichen,
- den Ball nicht zu verlieren.

Der Ball darf je nach Schwierigkeitsstufe:

- direkt gespielt werden,
  - einmal aufspringen,
  - mehrfach aufspringen.
- 

## Wertung

### Einzel

Jeder Schlag zählt als ein Punkt.

Beispiel:

- 12 Ballkontakte = 12 Punkte
- 35 Ballkontakte = 35 Punkte

Der höchste Wert gewinnt.

## Partner

Jeder erfolgreiche Schlag zählt.

Beispiel:

- Team erreicht 42 Ballkontakte
- Team erreicht 76 Ballkontakte

Die längste Serie gewinnt.

## Team

Alle Ballkontakte werden gemeinsam gezählt.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

Der Ball darf nach jedem Schlag einmal aufspringen.

### Stufe 2 – Fortgeschrittene

Der Ball darf maximal einmal aufspringen.

### Stufe 3 – Profi

Der Ball darf nicht aufspringen.

### Stufe 4 – Champions

Nur direkte Schläge und ausschließlich mit der schwachen Hand.

---

## Zusatzaufgaben

### Krokodil

Vor jedem Schlag muss die typische Street-Racket-Krokodilbewegung ausgeführt werden.

### Sitz-Challenge

Der Ball wird im Sitzen gespielt.

### Knie-Challenge

Alle Spieler bewegen sich auf den Knien.

---

## Bewegungs-Challenge

Nach jedem Schlag muss ein kleiner Sprung gemacht werden.

## Wechselhand

Nach jedem Schlag wird die Schlaghand gewechselt.

---

## Coaching-Hinweise

Als Coach sollte man die Teilnehmer immer wieder daran erinnern:

- Nicht hart schlagen.
- Den Ball möglichst hoch und kontrolliert spielen.
- Den Ball vor dem Körper treffen.
- Den Schläger locker halten.
- Auf Rhythmus statt Kraft achten.

Gerade jüngere Kinder erzielen deutlich bessere Ergebnisse, wenn sie den Ball zunächst etwas höher spielen und genügend Zeit für die nächste Aktion haben.

---

## Motivationstipps

- Tagesrekord führen.
  - Klassenrekord oder Vereinsrekord aufschreiben.
  - Team gegen Team spielen lassen.
  - Jeder versucht seinen eigenen Rekord zu verbessern.
  - Die besten Serien fotografieren oder auf einem Challenge-Board festhalten.
- 

## Lernziele

Die Challenge fördert:

- Auge-Hand-Koordination
- Konzentration
- Reaktionsfähigkeit
- Ballgefühl
- Schlagtechnik
- Rhythmusfähigkeit



- Ausdauer
- Teamarbeit (bei Partner- und Gruppenvarianten)

---

## Warum diese Challenge so wertvoll ist

„Ball am Leben halten“ ist die Grundübung vieler Rückschlagsportarten. Die Spieler erleben sofort Erfolgserlebnisse, unabhängig von Alter oder Leistungsstand. Gleichzeitig werden die wichtigsten Grundlagen für Street Racket, Badminton, Tennis, Tischtennis und viele weitere Rückschlagsportarten trainiert.

### Motto:

„Jeder Schlag zählt – halte den Ball am Leben!“ A series of small, colorful icons including a speech bubble, a black circle, a yellow circle, a grey circle, a blue circle, a green circle, a globe, and a red circle.

## Street Racket



**CHALLENGE 2: DURCH DEN BASKETBALLKORB**  
ZIELEN, SCHLAGEN, TREFFEN – WER WIRD KORB-KÖNIG?

**ZIEL**  
Den Ball mit dem Street-Racket-Schläger durch den Basketballkorb spielen.

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• 2er-Team  
• Gruppenwettbewerb

**WERTUNG**  
Einzel: 10 Versuche pro Spieler.  
Team: 20 Versuche insgesamt.  
Zeit-Challenge: 60 Sekunden.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
STUFE 1 – **ROOKIE**  
Ball darf einmal aufspringen.  
STUFE 2 – **BASIC**  
Direkter Schlag auf den Korb.  
STUFE 3 – **TEAMPLAY**  
Partner spielt den Ball zu.  
STUFE 4 – **CHAMPION**  
Treffer nur mit der schwachen Hand.  
STUFE 5 – **PROFI**  
Treffer von 6–8 Metern Entfernung.

**VARIANTEN**  
**MONSTER-KORB**  
Mehrere Spieler rund um den Korb. Wer trifft, erhält einen Punkt.  
**KORB-SERIE**  
Wie viele Treffer gelingen hintereinander?  
**KORB-JAGO**  
Verschiedene Entfernungen = verschiedene Punkte. • 2 m = 1 Pkt. • 4 m = 3 Pkt. • 6 m = 5 Pkt.  
**TEAM-STAFFEL**  
Jeder Spieler hat einen Versuch. Team mit den meisten Treffern gewinnt.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Nicht mit voller Kraft schlagen.  
✓ Hoch und kontrolliert spielen.  
✓ Den Korb anvisieren.  
✓ Treffpunkt vor dem Körper wählen.  
✓ Den Schlag ruhig ausführen.  
💡 Für jüngere Kinder näher am Korb starten und Erfolg ermöglichen.

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Korb-König des Tages küren.  
★ Teamrekord auf einer Tafel festhalten.  
★ Level-System mit verschiedenen Distanzen.  
★ Bonuspunkte für schwache Hand.

**LERNZIELE**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Zielgenauigkeit  
• Balkontrolle  
• Konzentration  
• Raumorientierung  
• Schlagtechnik  
• Teamarbeit  
• Selbstvertrauen

**SICHERHEIT**  
• Ausreichend Abstand halten.  
• Nur der aktive Spieler schlägt.  
• Wartende stehen seitlich.  
• Keine Schlägerduelle unter dem Korb.

**ZIELEN, SCHLAGEN, TREFFEN – WER WIRD KORB-KÖNIG?**  
ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 2: Durch den Basketballkorb

### Ziel der Challenge

Der Ball soll mit Hilfe des Street-Racket-Schlägers durch einen Basketballkorb gespielt werden. Dabei sind Präzision, Ballgefühl, Timing und Zusammenarbeit gefragt.

Die Challenge ist besonders attraktiv, da ein bekanntes Sportgerät – der Basketballkorb – auf eine völlig neue Weise genutzt wird. Dadurch entsteht ein hoher Spaßfaktor und ein starker Aufforderungscharakter für Kinder und Jugendliche.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Basketballkorb
- Optional mehrere Bälle für einen flüssigen Ablauf
- Optional Markierungslinien für verschiedene Entfernungen

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Ein Spieler versucht, den Ball selbst durch den Korb zu spielen.

### Variante B – 2er-Team

Ein Spieler bereitet den Ball vor, der andere versucht den Korbwurf.

### Variante C – Gruppenwettbewerb

Mehrere Teams treten gegeneinander an.

---

## Aufbau

Die Spieler stehen je nach Alter und Leistungsniveau in unterschiedlicher Entfernung zum Basketballkorb.

### Empfohlene Entfernungen:

- Anfänger: 2–3 Meter
  - Fortgeschrittene: 4–5 Meter
  - Profis: 6–8 Meter
- 

## Aufgabe

Der Ball muss mit dem Street-Racket-Schläger so gespielt werden, dass er durch den Basketballkorb fliegt.

Dabei darf der Ball:

- direkt geschlagen werden,
- nach einem Aufspringen gespielt werden,
- von einem Partner zugespielt werden.

Jeder erfolgreiche Treffer zählt.

---

## Grundvariante

Der Spieler schlägt den Ball selbst an und versucht direkt den Korb zu treffen.



---

## Wertung

### Einzel

10 Versuche pro Spieler.

### Beispiel:

- 3 Treffer = 3 Punkte
- 7 Treffer = 7 Punkte

---

## Team

Jedes Team erhält 20 Versuche.

Alle Treffer werden addiert.

---

## Zeit-Challenge

Wie viele Treffer schafft das Team in 60 Sekunden?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Rookie

Ball darf einmal aufspringen.

### Stufe 2 – Basic

Direkter Schlag auf den Korb.

### Stufe 3 – Teamplay

Partner wirft oder spielt den Ball zu.

### Stufe 4 – Champion

Treffer nur mit der schwachen Hand.

### Stufe 5 – Profi

Treffer von einer markierten Distanz von 6–8 Metern.

---

## Varianten

### Monster-Korb

Mehrere Spieler stehen rund um den Korb.

Wer trifft, erhält einen Punkt.

Nach jedem Treffer rotiert der Spieler.

---

## Korb-Serie

Wie viele Treffer gelingen hintereinander?

---

## Korb-Jagd

Verschiedene Entfernungen bringen unterschiedlich viele Punkte.

Beispiel:

- 2 Meter = 1 Punkt
  - 4 Meter = 3 Punkte
  - 6 Meter = 5 Punkte
- 

## Team-Staffel

Jeder Spieler hat einen Versuch.

Danach läuft er ans Ende der Reihe.

Gewonnen hat das Team mit den meisten Treffern.

---

## Coaching-Hinweise

Als Coach sollte man folgende Punkte hervorheben:

- Den Ball nicht mit voller Kraft schlagen.
- Lieber hoch und kontrolliert spielen.
- Den Korb anvisieren.
- Den Treffpunkt vor dem Körper wählen.
- Den Schlag ruhig ausführen.

Für jüngere Kinder empfiehlt es sich, näher am Korb zu starten und Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.

---

## Motivationstipps

- Korb-König des Tages küren.
- Teamrekord auf einer Tafel festhalten.
- Verschiedene Korb-Distanzen als „Level-System“ anbieten.

- Bonuspunkte für Treffer mit der schwachen Hand vergeben.

---

## Lernziele

Die Challenge fördert:

- Auge-Hand-Koordination
- Zielgenauigkeit
- Ballkontrolle
- Konzentration
- Raumorientierung
- Schlagtechnik
- Teamarbeit
- Selbstvertrauen durch schnelle Erfolgserlebnisse

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Immer nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen seitlich außerhalb des Schlagbereichs.
- Keine Schlägerduelle unter dem Korb.

---

## Warum diese Challenge so beliebt ist

Kinder kennen Basketballkörbe bereits aus Schule und Freizeit. Die Aufgabe, einen Street-Racket-Ball durch den Korb zu spielen, wirkt sofort spannend und motivierend. Gleichzeitig trainieren die Teilnehmer spielerisch Präzision und Ballgefühl, ohne dass klassische Technikübungen notwendig sind.

Die Challenge eignet sich hervorragend für:

- Schulfeste
- HOTSPOT-Aktionen
- Vereinsveranstaltungen
- Ferienprogramme
- Sportarbeitsgemeinschaften (SAG)
- EVENTS onTOUR



## Motto:

●●● „Zielen, schlagen, treffen – wer wird Korb-König?“ ●●● ✂

## Street Racket



**CHALLENGE 3: DURCH DAS FENSTER**  
FINDE DIE LÜCKE – SPIELE DEN BALL DURCHS FENSTER!

**ZIEL**  
Der Ball soll kontrolliert durch das „Fenster“ gespielt werden. Präzision, Kommunikation und Teamarbeit sind der Schlüssel!

**SOZIALFORM**  
Standard: 4 Spieler (2 spielen, 2 bilden das Fenster)  
Alternativ: 3 Spieler, 5–8 Spieler, Teamwettbewerb

**AUFBAU**  
Fensterbreite: 50–100 cm  
Abstand: 2–4 m  
Zwei Spieler spielen, zwei Spieler bilden das Fenster.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
★ **STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Großes Fenster (ca. 1 m). Ball darf aufliegen.  
★ **STUFE 2 – BASIS**  
Mittleres Fenster (ca. 70 cm). Direkter Schlag.  
★ **STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Kleines Fenster (ca. 50 cm). Direkter Schlag.  
★ **STUFE 4 – PROFI**  
Fenster bewegt sich langsam.  
★ **STUFE 5 – CHAMPION**  
Nur schwache Hand. Bewegliches Fenster.

**ZUSATZVARIANTEN**  
Wanderfenster: Nach jedem Treffer wechseln die Fenster-Spieler.  
Drehfenster: Die Fenster-Spieler drehen sich langsam.  
Überraschungsfenster: Coach ruft an, welches Fenster getroffen wird.  
Doppel-Fenster: Zwei Fenster hintereinander.  
Goldfenster: Kleines Spezialfenster bringt doppelte Punkte.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Lieber kontrolliert als hart spielen.  
✓ Den Ball bewusst anvisieren.  
✓ Auf ruhige Schlagbewegung achten.  
✓ Die Spieler zum Kommunizieren motivieren.  
✓ Das Fenster regelmäßig verändern.  
💡 Tipp: Mit einem großen Fenster starten, um Erfolgslebnisse zu ermöglichen.

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Fenster-Meister des Tages künden.  
★ Teamrekorde sammeln.  
★ Verschiedene Fenstergrößen anbieten.  
★ Goldfenster mit Bonuspunkten.  
★ Eigene Fensterformen entwickeln lassen.

**LEARNZIELE**  
Auge-Hand-Koordination, Zielgenauigkeit, Ballgefühl, Reaktionsfähigkeit, Kommunikation, Teamarbeit, Kreativität, Konzentration.

**SICHERHEIT**  
• Fenster-Spieler stehen stabil.  
• Ausreichend Abstand zwischen den Gruppen.  
• Keine Schläge in Richtung von Gesichtern.  
• Ball kontrollieren, nicht mit voller Kraft schlagen.

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
Schulsport • Workshops • SAGS • Ferienprogramme • Vereinstraining • HOTSPOT-Aktionen • EVENTS-POUR-TOUR • Für koordinatives Training und Teambuilding

**MOTTO:** FINDE DIE LÜCKE – SPIELE DEN BALL DURCHS FENSTER!

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 3: Durch das Fenster

### Ziel der Challenge

Der Ball soll möglichst oft kontrolliert durch ein „Fenster“ gespielt werden. Das Fenster wird dabei von Mitspielern gebildet. Die Challenge fördert Präzision, Kommunikation, Teamarbeit und Ballkontrolle und sorgt gleichzeitig für viel Bewegung und Spaß.

Besonders attraktiv ist, dass die Kinder selbst Teil des Spiels werden und das Fenster aktiv gestalten. Dadurch entstehen viele kreative Varianten und unterschiedliche Schwierigkeitsstufen.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Optional Markierungshütchen oder Kreide
- Optional zusätzliche Street-Racket-Schläger zur Fensterbildung

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Standard

4 Spieler pro Gruppe

- Spieler A und B spielen den Ball.
- Spieler C und D bilden das Fenster.

### Alternativen

- 3 Spieler
  - 5–8 Spieler
  - Gruppenwettbewerb mit mehreren Teams
- 

## Aufbau

Zwei Spieler stehen sich gegenüber.

Dazwischen bilden zwei weitere Spieler ein Fenster.

### Empfohlene Abstände:

- Fensterbreite: 50–100 cm
  - Abstand Spieler A zum Fenster: 2–4 m
  - Abstand Fenster zu Spieler B: 2–4 m
- 

## Aufgabe

Der Ball muss mit dem Street-Racket-Schläger durch das Fenster gespielt werden.

Der Ball darf:

- direkt gespielt werden,
- einmal aufspringen,
- von einem Partner zugespielt werden.

Jeder erfolgreiche Durchflug durch das Fenster zählt.

---

## Grundvariante

Spieler A schlägt den Ball durch das Fenster.

Spieler B fängt den Ball oder spielt ihn zurück.

Danach wird weitergespielt.

---

## Fensterbildung

### Variante 1 – Handfenster

Zwei Spieler bilden mit ihren Armen und Händen ein Fenster.

### Variante 2 – Körperfenster

Die Spieler stellen sich mit gegrätschten Beinen auf.

Der Ball muss durch die entstandene Öffnung gespielt werden.

### Variante 3 – Schlägerfenster

Zwei Spieler halten ihre Street-Racket-Schläger als Zielrahmen zusammen.

### Variante 4 – Bewegliches Fenster

Die Fenster-Spieler bewegen sich langsam seitlich.

---

## Wertung

### Serienwertung

Jeder erfolgreiche Durchflug zählt.

Das Team versucht eine möglichst lange Serie.

### Beispiel:

- 5 Treffer = Bronze
- 10 Treffer = Silber
- 20 Treffer = Gold
- 30 Treffer = Champion

---

## Zeitwertung

Wie viele Treffer schafft das Team in 60 Sekunden?

---

## Teamwettbewerb

Mehrere Gruppen treten gegeneinander an.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten erfolgreichen Durchflügen.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

Großes Fenster (ca. 1 Meter).

Ball darf aufspringen.

### Stufe 2 – Basic

Mittleres Fenster (ca. 70 cm).

Direkter Schlag.

### Stufe 3 – Fortgeschritten

Kleines Fenster (ca. 50 cm).

Direkter Schlag.

### Stufe 4 – Profi

Fenster bewegt sich langsam.

### Stufe 5 – Champion

Nur schwache Hand.

Bewegliches Fenster.

---

## Zusatzvarianten

### Wanderfenster

Nach jedem Treffer wechseln die Fenster-Spieler ihre Position.

---

### Drehfenster

Die Fenster-Spieler drehen sich langsam.

Der Ball muss dennoch hindurchgespielt werden.

---

### Überraschungsfenster

Der Coach ruft spontan an, welches Fenster getroffen werden muss.

---

### Doppel-Fenster

Zwei Fenster hintereinander.

Der Ball muss durch beide Öffnungen fliegen.

---

## Goldfenster

Ein kleines Spezialfenster bringt doppelte Punkte.

---

## Coaching-Hinweise

Als Coach sollte man darauf achten:

- Lieber kontrolliert als hart spielen.
- Den Ball bewusst anvisieren.
- Auf eine ruhige Schlagbewegung achten.
- Die Spieler zum Kommunizieren motivieren.
- Das Fenster regelmäßig verändern.

Gerade jüngere Kinder erzielen bessere Ergebnisse, wenn das Fenster zunächst großzügig gestaltet wird.

---

## Motivationstipps

- Fenster-Meister des Tages küren.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Verschiedene Fenstergrößen anbieten.
  - Goldfenster mit Bonuspunkten einbauen.
  - Gruppen eigene Fensterformen entwickeln lassen.
- 

## Lernziele

Die Challenge fördert:

- Auge-Hand-Koordination
- Zielgenauigkeit
- Ballgefühl
- Reaktionsfähigkeit
- Kommunikation
- Teamarbeit
- Kreativität

- Konzentration

---

## Sicherheitsaspekte

- Fenster-Spieler stehen stabil.
- Ausreichender Abstand zwischen den Gruppen.
- Keine Schläge in Richtung von Gesichtern.
- Ball kontrolliert spielen, nicht mit voller Kraft schlagen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Challenge verbindet technische Aufgaben mit sozialem Lernen. Die Kinder müssen gemeinsam Lösungen finden, miteinander kommunizieren und Verantwortung übernehmen. Gleichzeitig trainieren sie wichtige Grundlagen für Street Racket, Badminton und andere Rückschlagsportarten.

Durch die vielen Variationsmöglichkeiten eignet sich die Challenge sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Spieler.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Street-Racket-Workshops
- Schulsport
- Sportarbeitsgemeinschaften (SAG)
- Ferienprogramme
- Vereinsfeste
- HOTSPOT-Aktionen
- EVENTS onTOUR
- Aufwärmprogramme im Badmintontraining

---

## Motto

🔍 ● „Finde die Lücke – spiele den Ball durchs Fenster!“ ● 🔍

## Bonus-Challenge:

Wie klein kann das Fenster werden, ohne dass eure Serie abreißt? 🟡 😊 🏸

# Street Racket Challenges

Spielerischer Einstieg mit Street Racket & BadmintonBasics

---



## Street Racket



**CHALLENGE 4: BALLMASCHINE**  
**RETTE DIE BÄLLE, BEVOR SIE STERBEN!**

**ZIEL**  
Die Ballmaschine schickt ständig neue Bälle ins Spiel. Schafft ihr es, möglichst viele Bälle am Leben zu halten?

**AUFBAU**  
Spielfeld: 10–20 x 10–20 m  
2–3 Coaches bilden die Ballmaschine. Ihr bringt die Bälle in alle Richtungen. Alle Spieler verteilen sich im Feld.

**AUFGABE**  
Fangt die Bälle direkt oder nach einem Aufspringen, bevor sie liegen bleiben, wegrollen oder unspielbar werden. Tote Bälle bleiben liegen!

**EMPFOLHENER ABLAUF**  
Runde 1: Langsame Würfe  
Runde 2: Mehr Bälle gleichzeitig  
Runde 3: Schnellere Flugbahnen  
Runde 4: Chaos-Modus  
Die Ballmaschine spielt nun permanent neue Bälle ins Feld.

**SCHWIERIGKEITSTUFEN**  
STUFE 1 – ANFÄNGER  
1–2 Bälle gleichzeitig – große Fläche – mehrere Aufsprünge  
STUFE 2 – BASIC  
3–5 Bälle gleichzeitig – schnelleres Spiel  
STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN  
5–10 Bälle gleichzeitig – nur ein Aufsprung erlaubt  
STUFE 4 – PROFI  
Viele Bälle gleichzeitig – nur Direktfänge zählen  
STUFE 5 – CHAMPION  
Schwache Hand – kleine Fläche – hohe Ballfrequenz

**VARIANTEN**  
BALLREGEN: Hohe Bälle ohne Pause  
METEORITENHAGEL: Bälle aus allen Richtungen  
FARBENJAGD: Nur bestimmte Farben zählen  
TEAMZONEN: Verteidigt eure Zone!  
GOLDBALL: Spezialball bringt Extrapunkte  
RETTUNGSMISSION: Immer nur 1 Ball gleichzeitig retten

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Spieler ständig in Bewegung halten  
✓ Kommunikation fördern  
✓ Auf freie Räume hinweisen  
✓ Teamarbeit belohnen  
✓ Unterschiedliche Ballflugbahnen  
WICHTIG: Nicht Geschwindigkeit, sondern Beobachtung und Zusammenarbeit führen zum Erfolg!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Fenster-Meister des Tages künden.  
★ Teamrekorde führen  
★ Goldbälle einsetzen  
★ Verschiedene Level anbieten  
★ Eigene Teamnamen vergeben  
★ Tagesmeister künden

**WERTUNG**  
Teamwertung:  
Wenigste tote Bälle gewinnt!  
Fangwertung:  
Direktfang = 2 Punkte  
Nach Aufsprung = 1 Punkt  
Überlebenswertung:  
Wie lange bleibt der letzte Ball am Leben?

**LEARNZIELE**  
Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit, Koordination, Beweglichkeit, Ausdauer, Wahrnehmung, Orientierung, Antizipation, Entscheidungsfähigkeit, Kommunikation, Zusammenhalt, Teamgeist, Unterstützung

**SICHERHEIT**  
• Ausreichend Platz einplanen  
• Nicht zu viele Bälle bei jüngeren  
• Aufeinander achten  
• Kollisionen vermeiden  
• Keine harten Würfe

**BONUS-CHALLENGE:**  
Wie viele Bälle könnt ihr als Team am Leben halten, wenn die Ballmaschine niemals stoppt?

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 4: Ballmaschine

### Ziel der Challenge

Bei der „Ballmaschine“ werden mehrere Bälle gleichzeitig von Coaches oder Mitspielern in unterschiedliche Richtungen geschlagen oder geworfen. Die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, möglichst viele Bälle zu fangen, bevor diese „sterben“.

Ein Ball gilt als „tot“, wenn er nach dem Aufspringen liegen bleibt, wegrollt oder keinen spielbaren Rebound mehr erzeugt.

Die Challenge sorgt für hohe Bewegungsintensität, schnelle Reaktionen und jede Menge Action. Gleichzeitig fördert sie Teamarbeit, Orientierung und Antizipation.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Softbälle (mindestens 20–50 Stück)
- Street-Racket-Schläger (optional)
- Markierungshütchen
- Kreide oder Spielfeldmarkierungen

Optional:

- BadmintonBasics-Schläger
- Hindernisse oder Zielzonen

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Alle zusammen

Alle Spieler arbeiten gemeinsam gegen die Ballmaschine.

### Variante B – Gruppen

Mehrere Teams treten gegeneinander an.

### Variante C – Staffel

Spieler wechseln sich ab.

---

## Gruppengröße

Ideal:

- 6–20 Spieler

Auch mit größeren Gruppen möglich.

---

## Aufbau

Ein Spielfeld von ca. 10 × 10 bis 20 × 20 Metern wird markiert.

An einer Seite stehen:

- 2–3 Coaches,
- Helfer oder Ballwerfer.

Diese bilden die „Ballmaschine“.

Die übrigen Spieler verteilen sich im Feld.

---

## Aufgabe

Die Ballmaschine bringt fortlaufend Bälle ins Spiel.

Die Bälle werden:

- geworfen,
- geschlagen,
- gerollt,
- hoch eingespielt.

Die Spieler müssen versuchen:

- die Bälle direkt zu fangen,
- die Bälle nach einem oder mehreren Aufsprüngen zu sichern,
- möglichst viele Bälle vor dem „Tod“ zu retten.

---

## Was bedeutet „tot“?

Ein Ball ist tot, wenn:

- er liegen bleibt,
- er aus dem Spielfeld rollt,
- kein spielbarer Rebound mehr möglich ist,
- ihn niemand mehr erreichen kann.

Tote Bälle bleiben liegen und dürfen nicht mehr eingesammelt werden.

Dadurch wird das Spielfeld im Laufe der Challenge immer schwieriger.

---

## Wertung

### Variante 1 – Teamwertung

Nach Ablauf der Zeit werden die toten Bälle gezählt.

#### Beispiel:

- 50 gestartete Bälle
- 8 tote Bälle

Ergebnis:

42 Bälle gerettet

Gewonnen hat das Team mit den wenigsten toten Bällen.

---

### Variante 2 – Fangwertung

Jeder Spieler erhält Punkte für gefangene Bälle.

- Direkter Fang = 2 Punkte

- Fang nach Aufspringen = 1 Punkt

---

## Variante 3 – Überlebenswertung

Wie lange bleibt der letzte Ball am Leben?

---

### Empfohlener Ablauf

#### Runde 1

Langsame Würfe.

#### Runde 2

Mehr Bälle gleichzeitig.

#### Runde 3

Schnellere Flugbahnen.

#### Runde 4

Chaos-Modus.

Die Ballmaschine spielt nun permanent neue Bälle ins Feld.

---

### Schwierigkeitsstufen

#### Stufe 1 – Anfänger

- 1–2 Bälle gleichzeitig
  - große Spielfläche
  - mehrere Aufsprünge erlaubt
- 

#### Stufe 2 – Basic

- 3–5 Bälle gleichzeitig
  - schnelleres Spiel
- 

#### Stufe 3 – Fortgeschritten

- 5–10 Bälle gleichzeitig
  - nur ein Aufsprung erlaubt
- 

#### Stufe 4 – Profi

---

- viele Bälle gleichzeitig
- nur Direktfänge zählen

---

## Stufe 5 – Champion

- Einsatz der schwachen Hand
- kleinere Spielfläche
- hohe Ballfrequenz

---

## Varianten

### Ballregen

Die Ballmaschine wirft permanent hohe Bälle.

---

### Meteoritenhagel

Die Bälle kommen aus verschiedenen Richtungen.

---

### Farbenjagd

Nur bestimmte Ballfarben dürfen gefangen werden.

---

### Teamzonen

Jedes Team verteidigt seine eigene Zone.

---

### Goldball

Ein spezieller Ball bringt Extrapunkte.

---

### Rettungsmission

Jeder Spieler darf immer nur einen Ball gleichzeitig retten.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte:

- die Spieler ständig in Bewegung halten,
- Kommunikation fördern,

- auf freie Räume hinweisen,
- Teamarbeit belohnen,
- unterschiedliche Ballflugbahnen erzeugen.

Besonders wichtig:

Nicht Geschwindigkeit, sondern Beobachtung und Zusammenarbeit führen zum Erfolg.

---

## Motivationstipps

- Teamrekorde führen.
- Goldbälle einsetzen.
- Verschiedene Level anbieten.
- Eigene Teamnamen vergeben.
- Tagesmeister küren.

---

## Lernziele

Die Challenge fördert:

### Motorische Fähigkeiten

- Reaktionsfähigkeit
- Schnelligkeit
- Koordination
- Beweglichkeit
- Ausdauer

### Kognitive Fähigkeiten

- Wahrnehmung
- Orientierung
- Antizipation
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Kommunikation
- Zusammenarbeit
- Teamgeist



- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Platz einplanen.
- Nicht zu viele Bälle bei jüngeren Kindern einsetzen.
- Aufeinander achten.
- Kollisionen vermeiden.
- Keine harten Würfe.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die „Ballmaschine“ gehört zu den beliebtesten Street-Racket-Challenges, weil alle ständig in Bewegung sind und jeder sofort eingebunden wird.

Es gibt keine Wartezeiten, keine Auswechselspieler und keine komplizierten Regeln. Die Kinder erleben Erfolg, Spannung und Teamgefühl gleichzeitig.

Die Challenge eignet sich hervorragend für:

- Schulsport
- Ganztagsangebote
- Vereinsfeste
- Ferienprogramme
- HOTSPOT-Aktionen
- EVENTS onTOUR
- Aufwärmprogramme im Badmintontraining

---

## Challenge-Motto

🔴⚡ „Rette die Bälle, bevor sie sterben!“ ⚡🟡

## Bonus-Challenge

Wie viele Bälle könnt ihr als Team am Leben halten, wenn die Ballmaschine niemals stoppt? 🦉🐼🐸🐙🐡🐛🐜🐝🐞🐟🐠🐡🐢🐌🐍🐎🐏🐑🐒🐓🐔🐕🐖🐗🐘🐙🐚🐛🐜🐝🐞🐟🐠🐡🐢🐌🐍🐎🐏🐑🐒🐓🐔🐕🐖🐗🐘

## Street Racket



**CHALLENGE 5: ZIELSCHEIBE**  
TREFFE DIE MITTE – JEDER PUNKT ZÄHLT!

**ZIEL**  
Schieße den Ball auf die Zielscheibe. Je näher am Zentrum, desto mehr Punkte!

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• Team  
• Stationsbetrieb

**AUFBAU**  
Mit Kreide oder Markierungsband wird eine Zielscheibe auf den Boden gezeichnet. Die Spieler schlagen den Ball aus einer festgelegten Entfernung.

**AUFGABE**  
Der Ball muss ins Zielfeld landen oder nach dem ersten Bodenkontakt im Zielfeld liegen bleiben.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
★ **STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Große Zielscheibe – Kurze Distanz (2–3 m)  
★ **STUFE 2 – BASIC**  
Mittlere Zielscheibe – Distanz (4–5 m)  
★ **STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Kleine Zielscheibe – Distanz (5–7 m)  
★ **STUFE 4 – PROFI**  
Kleine Zielscheibe – Schwache Hand  
★ **STUFE 5 – CHAMPION**  
Kleine Zielscheibe – Schwache Hand  
Treffer nur direkt ohne Bodenkontakt

**SICHERHEIT**  
• Ausschlagball immer kontrolliert abgeben.  
• Nur der aktive Spieler schlägt.  
• Regelmäßig Spieler-Schläger wechseln.  
• Keine Schläger im Rücken herumklappen.

**VARIANTEN**  
★ **GOLDENES ZENTRUM**  
Mittelpunkt = 50 Punkte oder Bonuswurf  
★ **HANDFÄHIGKEIT ZIELSCHEIBE**  
Zielscheibe wechselt jede Runde an eine neue Stelle  
★ **ZAHLEN-ZIELSCHEIBE**  
Felder mit 1, 5, 10, 20, 50 Punkten. Ihr entscheidet, welches Feld ihr anvisiert.  
★ **TEAM-ZIELSCHEIBE**  
Alle Spieler versuchen gemeinsam eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen.  
★ **ZEIT-CHALLENGE**  
Wie viele Punkte sammelt das Team in 60 Sekunden?

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Ziel bewusst auswählen – vorher entscheiden, welches Feld getroffen werden soll.  
✓ Kontrolle vor Kraft – Präzision ist wichtiger als Geschwindigkeit.  
✓ Ruhige Schlagbewegung – kurze, kontrollierte Bewegungen führen zu guten Ergebnissen.  
✓ Ball beobachten – den Ball bis zum Treffpunkt konzentriert verfolgen.  
✓ Abstand einhalten – nur der aktive Spieler schlägt.  
✓ Motivation – loben, unterstützen, Erfolgslebnisse schaffen.  
💡 **Tip:** Lieber kontrolliert spielen als hart schlagen!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Tagesrekord aufschreiben.  
★ Goldfelder einbauen.  
★ Teamrekorde sammeln.  
★ Schwierigkeitsstufen freischalten.  
★ Zielscheiben individuell gestalten lassen.

**LEARNZIELE**  
🏃 **MOTORISCH**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Ballgefühl  
• Feinmotorik  
• Schlagkontrolle  
🧠 **KOGNITIV**  
• Konzentration  
• Zielorientierung  
• Taktisches Denken  
• Entscheidungsfähigkeit  
👥 **SOZIAL**  
• Fair Play  
• Teamarbeit  
• Gegenseitige Unterstützung

**WERTUNG**

| Trefferzone  | Punkte |
|--------------|--------|
| 🟡 Mittelpunk | 20     |
| 🟠 Innenring  | 10     |
| 🟡 Außenring  | 5      |
| 🟢 Außerhalb  | 0      |

**BEISPIEL (10 VERSUCHE)**  
• 2 x Mittelpunk = 40 Punkte  
• 3 x Innenring = 30 Punkte  
• 2 x Außenring = 10 Punkte  
**GESAMT: 80 PUNKTE**

**CHALLENGE-MOTTO:**  
TREFFE DIE MITTE – JEDER PUNKT ZÄHLT!

**BONUS-CHALLENGE:**  
Wer schafft den perfekten Durchgang und trifft alle Balls ins Zentrum der Zielscheibe?

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
Schulsport – FOTSPOT-Aktionen – Vereinsfeste – Ferienprogramme  
Sportarbeitsgemeinschaften (SAG) – Workshops – EVENTS OUTDOOR  
BadmintonBasics-Training – Aufwärmprogramme

**PÄDAGOGISCHER MEHRWERT**  
Die Zielscheiben-Challenge fördert Präzision, Konzentration und Selbstvertrauen. Spieler lernen, Verantwortung für ihre Entscheidungen zu übernehmen und ihre Technik bewusst einzusetzen.

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 5: Zielscheibe

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Zielscheibe“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Ball möglichst präzise auf vorgegebene Zielfelder zu spielen. Je näher ein Treffer am Mittelpunkt der Zielscheibe landet, desto mehr Punkte gibt es.

Die Challenge trainiert spielerisch Präzision, Ballkontrolle, Konzentration und Schlagtechnik und eignet sich für alle Alters- und Leistungsstufen.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungsband
- Optional Hütchen oder Zielmatten



## Alter

7–15 Jahre

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler sammelt für sich Punkte.

### Variante B – Team

Die Punkte aller Teammitglieder werden addiert.

### Variante C – Stationsbetrieb

Mehrere Zielscheiben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

## Aufbau

Mit Kreide oder Markierungsband wird eine Zielscheibe auf den Boden gezeichnet.

### Beispiel:

20

-----

| 10 |

|-----|

| 5 |

-----

Oder klassisch:

● **M**ittelpunkt = 20 Punkte

● **I**nnenring = 10 Punkte

● **A**ußenring = 5 Punkte

Durchmesser:

- Anfänger: 2–3 Meter
- Fortgeschrittene: 1,5–2 Meter
- Profis: 1 Meter

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger in Richtung Zielscheibe gespielt.



Der Ball muss:

- im Zielfeld landen,
- oder nach dem ersten Bodenkontakt im Zielfeld liegen bleiben.

Jeder Spieler erhält eine festgelegte Anzahl von Versuchen.

---

## Wertung

### Standardwertung

#### Trefferzone Punkte

Mittelpunkt 20

Innenring 10

Außenring 5

Außerhalb 0

---

## Beispiel

10 Versuche:

- $2 \times \text{Mittelpunkt} = 40 \text{ Punkte}$
- $3 \times \text{Innenring} = 30 \text{ Punkte}$
- $2 \times \text{Außenring} = 10 \text{ Punkte}$

Gesamt:

**80 Punkte**

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Große Zielscheibe
- Kurze Distanz (2–3 Meter)

---

### Stufe 2 – Basic

- Mittlere Zielscheibe
- Distanz 4–5 Meter



---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleine Zielscheibe
- Distanz 5–7 Meter

---

## Stufe 4 – Profi

- Kleine Zielscheibe
- Schwache Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Zielscheibe
- Schwache Hand
- Treffer nur direkt ohne vorherigen Bodenkontakt

---

## Varianten

### Goldenes Zentrum

Der Mittelpunkt erhält:

- 50 Punkte
- oder einen Bonuswurf

---

### Wandernde Zielscheibe

Die Zielscheibe wird nach jeder Runde an eine neue Stelle verlegt.

---

### Zahlen-Zielscheibe

Jedes Feld erhält unterschiedliche Punktzahlen:

- 1
- 5
- 10
- 20
- 50

Die Spieler entscheiden selbst, welches Feld sie anvisieren.

---

## Team-Zielscheibe

Alle Spieler eines Teams versuchen gemeinsam eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen.

Beispiel:

„Schafft ihr gemeinsam 200 Punkte?“

---

## Zeit-Challenge

Wie viele Punkte sammelt das Team in 60 Sekunden?

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Ziel bewusst auswählen

Nicht einfach schlagen, sondern vorher entscheiden:

„Welches Feld möchte ich treffen?“

### Kontrolle vor Kraft

Präzision ist wichtiger als Geschwindigkeit.

### Ruhige Schlagbewegung

Kurze, kontrollierte Bewegungen führen meist zu besseren Ergebnissen.

### Ball beobachten

Den Ball bis zum Treffpunkt konzentriert verfolgen.

---

## Motivationstipps

- Tagesrekord aufschreiben.
  - Goldfelder einbauen.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Schwierigkeitsstufen freischalten.
  - Zielscheiben individuell gestalten lassen.
- 

## Lernziele

Die Challenge fördert:

### Motorisch

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Feinmotorik
- Schlagkontrolle

## Kognitiv

- Konzentration
- Zielorientierung
- Taktisches Denken
- Entscheidungsfähigkeit

## Sozial

- Fair Play
- Teamarbeit
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen seitlich.
- Keine Schläge in Richtung anderer Gruppen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Zielscheiben-Challenge ist eine der besten Übungen, um die Grundlagen des Street Racket und vieler anderer Rückschlagsportarten zu trainieren.

Die Kinder lernen:

- bewusst zu zielen,
- kontrolliert zu schlagen,
- ihre Schläge zu dosieren,
- Verantwortung für ihre Entscheidungen zu übernehmen.

Durch die vielen Varianten bleibt die Challenge dauerhaft motivierend und kann immer wieder neu gestaltet werden.



## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- HOTSPOT-Aktionen
- Vereinsfeste
- Ferienprogramme
- Sportarbeitsgemeinschaften (SAG)
- Street-Racket-Workshops
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training

---

## Challenge-Motto

●● „Treffe die Mitte – jeder Punkt zählt!“ ●●●

## Bonus-Challenge

Wer schafft den perfekten Durchgang und trifft alle Bälle ins Zentrum der Zielscheibe?



## Street Racket



**CHALLENGE 6: PYLONEN-KEGELN**  
ZIELEN, TREFFEN, UMWERFEN – WER WIRD KEGEL-KÖNIG?

**ZIEL**  
Schieße den Ball so, dass möglichst viele Pylonen umgeworfen werden. Präzision, Ballkontrolle und taktisches Denken sind gefragt!

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• Team  
• Staffel  
• Stationsbetrieb

**AUFBAU**  
Pylonen in einer Formation aufbauen (z. B. Dreieck). Abschlaglinie markieren. Entfernung je nach Schwierigkeitsstufe wählen.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
STUFE 1 – ANFÄNGER  
Große Pylonen • Kurze Distanz • Beliebige Treffer zählen  
STUFE 2 – BLAU  
Mittlere Distanz • Nur vollständiges Umwerfen zählt  
STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN  
Kleinere Ziele • Größere Distanz  
STUFE 4 – ROT  
Schwache Hand • Zielpylonen vorgeben  
STUFE 5 – CHAMPION  
Kleine Ziele • Große Distanz • Nur bestimmte Farben zählen

**VARIANTEN**  
BOWLING STREET RACKET  
Alle Pylonen wie beim Bowling. Wer schafft einen Strike?  
FARBENJAGD  
Der Coach ruft eine Farbe. Nur Treffer auf diese Farbe zählen.  
GOLDENE PYLONE  
Eine Pylone bringt Extrapunkte.  
DOHINO-KEGELN  
Pylonen stehen eng zusammen – ein Treffer räumt viele ab.  
TEAM-KEGELN  
Zwei Teams, abwechselnd spielen und Punkte sammeln.  
COUNTDOWN-KEGELN  
Alle Pylonen innerhalb einer vorgegebenen Zeit umwerfen.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Zielen vor Schlagen – Ziel bewusst auswählen.  
✓ Ball flach halten – Flache Bälle treffen besser.  
✓ Kontrolle vor Kraft – Präzision ist wichtiger.  
✓ Treffpunkt beobachten – Ball aufmerksam verfolgen.  
✓ Ruhige, kurze Schlagbewegung ausführen.  
**Tipp:** Lieber kontrolliert als hart schlagen!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Strika-Wertung einführen.  
★ Goldene Pylonen verstecken.  
★ Teamrekorde sammeln.  
★ Verschiedene Aufstellungen ausprobieren.  
★ Eigene Kegelbahnen gestalten lassen.

**LERNZIELE**  
• Motorische Fähigkeiten  
• Präzision  
• Koordination  
• Teamarbeit  
• Konzentration  
• Zielorientierung  
• Taktisches Denken  
• Entscheidungsfähigkeit

**WERTUNG**  
STANDARDWERTUNG  
Jede umgeworfene Pylone zählt 1 Punkt.  
FARBWERTUNG  
• Gelb = 1 Punkt  
• Blau = 2 Punkte  
• Rot = 3 Punkte  
• Gold = 5 Punkte  
BEISPIEL  
8 Pylonen getroffen = 8 Punkte

**BONUS-CHALLENGE:**  
Schafft ihr als Team, alle Pylonen mit nur 10 Schlägen umzuwerfen?

**ChatGPT**

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 6: Pylonen-Kegeln

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Pylonen-Kegeln“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, mit einem Street-Racket-Ball möglichst viele Pylonen (Hütchen) umzuspielen oder gezielt zu treffen. Die Challenge verbindet Präzision, Ballkontrolle und taktisches Denken mit einem hohen Spaßfaktor.

Ähnlich wie beim klassischen Kegeln oder Bowling geht es darum, möglichst viele Ziele mit möglichst wenigen Versuchen zu treffen.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- 6–20 Pylonen oder Markierungshütchen
- Kreide oder Markierungsband für die Abschlaglinie

Optional:

- verschiedenfarbige Pylonen
- Punkteschilder
- Zusatzhindernisse

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler versucht möglichst viele Pylonen zu treffen.

### Variante B – Team

Die Treffer aller Teammitglieder werden addiert.

### Variante C – Staffel

Spieler treten nacheinander an.

---

## Aufbau

Die Pylonen werden in einer Reihe, einem Dreieck oder einer anderen Formation aufgebaut.

### Beispiel „Bowling-Dreieck“



### Empfohlene Entfernung

- Anfänger: 2–3 Meter
- Fortgeschrittene: 4–5 Meter
- Profis: 6–8 Meter

---

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger in Richtung der Pylonen gespielt.

Ziel ist es:

- möglichst viele Pylonen umzuwerfen,
- bestimmte Farben zu treffen,

- vorgegebene Punktzahlen zu erreichen.

Jeder Spieler erhält eine festgelegte Anzahl von Versuchen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jede umgeworfene Pylone zählt 1 Punkt.

Beispiel:

- 8 Pylonen getroffen = 8 Punkte

---

## Farbwertung

### Farbe Punkte

Gelb 1

Blau 2

Rot 3

Gold 5

---

## Bowlingwertung

Alle Pylonen werden wieder aufgestellt.

10 Würfe bzw. Schläge pro Spieler.

Gewonnen hat die höchste Gesamtpunktzahl.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Große Pylonen
- Kurze Distanz
- Beliebige Treffer zählen

---

### Stufe 2 – Basic

- Mittlere Distanz
- Nur vollständiges Umwerfen zählt



---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleinere Ziele
- Größere Distanz

---

## Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand
- Zielpylonen vorgegeben

---

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Ziele
- Große Distanz
- Nur bestimmte Farben zählen

---

## Varianten

### Bowling Street Racket

Alle Pylonen stehen wie beim Bowling.

Wer schafft einen Strike?

---

### Farbenjagd

Der Coach ruft eine Farbe.

Nur Treffer auf diese Farbe zählen.

---

### Goldene Pylone

Eine Pylone bringt Extrapunkte.

---

### Domino-Kegeln

Die Pylonen stehen eng zusammen.

Ein Treffer kann mehrere Pylonen umwerfen.

---

### Team-Kegeln

Zwei Teams treten gegeneinander an.

Nach jedem Treffer wird gewechselt.

---

## Countdown-Kegeln

Die Gruppe muss alle Pylonen innerhalb einer vorgegebenen Zeit umwerfen.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte folgende Punkte betonen:

### Zielen vor Schlagen

Erst das Ziel auswählen, dann schlagen.

### Ball flach halten

Flache Bälle treffen die Pylonen meist besser.

### Kontrolle vor Kraft

Präzision ist wichtiger als ein harter Schlag.

### Treffpunkt beobachten

Den Ball bewusst und kontrolliert spielen.

---

## Motivationstipps

- Strike-Wertung einführen.
  - Goldene Pylonen verstecken.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Verschiedene Aufstellungen ausprobieren.
  - Eigene Kegelbahnen gestalten lassen.
- 

## Lernziele

Die Challenge fördert:

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
  - Ballkontrolle
  - Präzision
  - Gleichgewicht
-

---

## Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Zielorientierung
- Taktisches Denken
- Entscheidungsfähigkeit

## Soziale Fähigkeiten

- Fair Play
- Teamgeist
- Kommunikation

---

## Sicherheitsaspekte

- Genügend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen seitlich.
- Pylonen erst einsammeln, wenn alle Bälle ruhen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Challenge bietet schnelle Erfolgserlebnisse und ist sofort verständlich. Kinder erkennen direkt die Wirkung ihrer Schläge und können ihre Technik eigenständig anpassen.

Durch unterschiedliche Aufstellungen, Farben und Punktesysteme bleibt die Aufgabe dauerhaft spannend und kann sowohl im Anfänger- als auch im Fortgeschrittenenbereich eingesetzt werden.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinssport
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- Schulfeste
- Vereinsfeste

- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training

### Challenge-Motto

▲●● „Zielen, treffen, umwerfen – wer wird Kegel-König?“ ●▲▲

### Bonus-Challenge

🕒 **Schafft ihr als Team, alle Pylonen mit nur 10 Schlägen umzuwerfen?** 🚀 🌑 🌶️ 🌈 🖋️ ⋯ 🌊

## Street Racket



**CHALLENGE 7: KÖNIG DER WAND**  
DIE WAND SPIELT IMMER MIT – WERDE KÖNIG DER WAND!

**ZIEL**  
Spiele den Ball gegen die Wand und schaffe möglichst viele erfolgreiche Ballkontakte in Folge. Präzision, Reaktion, Ballgefühl und Ausdauer sind gefragt!

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• Partner  
• Gruppenwettbewerb

**AUFBAU**  
Markiere eine Abschlagnie und einen Zielbereich an der Wand.  
Empfohlene Entfernung:  
• Anfänger: 2-3 m  
• Fortgeschrittene: 3-5 m  
• Profis: 5-8 m

**AUFGABE**  
Spiele den Ball gegen die Wand. Der Ball kommt zurück – schlage ihn erneut. Jeder erfolgreiche Schlag zählt 1 Punkt.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
★ **STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Ball darf auf dem Boden einmal aufspringen. Keine Distanz.  
★ **STUFE 2 – BASIC**  
Ball darf maximal einmal aufspringen. Mittlere Distanz.  
★ **STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Direkte Rückschläge ohne Aufspringen.  
★ **STUFE 4 – PROFI**  
Nur mit der schwachen Hand.  
★ **STUFE 5 – CHAMPION**  
Zielbereiche der Wand müssen getroffen werden.

**ARIANTEN**  
+ **ZIELWAND**  
Verschiedene Felder bringen unterschiedliche Punkte.  
+ **ZAHLENWAND**  
Die Wand hat Zahlen oder Farben auf. Treffe das richtige Feld!  
+ **WAND-TENNIS**  
Zwei Spieler spielen abwechselnd gegen die Wand.  
+ **GOLDFELD**  
Ein kleines Feld an der Wand bringt Bonuspunkte.  
+ **WANDERENDE ABSCHLAGLINIE**  
Nach jeder erfolgreichen Serie wird die Distanz vergrößert.  
+ **CHAOS-MODUS**  
Der Coach ruft Zusatzaufgaben. Schwache Hand, Knieposition, Drehschlag, Rückwärtstellung.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Ball hoch genug spielen – mehr Zeit für die nächste Aktion.  
✓ Ruhige Schlagbewegung – Kontrolle statt Kraft.  
✓ Blick auf den Ball – bis zum Treffpunkt verfolgen.  
✓ Rhythmus entwickeln – gleichmäßige Bewegungen führen zu langen Serien.  
✓ Ziel bewusst auswählen – bei Zielwänden.  
💡 **Tipp:** Lieber kontrolliert als hart schlagen!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Tagesrekord notieren.  
★ Klassenrekord führen.  
★ Vereinsrekord aufstellen.  
★ Goldfelder einbauen.  
★ Verschiedene Level freischalten.

**BONUS-CHALLENGE:**  
WER SCHAFFT 100 BALLKONTAKTE GEGEN DIE WAND OHNE FEHLER UND WIRD ZUM KÖNIG DER WAND GEKRÖNT?

**WERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Wand zählt als 1 Punkt.  
Rekordwertung:  
Wer schafft die längste Serie des Tages?  
Teamwertung:  
Die besten Ergebnisse aller Teammitglieder werden addiert.

**LEARNZIELE**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Ballgefühl  
• Reaktionsfähigkeit  
• Gleichgewicht  
• Bewegungsrythmus

**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**  
• Konzentration  
• Antizipation  
• Wahrnehmung  
• Entscheidungsfähigkeit

**SOZIALE FÄHIGKEITEN**  
• Kommunikation  
• gegenseitige Unterstützung  
• Motivation in der Gruppe

**SICHERHEIT**  
• Ausreichend Abstand halten.  
• Nur der aktive Spieler schlägt.  
• Wandfläche prüfen: keine scharfen abstoßenden Teile.  
• Auf unsichere Bälle achten.

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
• Schullagen • Vereinsport • HOTSPOT-Aktionen  
• Ferienprogramme • Schulfeste • Vereinsfeste  
• EVENTS an/TOUR • BadmintonBasics-Training

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 7: König der Wand

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „König der Wand“ spielen die Teilnehmer den Street-Racket-Ball gegen eine Wand und versuchen, möglichst viele erfolgreiche Ballkontakte in Folge zu erzielen. Die Wand wird dabei zum Spielpartner, der jeden Ball zurückspielt.

Die Challenge eignet sich hervorragend für Schulen, Pausenhöfe, Sporthallen, Vereinsgelände und öffentliche Plätze. Sie kann allein, zu zweit oder in Gruppen durchgeführt werden und fördert Ballgefühl, Präzision, Reaktionsfähigkeit und Ausdauer.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Eine Wand (Sporthalle, Schulhof, Garagenwand, Prallwand o. Ä.)
- Optional Kreide oder Markierungsband

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Ein Spieler spielt allein gegen die Wand.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler wechseln sich ab.

### Variante C – Gruppenwettbewerb

Mehrere Spieler treten nacheinander an.

---

## Aufbau

Vor der Wand wird eine Abschlaglinie markiert.

### Empfohlene Entfernung:

- Anfänger: 2–3 Meter
- Fortgeschrittene: 3–5 Meter
- Profis: 5–8 Meter

Optional kann ein Zielbereich an der Wand markiert werden.

---

## Aufgabe

Der Ball wird gegen die Wand gespielt und kommt zurück.

Der Spieler versucht, den Ball erneut kontrolliert gegen die Wand zu schlagen.

Ziel ist es, möglichst viele erfolgreiche Ballwechsel hintereinander zu schaffen.

---

## Wann endet eine Serie?

Die Serie endet, wenn:

- der Ball nicht die Wand erreicht,
  - der Ball nicht kontrolliert zurückgespielt wird,
  - der Ball außerhalb des Spielfeldes fliegt,
  - die erlaubte Anzahl von Bodenkontakten überschritten wird.
-



---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Wand zählt als ein Punkt.

#### Beispiel:

- 12 Kontakte = 12 Punkte
  - 35 Kontakte = 35 Punkte
  - 78 Kontakte = 78 Punkte
- 

### Rekordwertung

Wer schafft die längste Serie des Tages?

---

### Teamwertung

Die besten Ergebnisse aller Teammitglieder werden addiert.

---

### Schwierigkeitsstufen

#### Stufe 1 – Anfänger

- Ball darf nach jedem Wandschlag einmal aufspringen.
  - Kurze Distanz.
- 

#### Stufe 2 – Basic

- Ball darf maximal einmal aufspringen.
  - Mittlere Distanz.
- 

#### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Direkte Rückschläge ohne Aufspringen.
- 

#### Stufe 4 – Profi

- Nur mit der schwachen Hand.
- 

#### Stufe 5 – Champion

---

- Direkte Schläge.
- Schwache Hand.
- Zielbereich an der Wand muss getroffen werden.

---

## Varianten

### Zielwand

An der Wand werden verschiedene Felder markiert.

Jedes Feld bringt unterschiedliche Punkte.

Beispiel:

- Blau = 1 Punkt
- Gelb = 3 Punkte
- Rot = 5 Punkte

---

### Zahlenwand

Der Coach ruft Zahlen oder Farben auf.

Der Spieler muss das entsprechende Feld treffen.

---

### Wand-Tennis

Zwei Spieler spielen abwechselnd gegen die Wand.

Jeder Schlag zählt.

---

### Goldfeld

Ein kleines Feld an der Wand bringt Bonuspunkte.

---

### Wandernde Abschlaglinie

Nach jeder erfolgreichen Serie wird die Distanz zur Wand vergrößert.

---

### Chaos-Modus

Der Coach ruft während des Spiels Zusatzaufgaben:

- Schwache Hand
- Knieposition

- Einbeinstand
- Rückwärtsstellung

---

## Coaching-Hinweise

Als Coach sollte man besonders auf folgende Punkte achten:

### Ball hoch genug spielen

Ein höherer Ball gibt mehr Zeit für die nächste Aktion.

### Ruhige Schlagbewegung

Nicht mit Kraft, sondern mit Kontrolle spielen.

### Blick auf den Ball

Den Ball bis zum Treffpunkt beobachten.

### Rhythmus entwickeln

Viele erfolgreiche Serien entstehen durch einen gleichmäßigen Bewegungsrhythmus.

---

## Motivationstipps

- Tagesrekord notieren.
- Klassenrekord führen.
- Vereinsrekord aufstellen.
- Goldfelder einbauen.
- Verschiedene Level freischalten.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Reaktionsfähigkeit
- Gleichgewicht
- Bewegungsrhythmus

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration

- Antizipation
- Wahrnehmung
- Selbststeuerung

## Soziale Fähigkeiten

- Fair Play
- gegenseitige Unterstützung
- Motivation in der Gruppe

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur ein aktiver Spieler pro Wandabschnitt.
- Keine Spieler hinter dem Aktiven.
- Auf zurückprallende Bälle achten.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Wand ist ein perfekter Trainingspartner:

- Sie ist immer verfügbar.
- Sie spielt jeden Ball zurück.
- Sie ermöglicht selbstständiges Lernen.

Die Kinder erhalten unmittelbar Rückmeldung über die Qualität ihrer Schläge und können ihre Technik selbstständig anpassen.

Dadurch entstehen viele Erfolgserlebnisse und ein hoher Bewegungsanteil.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Pausenhof-Aktionen
- Ganztagschulen
- HOTSPOT-Aktivitäten
- Vereinsangebote



## Street Racket



**CHALLENGE 7: KÖNIG DER WAND**  
DIE WAND SPIELT IMMER MIT – WERDE KÖNIG DER WAND!

**ZIEL**  
Spiele den Ball gegen die Wand und schaffe möglichst viele erfolgreiche Ballkontakte in Folge. Präzision, Reaktion, Ballgefühl und Ausdauer sind gefragt!

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• Partner  
• Gruppenwettbewerb

**AUFBAU**  
Markiere eine Abschlagnie und einen Zielbereich an der Wand. Empfohlene Entfernung:  
• Anfänger: 2-3 m  
• Fortgeschrittener: 3-5 m  
• Profis: 5-8 m

**AUFGABE**  
Spiele den Ball gegen die Wand. Der Ball kommt zurück – schlage ihn erneut. Jeder erfolgreiche Schlag zählt 1 Punkt.

**SCHWIERIGKEITSTUFEN**  
★ **STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Ball darf auf dem Boden einmal aufspringen. Keine Distanz.  
★ **STUFE 2 – BASIC**  
Ball darf maximal einmal aufspringen. Mittlere Distanz.  
★ **STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Direkte Rückschläge ohne Aufspringen.  
★ **STUFE 4 – PROFI**  
Nur mit der schwachen Hand.  
★ **STUFE 5 – CHAMPION**  
Zielbereiche der Wand müssen getroffen werden.

**Varianten**  
+ **ZIELWAND**  
Verschiedene Felder bringen unterschiedliche Punkte.  
+ **ZAHLENWAND**  
Der Coach ruft Zahlen oder Farben auf. Treffe das richtige Feld!  
+ **WAND-TENNIS**  
Zwei Spieler spielen abwechselnd gegen die Wand.  
+ **GOLDFELD**  
Ein kleines Feld an der Wand bringt Bonuspunkte.  
+ **WANDERENDE ABSCHLAGLINIE**  
Nach jeder erfolgreichen Serie wird die Distanz vergrößert.  
+ **CHAOS-MODUS**  
Der Coach ruft Zusatzaufgaben: Schwache Hand, Klopptopfen, Drehschlag, Rückwärtstellung.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Ball hoch genug spielen – mehr Zeit für die nächste Aktion.  
✓ Ruhige Schlagbewegung – Kontrolle statt Kraft.  
✓ Blick auf den Ball – bis zum Treffpunkt verfolgen.  
✓ Rhythmus entwickeln – gleichmäßige Bewegungen führen zu langen Serien.  
✓ Ziel bewusst auswählen – bei Zielwänden.  
💡 **Tipp:** Lieber kontrolliert als hart schlagen!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Tagesrekord notieren.  
★ Klassenrekord führen.  
★ Vereinsrekord aufstellen.  
★ Goldfelder einbauen.  
★ Verschiedene Level freischalten.

**WERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Schlag gegen die Wand zählt als 1 Punkt.  
**Rekordwertung:**  
Wer schafft die längste Serie des Tages?  
**Teamwertung:**  
Die besten Ergebnisse aller Teammitglieder werden addiert.

**BONUS-CHALLENGE:**  
WER SCHAFFT 100 BALLKONTAKTE GEGEN DIE WAND OHNE FEHLER UND WIRD ZUM KÖNIG DER WAND GEKRÖNT?

**LEARNZIELE**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Ballgefühl  
• Reaktionsfähigkeit  
• Gleichgewicht  
• Bewegungsrythmus

**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**  
• Konzentration  
• Antizipation  
• Wahrnehmung  
• Entscheidungsfähigkeit

**SOZIALE FÄHIGKEITEN**  
• Kommunikation  
• gegenseitige Unterstützung  
• Motivation in der Gruppe

**SICHERHEIT**  
• Ausreichend Abstand halten.  
• Nur der aktive Spieler schlägt.  
• Wandfläche prüfen: keine seitlich abstehenden Teile.  
• Auf unsichere Bälle achten.

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
• Schullagen • Vereinsreport • HOTSPOT-Aktionen  
• Ferienprogramme • Schulfeste • Vereinsfeste  
• EVENTS an/TOUR • BadmintonBasics-Training

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 8: Turmbau

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Turmbau“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, mit gezielten Street-Racket-Schlägen einen Turm aus Bechern, Dosen, Kartons oder anderen leichten Gegenständen umzustößten. Je nach Variante können die Bausteine auch getroffen, verschoben oder nach und nach abgeräumt werden.

Die Challenge verbindet Präzision, Ballkontrolle und strategisches Denken mit dem großen Spaßfaktor, den einstürzende Türme bei Kindern und Jugendlichen auslösen.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Plastikbecher, Pappbecher, Dosen, Kartons oder leichte Bausteine
- Kreide oder Markierungshütchen
- Optional Punktekarten

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler versucht möglichst viele Bausteine abzuräumen.

### Variante B – Team

Mehrere Spieler bilden ein Team und sammeln gemeinsam Punkte.

### Variante C – Staffel

Die Spieler treten nacheinander an und bauen bzw. zerstören Türme.

---

## Aufbau

Die Becher oder Bausteine werden zu einem Turm aufgebaut.

## Beispiele

### Einfacher Turm

▲

▲

▲

### Pyramide

▲

▲ ▲

▲ ▲ ▲

### Mega-Turm

▲

▲ ▲

▲ ▲ ▲

▲ ▲ ▲ ▲

---

## Abstand

Empfohlene Distanz:

- Anfänger: 2–3 Meter
- Fortgeschrittene: 4–5 Meter
- Profis: 6–8 Meter

---

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger auf den Turm gespielt.

Ziel ist es:

- möglichst viele Bausteine umzuwerfen,
- den gesamten Turm zum Einsturz zu bringen,
- bestimmte Bausteine gezielt zu treffen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder umgeworfene Becher zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 7 Becher getroffen = 7 Punkte

---

### Turmwertung

Der gesamte Turm fällt um:

= Bonuspunkte

Beispiel:

- Alle Becher fallen = +10 Bonuspunkte

---

### Zielwertung

Bestimmte Becher bringen Extrapunkte.

| Ziel            | Punkte |
|-----------------|--------|
| Normaler Becher | 1      |
| Farbiger Becher | 3      |
| Goldbecher      | 5      |

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Großer Turm
  - Kurze Distanz
  - Mehrere Versuche
- 

### Stufe 2 – Basic

- Mittlere Distanz
  - Weniger Versuche
- 

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleiner Turm
  - Größere Distanz
- 

### Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand
  - Zielbecher vorgegeben
- 

### Stufe 5 – Champion

- Kleine Ziele
  - Große Distanz
  - Nur ein Versuch
- 

## Varianten

### Goldbecher

Ein Becher bringt besonders viele Punkte.

---

### Königsturm

Nur der oberste Becher zählt.

---

---

## Domino-Turm

Mehrere Türme stehen nebeneinander.

Ein Treffer soll möglichst viele Türme zum Einsturz bringen.

---

## Farbenjagd

Der Coach ruft eine Farbe.

Nur diese Becher dürfen getroffen werden.

---

## Team gegen Team

Zwei Teams treten gegeneinander an.

Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

---

## Zeit-Challenge

Wie viele Türme schafft das Team in 2 Minuten?

---

## Wiederaufbau-Challenge

Ein Team baut auf, das andere räumt ab.

Danach wird gewechselt.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte die Spieler daran erinnern:

### Zielen statt Schlagen

Der Turm soll bewusst anvisiert werden.

### Kontrollierter Schlag

Präzision ist wichtiger als Kraft.

### Günstigen Treffpunkt wählen

Nicht immer die Spitze treffen.

Oft führt ein Treffer im unteren Bereich zum besseren Einsturz.

### Taktisch denken

Welcher Becher bringt den Turm am schnellsten zum Fallen?

---



---

## Motivationstipps

- Größten Turm des Tages bauen.
- Goldbecher verstecken.
- Teamrekorde führen.
- Eigene Turmkonstruktionen entwickeln lassen.
- Bonuspunkte für spektakuläre Einstürze vergeben.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Zielgenauigkeit
- Feinmotorik

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Problemlösung
- Strategieentwicklung
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Gruppen.
- Nur leichte Materialien verwenden.
- Wartende Spieler stehen seitlich.
- Türme erst aufbauen, wenn keine Bälle mehr unterwegs sind.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Challenge verbindet Bewegung mit Kreativität und Technik.

Kinder erleben unmittelbar die Wirkung ihrer Schläge und entwickeln schnell ein Gefühl für Richtung, Geschwindigkeit und Treffpunkt.

Gleichzeitig motiviert das sichtbare Ergebnis – der einstürzende Turm – immer wieder zu neuen Versuchen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- Sportfeste
- Schulfeste
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training

---

## Erweiterung: Team-Turmbau XXL

Mehrere Teams bauen gleichzeitig ihre Türme auf.

Nach dem Startsignal versuchen alle Teams, die Türme der anderen Teams abzuräumen und gleichzeitig den eigenen Turm zu schützen.

Diese Variante sorgt für besonders viel Bewegung, Kommunikation und Action.

---

## Challenge-Motto

🏰 ● „Ein Schlag – und der Turm fällt!“ ● 🏰

## Bonus-Challenge

🏰 Wer schafft es, den gesamten Turm mit nur einem einzigen Schlag zum Einsturz zu bringen? ● 🏰 🏆 🎯 🖋️

## Street Racket



**CHALLENGE 9: RAKETENSTART**  
3 - 2 - 1 - START! WIE HOCH FLIEGT DEINE RAKETE?

**ZIEL**  
Spiele den Street Racket-Softball möglichst hoch in die Luft und fange ihn oder spiele ihn kontrolliert weiter.  
Höhe, Kontrolle und Timing sind gefragt!

**SOZIALFORM**  
• Einzel  
• Partner  
• Gruppenwettbewerb

**AUFBAU**  
Alle Spieler verteilen sich mit ausreichend Abstand auf einer freien Fläche.  
Sicherheitsabstand: mind. 3 m zwischen Spielern  
• bei Teams mind. 5 m Abstand

**AUFGABE**  
Schlage den Ball mit dem Street-Racket-Schläger möglichst hoch in die Luft.  
Fange ihn kontrolliert ein oder spiele ihn direkt weiter.

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
★ **STUFE 1 - ANFÄNGER**  
Ball hochschlagen – Ball darf gefangen werden  
★ **STUFE 2 - BASIC**  
Ball hochspielen – Ball muss auf dem Schläger kontrolliert werden  
★ **STUFE 3 - FORTGESCHRITTEN**  
Ball hochspielen – Ball direkt weiterspielen  
★ **STUFE 4 - PROFI**  
Nur mit der schwachen Hand  
★ **STUFE 5 - CHAMPION**  
Sehr hoher Flug – Direkte Weiterspielen – Kein Fangen erlaubt!

**VARIANTEN**  
🚀 **ROCKET-LIEG**  
Der Ball soll möglichst hoch gespielt werden. Wer erzielt die höchste kontrollierte Flughöhe?  
🚀 **SATELLITE-MANÖVER**  
Nach dem Flug muss der Ball auf dem Schläger kontrolliert werden.  
🚀 **RAKETENSTREBE**  
Wie viele Raketenstarts können hintereinander ohne Fehler?  
🚀 **TEAM-RAKETE**  
Mehrere Spieler spielen gemeinsam eine Rakete. Jeder Spieler bringt das Team in die Höhe.  
🎯 **ZIELHÖHE**  
Der Coach nennt eine Höhe – wer kommt dieser Höhe am nächsten?

**COACHING-HINWEISE**  
☑ Von unten nach oben schlagen.  
☑ Ball mittig treffen – sauberer Treffpunkt.  
☑ Nicht zu fest schlagen – Kontrolle statt Kraft.  
☑ Ball beobachten – während des gesamten Flugs.  
☑ Frühzeitig unter die Flugbahn bewegen.  
💡 **Tip:** Übung macht deine Rakete höher!

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Höchste Rakete des Tages künden.  
★ Raketenrekorde dokumentieren.  
★ Teamrekorde sammeln.  
★ Verschiedene Wettraum-Level vergeben.  
★ Goldraketen ausschütten.

**WERTUNG**  
**STANDARDWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Raketenstart zählt 1 Punkt.  
**ZUSATZPUNKTE**  
• Sicherer Fang +1  
• Direkte Weiterführung mit Schlag +2  
• Drei erfolgreiche Raketenstarts in Folge +1 Bonus  
**HÖHENWERTUNG**  
Der höchste kontrollierte Raketenstart gewinnt.  
**TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte der Teammitglieder werden addiert.

**BONUS-CHALLENGE:**  
Wer schafft den höchsten Raketenstart und kann den Ball anschließend direkt wieder kontrolliert weiterspielen?

**LEARNZIELE**  
• Auge-Hand-Koordination  
• Ballgefühl  
• Gleichgewicht  
• Reaktionsfähigkeit  
• Bewegungskontrolle

**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**  
• Orientierung im Raum  
• Konzentration  
• Antizipation  
• Wahrnehmung

**SOZIALE FÄHIGKEITEN**  
• Teamarbeit  
• Kommunikation  
• Fair Play  
• gegenseitige Unterstützung

**SICHERHEIT**  
• Ausreichend Abstand halten.  
• Nur der aktive Spieler schlägt.  
• Wurfende Spieler stehen seitlich.  
• Törme erst auflösen, wenn keine Bälle mehr unterwegs sind.

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
• Schulspart - Vereinssport - HOTSPT-Atletiken  
• Ferienprogramme - Schulleiste - Vereinstests  
• EVENTS onTOUR - BadmintonBasics-Training

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 9: Raketenstart

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Raketenstart“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball möglichst hoch in die Luft zu spielen. Dabei geht es nicht nur um die erreichte Höhe, sondern vor allem darum, den Ball anschließend wieder kontrolliert zu fangen oder weiterzuspielen.

Die Challenge fördert Ballgefühl, Koordination, Reaktionsfähigkeit, Orientierung und Timing. Durch die hohen Flugbahnen entstehen spektakuläre Spielsituationen, die Kinder und Jugendliche besonders motivieren.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungshütchen
- Optional Basketballkorb, Hallendecke oder andere Orientierungspunkte zur Höhenschätzung

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler startet seine eigene Rakete und versucht seinen persönlichen Rekord zu verbessern.

### Variante B – Partner

Ein Spieler startet die Rakete, der Partner übernimmt den Ball nach dem Flug.

### Variante C – Gruppenwettbewerb

Mehrere Spieler oder Teams treten gegeneinander an.

---

## Aufbau

Die Spieler verteilen sich mit ausreichend Abstand auf einer freien Fläche.

Geeignet sind:

- Sporthalle
- Schulhof
- Sportplatz
- Street-Racket-Feld
- Wiese

Empfohlener Sicherheitsabstand:

- mindestens 3 Meter zwischen den Spielern
  - bei größeren Gruppen 5 Meter zwischen den Teams
- 

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger möglichst hoch in die Luft gespielt.

Anschließend muss der Ball:

- gefangen werden,
- mit dem Schläger kontrolliert werden,
- oder direkt weitergespielt werden.

Je nach Spielvariante zählen Höhe, Kontrolle oder eine Kombination aus beidem.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Raketenstart zählt einen Punkt.

Zusatzpunkte:

| Aktion                                   | Punkte     |
|------------------------------------------|------------|
| Erfolgreicher Raketenstart               | 1          |
| Sicherer Fang                            | +1         |
| Direkte Weiterführung mit Schläger       | +2         |
| Drei erfolgreiche Raketenstarts in Folge | Bonuspunkt |

---

### Höhenwertung

Der höchste kontrollierte Raketenstart gewinnt.

---

### Teamwertung

Alle Punkte der Teammitglieder werden addiert.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Ball hochspielen
- Ball darf gefangen werden

---

### Stufe 2 – Basic

- Ball hochspielen
- Ball muss auf dem Schläger kontrolliert werden

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Ball hochspielen
- Ball direkt weiterspielen



---

## Stufe 4 – Profi

- Nur mit der schwachen Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Sehr hoher Flug
- Direkte Weiterspielaktion
- Kein Fangen erlaubt

---

## Varianten

### Mondflug

Der Ball soll möglichst hoch gespielt werden.

Gewertet wird die höchste kontrollierte Flugbahn.

---

### Satellitenfang

Nach dem Flug muss der Ball auf dem Schläger balanciert werden.

---

### Raketenserie

Wie viele Raketenstarts gelingen hintereinander ohne Fehler?

---

### Team-Rakete

Mehrere Spieler spielen gemeinsam eine Rakete.

Jeder übernimmt den Ball nach dem Flug.

---

### Zielhöhe

Der Coach nennt eine Höhe.

Wer kommt dieser Höhe am nächsten?

---

### Goldrakete

Eine besonders hohe und kontrollierte Flugbahn bringt Extrapunkte.

---

---

## Raketenstaffel

Die Spieler starten nacheinander ihre Raketen.

Das Team mit den meisten erfolgreichen Starts gewinnt.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Von unten nach oben schlagen

Der Schläger bewegt sich leicht aufwärts unter den Ball.

### Ball mittig treffen

Ein sauberer Treffpunkt erzeugt eine stabile Flugbahn.

### Nicht zu fest schlagen

Kontrolle ist wichtiger als maximale Kraft.

### Ball beobachten

Der Ball sollte während des gesamten Fluges verfolgt werden.

### Frühzeitig positionieren

Die Spieler sollen sich rechtzeitig unter die Flugbahn bewegen.

---

## Motivationstipps

- Höchste Rakete des Tages küren.
  - Raketenrekorde dokumentieren.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Verschiedene Weltraum-Level vergeben.
  - Goldraketen auszeichnen.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Gleichgewicht
- Reaktionsfähigkeit

- Bewegungssteuerung

## Kognitive Fähigkeiten

- Orientierung im Raum
- Konzentration
- Antizipation
- Wahrnehmung

## Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Fair Play
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Vor dem Schlag den Bereich kontrollieren.
- Nicht unter fremde Bälle laufen.
- Schläger kontrolliert einsetzen.
- In Hallen auf Decke und Beleuchtung achten.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Raketenstart vermittelt spielerisch wichtige Grundlagen vieler Rückschlagsportarten. Die Kinder lernen, Flugbahnen einzuschätzen, sich zum Ball zu bewegen und den Ball kontrolliert zu spielen.

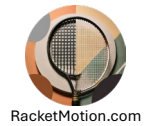
Die Challenge bietet schnelle Erfolgserlebnisse und eignet sich sowohl für Anfänger als auch für fortgeschrittene Spieler. Besonders jüngere Kinder erleben große Motivation, wenn sie ihre persönliche „Rekordhöhe“ immer weiter verbessern.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme



- Sportfeste
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training
- Aufwärmprogramme

### Challenge-Motto

🚀 ● "3 - 2 - 1 - Start! Wie hoch fliegt deine Rakete?" ● 🚀

### Bonus-Challenge

🌙 Wer schafft den höchsten Raketenstart und kann den Ball anschließend direkt wieder kontrolliert weiterspielen? 🏆🚀💥🎯🌟👉👈👉👈

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 10: Rundlauf Street Racket

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Rundlauf Street Racket“ spielen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Ball nacheinander und laufen nach jedem Schlag zur nächsten Position weiter. Ziel ist es, möglichst lange im Spiel zu bleiben, Ballwechsel aufrechtzuerhalten und gemeinsam für ein dynamisches Spiel zu sorgen.

Die Challenge verbindet Bewegung, Ballkontrolle, Reaktionsfähigkeit und Teamgeist und gehört zu den beliebtesten Gruppenformen bei Street Racket. Durch die ständige Bewegung entstehen viele Ballkontakte und kaum Wartezeiten.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Street-Racket-Feld oder markiertes Spielfeld
- Kreide oder Markierungshütchen

Optional:

- mehrere Bälle für größere Gruppen

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Gruppen-Challenge

Ideal für:

- 4–12 Spieler

Auch mit größeren Gruppen möglich.

---

## Aufbau

Es wird ein Street-Racket-Feld aufgebaut.

Die Spieler verteilen sich hinter den beiden Grundlinien.

Beispiel:

| Team A | Team B |
|--------|--------|
|--------|--------|

|         |         |
|---------|---------|
| Spieler | Spieler |
|---------|---------|

|         |         |
|---------|---------|
| Spieler | Spieler |
|---------|---------|

|         |         |
|---------|---------|
| Spieler | Spieler |
|---------|---------|

Der erste Spieler jeder Seite steht im Feld bereit.

Die übrigen Spieler warten hinter ihrer Linie.

---

## Aufgabe

Der Ball wird ins Spiel gebracht.

Nach jedem Schlag:

1. spielt der Spieler den Ball auf die andere Seite,
2. läuft anschließend außen um das Spielfeld,
3. stellt sich hinten in der eigenen Reihe an.

Der nächste Spieler übernimmt.

So entsteht ein kontinuierlicher Rundlauf.

---

## Spielablauf

- Der Ball bleibt möglichst lange im Spiel.
  - Jeder Spieler schlägt nur einmal pro Ballkontakt.
  - Nach dem Schlag wird sofort weitergelaufen.
  - Der nächste Spieler übernimmt.
- 

## Wann scheidet ein Spieler aus?

### Variante 1 – Klassischer Rundlauf

Ein Spieler scheidet aus, wenn:

- er den Ball verfehlt,
- der Ball ins Aus gespielt wird,
- der Ball zweimal aufspringt.

Gewonnen hat der letzte verbliebene Spieler.

---

### Variante 2 – Team-Rundlauf

Niemand scheidet aus.

Das Team versucht gemeinsam möglichst viele Ballwechsel zu erreichen.

---

### Variante 3 – Lebenspunkte

Jeder Spieler startet mit drei Leben.

Fehler kosten ein Leben.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten verbleibenden Leben.

---

## Wertung

### Teamwertung

Jeder erfolgreiche Ballwechsel zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 25 Ballwechsel = 25 Punkte
  - 50 Ballwechsel = 50 Punkte
-

---

## Einzelwertung

Der letzte verbliebene Spieler gewinnt.

---

## Zeitwertung

Wie viele Ballwechsel schafft die Gruppe in 2 Minuten?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Ball darf einmal aufspringen.
  - Langsames Spieltempo.
- 

### Stufe 2 – Basic

- Normale Street-Racket-Regeln.
- 

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Direktes Spiel bevorzugt.
  - Höheres Tempo.
- 

### Stufe 4 – Profi

- Nur schwache Hand.
- 

### Stufe 5 – Champion

- Schwache Hand.
  - Schnelllauf-Rundlauf.
  - Zusätzliche Bewegungsaufgaben.
- 

## Varianten

### Doppel-Rundlauf

Zwei Bälle gleichzeitig im Spiel.

---

## Chaos-Rundlauf

Der Coach bringt überraschend zusätzliche Bälle ins Spiel.

---

## Farben-Rundlauf

Nur bestimmte Zielfelder zählen.

---

## Goldball

Ein spezieller Ball bringt doppelte Punkte.

---

## Team-Champion

Zwei Teams treten gegeneinander an.

Das Team mit den meisten Ballwechseln gewinnt.

---

## Bewegungs-Rundlauf

Nach jedem Schlag:

- Hüpfen
- Drehen
- Kniebeuge
- Slalomlauf

bevor wieder angestellt werden darf.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Bewegung vor Ballkontakt

Die Spieler frühzeitig aktivieren.

### Kommunikation fördern

Die Spieler sollen sich gegenseitig helfen und warnen.

### Kontrolle vor Tempo

Zunächst auf saubere Ballwechsel achten.

### Laufwege erklären



Außen um das Feld laufen, um Zusammenstöße zu vermeiden.

---

## Motivationstipps

- Rundlauf-König küren.
  - Gruppenrekorde sammeln.
  - Mehrere Level anbieten.
  - Goldball einsetzen.
  - Teamnamen vergeben.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Ausdauer
- Schnelligkeit
- Beweglichkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Antizipation
- Konzentration
- Orientierung
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
  - Kommunikation
  - Fair Play
  - gegenseitige Unterstützung
- 

## Sicherheitsaspekte

- Laufwege klar markieren.
- Immer außen um das Feld laufen.

- Genügend Abstand zwischen den Spielern.
- Schläger kontrolliert führen.
- Nicht quer durch das Spielfeld laufen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Rundlauf kombiniert die Grundlagen des Street Racket mit hoher Bewegungsaktivität. Die Kinder lernen, Verantwortung für das Team zu übernehmen, schnell Entscheidungen zu treffen und sich im Raum zu orientieren.

Besonders wertvoll ist, dass nahezu alle Spieler ständig aktiv sind und kaum Wartezeiten entstehen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTs onTOUR
- Aufwärmprogramme
- BadmintonBasics-Training
- Sportfeste

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Der Rundlauf erzeugt automatisch Spannung, Bewegung und Teamgeist. Selbst Anfänger können sofort mitspielen und erleben schnell Erfolgserlebnisse.

Durch die Mischung aus Spielen, Laufen und Reagieren gehört diese Challenge regelmäßig zu den Highlights bei Street-Racket-Veranstaltungen.

---

## Challenge-Motto

👤●🟡 „Schlagen – Laufen – Weiterspielen!“ ●👤🏸🎯🎉

## Bonus-Challenge



RacketMotion.com

**Schafft eure Gruppe 100 Ballwechsel am Stück, ohne dass der Ball verloren geht?**

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 11: Präzisionsmeister

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Präzisionsmeister“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball möglichst genau in vorgegebene Zielzonen zu spielen. Je kleiner oder schwieriger die Zielfläche, desto mehr Punkte gibt es.

Im Mittelpunkt stehen nicht Kraft oder Geschwindigkeit, sondern Kontrolle, Konzentration und Zielgenauigkeit. Die Challenge eignet sich hervorragend, um das Ballgefühl und die Schlagpräzision spielerisch zu verbessern.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungsband
- Markierungshütchen
- Optional Reifen, Becher, Kästen oder Zielmatten



---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler sammelt Punkte für sich.

### Variante B – Team

Die Punkte aller Teammitglieder werden addiert.

### Variante C – Stationsbetrieb

Mehrere Zielstationen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

---

## Aufbau

Auf dem Boden werden mehrere Zielfelder markiert.

Beispiel:

[ 5 Punkte ] [ 10 Punkte ] [ 20 Punkte ]

[ 50 Punkte ]

Alternativ können verwendet werden:

- Reifen
  - Kreidefelder
  - Hütchenquadrate
  - Kästen
  - Zielmatten
- 

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger in eine vorgegebene Zielzone gespielt.

Der Ball muss:

- direkt im Ziel landen,
- oder nach dem ersten Bodenkontakt im Ziel liegen bleiben.

Jeder Spieler erhält eine festgelegte Anzahl von Versuchen.



---

## Wertung

### Standardwertung

| Zielfeld | Punkte |
|----------|--------|
|----------|--------|

|             |   |
|-------------|---|
| Großes Feld | 5 |
|-------------|---|

|                |    |
|----------------|----|
| Mittleres Feld | 10 |
|----------------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| Kleines Feld | 20 |
|--------------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| Spezialfeld | 50 |
|-------------|----|

---

## Beispiel

10 Versuche:

- 3 Treffer im 5er-Feld = 15 Punkte
- 2 Treffer im 10er-Feld = 20 Punkte
- 1 Treffer im 20er-Feld = 20 Punkte

Gesamt:

**55 Punkte**

---

## Teamwertung

Alle Punkte eines Teams werden zusammengezählt.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Große Ziele
  - Kurze Distanz (2–3 Meter)
- 

### Stufe 2 – Basic

- Mittlere Ziele
  - Distanz 4–5 Meter
- 

### Stufe 3 – Fortgeschritten

---

- Kleine Ziele
  - Distanz 5–7 Meter
- 

## Stufe 4 – Profi

- Kleine Ziele
  - Schwache Hand
- 

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Ziele
  - Große Distanz
  - Nur direkte Treffer zählen
- 

## Varianten

### Goldfeld

Ein Zielfeld bringt besonders viele Punkte.

---

### Risiko oder Sicherheit

Die Spieler entscheiden:

- Großes Feld = wenige Punkte
  - Kleines Feld = viele Punkte
- 

### Zahlenjagd

Der Coach ruft eine Punktzahl oder Farbe.

Nur dieses Feld darf getroffen werden.

---

### Wandernde Ziele

Die Zielfelder werden nach jeder Runde verändert.

---

### Team-Challenge

Das Team muss gemeinsam eine bestimmte Punktzahl erreichen.

---

Beispiel:

„Schaftt ihr 300 Punkte?“

---

## Zeit-Challenge

Wie viele Punkte schafft das Team in 60 Sekunden?

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Ziel bewusst auswählen

Vor dem Schlag entscheiden:

„Welches Feld möchte ich treffen?“

### Kontrollierte Schlagbewegung

Präzision ist wichtiger als Kraft.

### Ball bis zum Treffpunkt beobachten

Die Augen bleiben auf dem Ball.

### Schläger ruhig führen

Kurze, kontrollierte Bewegungen erhöhen die Trefferquote.

---

## Motivationstipps

- Tagesrekord aufschreiben.
  - Präzisionsmeister küren.
  - Goldfelder einsetzen.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Level-System mit steigenden Schwierigkeiten anbieten.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Schlagkontrolle
- Feinmotorik

---

## Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Zielorientierung
- Taktisches Denken
- Entscheidungsfähigkeit

## Soziale Fähigkeiten

- Fair Play
- Teamarbeit
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen seitlich.
- Ziele nicht im Laufweg anderer Gruppen platzieren.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Challenge vermittelt auf einfache Weise die Grundlagen von Präzision und Ballkontrolle. Die Kinder lernen, ihre Schläge bewusst zu steuern und Entscheidungen zu treffen.

Durch die unterschiedlichen Zielgrößen erleben sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene schnelle Erfolgserlebnisse und können ihre Leistungen direkt vergleichen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- Sportfeste
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training



- Techniktraining

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Jeder Treffer sorgt für ein unmittelbares Erfolgserlebnis. Gleichzeitig können die Spieler selbst entscheiden, ob sie auf Sicherheit spielen oder das Risiko für höhere Punktzahlen eingehen.

Dadurch entsteht eine spannende Mischung aus Technik, Taktik und Wettbewerb.

---

## Challenge-Motto

●● „Nicht der stärkste Schlag gewinnt – sondern der genaueste!“ ●●●

## Bonus-Challenge

🏆 Wer erreicht als Erster 100 Punkte und wird zum Präzisionsmeister des Tages? ⌚🎯●●●

## Street Racket



**CHALLENGE 12: BRÜCKEN-SCHLAG**  
FINDE DEN WEG DURCH DIE BRÜCKE!

**ZIEL**  
Spiele den Ball durch oder unter einer Brücken-Hindernis und sammle Punkte!

**SOZIALFORM**  
Einzel, Partner oder Team – je nach Variante gemeinsame Spaß und Punkte sammeln!

**AUFBAU**  
Brücken mit Bänken, Kästen, Hütchen, Schlägern oder Stangen flexibel aufbauen – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

**AUFGABE**  
Spiele den Ball so, dass er durch oder unter der Brücke hindurchgeht. Jeder erfolgreiche Durchgang zählt einen Punkt!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**  
★ **STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Große Brücke, kurze Distanz (2-3 m), Ball darf aufspringen.  
★ **STUFE 2 – BASIC**  
Mittlere Brücke, größere Distanz (4-5 m), Ball darf aufspringen.  
★ **STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Schmale Brücke, niedriger gelegte Hindernisse.  
★ **STUFE 4 – PROFI**  
Kleine Brücke, schwache Hand.  
★ **STUFE 5 – CHAMPION**  
Kleine Brücke, große Distanz, nur direkte Schläge.

**VARIANTEN**  
🔦 **TUNNEL-BRÜCKE**  
Mehrere Brücken hintereinander.  
🏆 **GOLDENE BRÜCKE**  
Eine spezielle Brücke bringt Extrapunkte.  
🔄 **WANDERENDE BRÜCKE**  
Die Brücke wird nach jeder Runde versetzt.  
👥 **TEAM-BRÜCKE**  
Ein Team baut, das andere spielt – dann wird gewechselt.  
🌟 **BRÜCKEN-PARCOURS**  
Mehrere unterschiedliche nahe Brücken hintereinander.  
👯 **BRÜCKEN-STAFFEL**  
Nach jedem Erfolg zur nächsten Station laufen.

**COACHING-HINWEISE**  
✓ Flache Flugbahn spielen – kontrolliert und niedrig.  
✓ Ziel bewusst anvisieren – wo öffnet sich die Lücke?  
✓ Kontrolle vor Kraft – sanfter Schlag führt zum Erfolg.  
✓ Geeigneten Treffpunkt wählen – möglichst mittig treffen.

**LERNZIELE**  
**MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**  
Auge-Hand-Koordination, Ballgefühl, Schlagtechnik, Präzision.  
**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**  
Konzentration, Raumorientierung, Problemlösen, Zielorientierung.  
**SOZIALE FÄHIGKEITEN**  
Teamarbeit, Kommunikation, Vertrauen, Fair Play.

**MOTIVATIONSTIPPS**  
★ Brückenrekorde sammeln.  
★ Goldene Brücken einsammeln.  
★ Eigene Brückenkonstruktionen entwickeln lassen.  
★ Team-Challenges durchführen.  
★ Schwierigkeitslevel freischalten.

**WERTUNG**  
**STANDARDWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Durchgang zählt 1 Punkt.  
**TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte eines Teams werden addiert.  
**ZEITWERTUNG**  
Wie viele Brücken-Schläge schafft das Team in 60 Sekunden?

**BONUS-CHALLENGE**  
Wer schafft es, den Ball durch drei verschiedene Brücken hintereinander zu spielen, ohne einen Fehler zu machen?

**SICHERHEIT**  
Brücken stabil aufbauen. Keine schweren Materialien. Ausreichend Abstand halten. Wartende Spieler stehen außerhalb des Schlagbereichs.

**EINSATZMÖGLICHKEITEN**  
Schulsport, Vereinsangebot, HOTSPOT Aktionen, Events, Festivals, Turniere, Basismotivationstraining, Sportfeste, Techniktraining.

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 12: Brücken-Schlag

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Brücken-Schlag“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball durch oder unter einer „Brücke“ hindurchzuspielen. Die Brücke kann aus Bänken, Kästen, Hütchen, Schlägern oder sogar von Mitspielern gebildet werden.

Die Challenge fördert Präzision, Ballkontrolle, Kreativität und räumliches Denken. Gleichzeitig sorgt die ungewöhnliche Aufgabe für viel Neugier und Spaß.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Turnbank, Kastenelemente oder Hütchen
- Optional Street-Racket-Schläger zur Brückenbildung
- Kreide oder Markierungshütchen



---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler versucht möglichst viele erfolgreiche Brücken-Schläge.

### Variante B – Partner

Ein Spieler spielt den Ball durch die Brücke, der Partner fängt oder spielt weiter.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler oder Teams sammeln gemeinsam Punkte.

---

## Aufbau

Eine Brücke wird aufgebaut.

## Beispiele

### Bank-Brücke

Eine Turnbank wird aufgestellt.

Der Ball muss darunter hindurchgespielt werden.

---

### Hütchen-Brücke

Zwei Hütchen mit einer Stange oder einem Schläger dazwischen.

---

### Kastentor

Zwei Kästen bilden einen Durchgang.

---

### Spieler-Brücke

Zwei Spieler bilden mit ihren Schlägern oder Armen eine Brücke.

---

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger so gespielt, dass er durch oder unter der Brücke hindurchfliegt oder rollt.

---



Je nach Variante:

- direkt durchspielen,
- nach einem Aufspringen,
- oder mit anschließendem Weiterspielen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Durchgang zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 10 erfolgreiche Brückenschläge = 10 Punkte

---

### Teamwertung

Alle Treffer eines Teams werden addiert.

---

### Zeitwertung

Wie viele erfolgreiche Brückenschläge schafft das Team in 60 Sekunden?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Große Brücke
- Kurze Distanz
- Ball darf aufspringen

---

### Stufe 2 – Basic

- Mittlere Brücke
- Direkter Schlag

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Schmalere Brücke
- Größere Distanz



---

## Stufe 4 – Profi

- Kleine Brücke
- Schwache Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Brücke
- Große Distanz
- Nur direkte Schläge

---

## Varianten

### Tunnel-Brücke

Mehrere Brücken hintereinander.

Der Ball muss durch alle Hindernisse gelangen.

---

### Goldene Brücke

Eine spezielle Brücke bringt Extrapunkte.

---

### Wandernde Brücke

Die Brücke wird nach jeder Runde versetzt.

---

### Team-Brücke

Ein Team baut die Brücke, das andere Team spielt.

Danach wird gewechselt.

---

### Brücken-Parcours

Mehrere unterschiedliche Brücken müssen nacheinander bewältigt werden.

---

### Brücken-Staffel

Die Spieler laufen nach jedem erfolgreichen Durchgang zur nächsten Station.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte folgende Punkte betonen:

### Flache Flugbahn

Der Ball muss kontrolliert niedrig gespielt werden.

### Ziel bewusst anvisieren

Nicht einfach schlagen, sondern die Öffnung treffen.

### Kontrolle vor Kraft

Ein sanfter, präziser Schlag führt häufiger zum Erfolg.

### Geeigneten Treffpunkt wählen

Der Ball sollte möglichst mittig getroffen werden.

---

## Motivationstipps

- Brückenrekorde sammeln.
- Goldene Brücken einbauen.
- Eigene Brückenkonstruktionen entwickeln lassen.
- Team-Challenges durchführen.
- Schwierigkeitslevel freischalten.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Schlagkontrolle
- Präzision

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Raumorientierung
- Problemlösung
- Zielorientierung

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Kreativität
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Brücken stabil aufbauen.
- Keine schweren oder scharfkantigen Materialien verwenden.
- Ausreichend Abstand zwischen den Gruppen.
- Wartende Spieler stehen außerhalb des Schlagbereichs.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Brücken-Schlag verbindet technische Aufgaben mit kreativem Denken. Die Kinder lernen, Flugbahnen einzuschätzen und ihre Schläge gezielt anzupassen.

Besonders spannend ist, dass die Brücken immer wieder verändert werden können. Dadurch entstehen ständig neue Herausforderungen und kreative Lösungen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- Sportfeste
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training
- Bewegungsparcours

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Die Aufgabe ist sofort verständlich und erzeugt einen hohen Aufforderungscharakter. Kinder wollen automatisch ausprobieren, ob sie den Ball durch die Öffnung bringen können.



Durch verschiedene Brückenformen und Schwierigkeitsgrade bleibt die Challenge dauerhaft spannend.

## Challenge-Motto

🏠 ● „Finde den Weg durch die Brücke!“ ● 🏠 🔑 🚶🏻 🌉 🌙

### Bonus-Challenge

**Wer schafft es, den Ball durch drei verschiedene Brücken hintereinander zu spielen, ohne einen Fehler zu machen?**

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 13: Team-Rekord

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Team-Rekord“ versuchen mehrere Spieler gemeinsam, den Street-Racket-Softball möglichst lange im Spiel zu halten und einen neuen Teamrekord aufzustellen. Anders als bei vielen Wettkampfformen steht hier nicht das Gegeneinander, sondern das Miteinander im Vordergrund.

Die Spieler arbeiten als Team zusammen und verfolgen ein gemeinsames Ziel: möglichst viele Ballkontakte oder Ballwechsel ohne Fehler zu schaffen.

Die Challenge fördert Kommunikation, Teamgeist, Ballkontrolle und Kooperation und eignet sich hervorragend für Schulklassen, Vereinsgruppen und große Veranstaltungen.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Street-Racket-Feld oder freie Spielfläche



- Kreide oder Markierungshütchen
- Optional Rekordtafel oder Flipchart

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Team-Challenge

Ideal für:

- 4–20 Spieler

Auch größere Gruppen sind möglich.

---

## Aufbau

Die Spieler bilden:

- einen Kreis,
- ein Quadrat,
- eine Reihe,
- oder verteilen sich auf einem Street-Racket-Feld.

Der Ball wird gemeinsam im Spiel gehalten.

---

## Aufgabe

Das Team versucht, den Ball möglichst lange ohne Fehler im Spiel zu halten.

Jeder Ballkontakt zählt.

Der Ball kann:

- gefangen werden,
- weitergespielt werden,
- oder nach den vereinbarten Regeln gespielt werden.

Ziel ist es, gemeinsam einen neuen Rekord aufzustellen.

---

## Wertung

---

## Standardwertung

Jeder erfolgreiche Ballkontakt zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 25 Kontakte = 25 Punkte
- 75 Kontakte = 75 Punkte
- 150 Kontakte = 150 Punkte

---

## Rekordwertung

Die höchste erreichte Anzahl wird als Teamrekord notiert.

Die Gruppe versucht, diesen Rekord später zu verbessern.

---

## Klassenwertung

Mehrere Teams treten gegeneinander an.

Gewonnen hat das Team mit dem höchsten Rekord.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Ball darf gefangen werden.
- Ball darf aufspringen.

---

### Stufe 2 – Basic

- Ball darf einmal aufspringen.
- Direkte Weitergabe empfohlen.

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Nur direkte Ballkontakte.

---

### Stufe 4 – Profi

- Jeder Spieler darf den Ball nur einmal berühren.
-

---

## Stufe 5 – Champion

- Direkte Ballkontakte.
- Schwache Hand.
- Jeder Spieler muss beteiligt werden.

---

## Varianten

### Kreis-Rekord

Die Spieler stehen im Kreis.

Der Ball wandert von Spieler zu Spieler.

---

### Zahlen-Rekord

Die Kontakte werden laut gezählt.

Das Team versucht eine bestimmte Zahl zu erreichen.

---

### Weltrekord-Challenge

Der Coach gibt ein großes Ziel vor.

Beispiel:

„Schafft ihr gemeinsam 500 Ballkontakte?“

---

### Team-Tennis-Rekord

Der Ball wird über ein Street-Racket-Feld gespielt.

Ziel ist eine möglichst lange Rallye.

---

### Goldkontakt

Bestimmte Kontakte bringen Bonuspunkte.

Beispiel:

- jeder 10. Kontakt = doppelte Punkte

---

### Rekordleiter

Nach jedem Rekord wird die Schwierigkeit erhöht.

---



## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Gemeinsam statt gegeneinander

Alle arbeiten für denselben Rekord.

### Kommunikation fördern

Spieler sollen sich gegenseitig unterstützen.

### Ruhiges Spiel

Kontrolle ist wichtiger als Tempo.

### Erfolgreiche Aktionen loben

Jeder Beitrag zum Rekord zählt.

---

## Motivationstipps

- Rekordtafel führen.
- Klassenrekorde dokumentieren.
- Vereinsrekorde sammeln.
- Zwischenziele setzen.
- Teamnamen vergeben.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Bewegungssteuerung
- Reaktionsfähigkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Aufmerksamkeit
- Antizipation
- Problemlösung

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Verantwortung
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Klare Laufwege.
- Keine riskanten Schläge.
- Auf andere Spieler achten.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Team-Rekord-Challenge ist eine der besten Kooperationsaufgaben im Street Racket. Der Erfolg hängt nicht von einzelnen Leistungsträgern ab, sondern davon, wie gut die Gruppe zusammenarbeitet.

Dadurch erleben die Kinder:

- Gemeinschaft,
- gegenseitige Unterstützung,
- gemeinsame Erfolgserlebnisse,
- positives Teamgefühl.

Besonders für Schulklassen, AGs und Vereinsgruppen eignet sich die Challenge hervorragend zur Förderung des sozialen Miteinanders.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Sportarbeitsgemeinschaften (SAG)
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- Sportfeste



## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 14: Ampel-Challenge

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Ampel-Challenge“ reagieren die Spielerinnen und Spieler auf verschiedene Farb- oder Signalzeichen des Coaches. Je nach Signal müssen unterschiedliche Bewegungen, Schlagtechniken oder Aufgaben ausgeführt werden.

Die Challenge verbindet Street Racket mit Reaktions- und Koordinationstraining und sorgt durch die ständig wechselnden Aufgaben für viel Bewegung, Aufmerksamkeit und Spaß.

Die Spieler müssen aufmerksam zuhören, schnell reagieren und gleichzeitig den Ball kontrollieren.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Farbkarten oder Hütchen (Rot, Gelb, Grün)
- Optional weitere Farben für Zusatzaufgaben

- Kreide oder Markierungshütchen
- 

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler reagiert selbstständig auf die Signale des Coaches.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen zusammen und reagieren gemeinsam auf die Signale.

### Variante C – Gruppen-Challenge

Mehrere Spieler oder Teams treten gleichzeitig an.

---

## Aufbau

Die Spieler verteilen sich mit ausreichend Abstand auf einer freien Fläche.

Geeignet sind:

- Sporthalle
- Schulhof
- Street-Racket-Feld
- Sportplatz
- Wiese

Empfohlener Abstand:

- mindestens 2–3 Meter zwischen den Spielern
- 

## Aufgabe

Die Spieler halten den Ball im Spiel.

Währenddessen gibt der Coach unterschiedliche Signale.

Je nach Farbe oder Kommando muss sofort die entsprechende Aufgabe ausgeführt werden.

---

## Grundsignale



## **Grün – Weiter spielen**

Normales Spiel.

---

## **Gelb – Langsam spielen**

Ball möglichst hoch und kontrolliert spielen.

---

## **Rot – Stopp**

Ball sofort fangen oder auf dem Schläger stoppen.

---

## **Erweiterte Signale**

### **Blau – Schwache Hand**

Ab sofort nur mit der ungewohnten Hand spielen.

---

### **Weiß – Ball hoch**

Raketenstart durchführen.

---

### **Lila – Drehung**

Vor dem nächsten Schlag einmal um die eigene Achse drehen.

---

### **Orange – Kniebeuge**

Vor dem nächsten Schlag eine Kniebeuge ausführen.

---

### **Schwarz – Einbeinstand**

Nur auf einem Bein spielen.

---

## **Wertung**

### **Standardwertung**

Jede korrekt ausgeführte Aktion bringt einen Punkt.

Fehler:

- falsche Reaktion,



- Ballverlust,
- verspätete Reaktion.

---

## Teamwertung

Alle Punkte eines Teams werden addiert.

---

## Reaktionswertung

Wer reagiert am schnellsten und fehlerfrei?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Nur Grün, Gelb und Rot.

---

### Stufe 2 – Basic

- Vier bis fünf Signale.

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Alle Signale möglich.

---

### Stufe 4 – Profi

- Signale wechseln sehr schnell.

---

### Stufe 5 – Champion

- Mehrere Signale gleichzeitig.
- Ball darf nicht gefangen werden.

---

## Varianten

### Farbenjagd

Der Coach zeigt Farben statt Kommandos.

---

## Musik-Ampel

Die Signale erfolgen über Musikstopps.

---

## **Team-Ampel**

Das gesamte Team muss gleichzeitig reagieren.

---

## **Überraschungs-Ampel**

Neue Aufgaben werden spontan eingeführt.

---

## **Bewegungs-Ampel**

Jede Farbe steht für eine andere Bewegungsaufgabe.

Beispiel:

- Grün = vorwärts
  - Gelb = seitwärts
  - Rot = stoppen
- 

## **Champion-Ampel**

Die Spieler müssen gleichzeitig Ballkontrolle und Bewegungsaufgaben bewältigen.

---

## **Coaching-Hinweise**

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### **Klare Signale geben**

Die Aufgaben müssen eindeutig erkennbar sein.

### **Langsam beginnen**

Erst wenige Signale verwenden.

### **Schwierigkeit schrittweise steigern**

Mit zunehmender Sicherheit weitere Farben hinzufügen.

### **Aufmerksamkeit fördern**

Die Spieler sollen ständig bereit sein zu reagieren.

---

## **Motivationstipps**

- Reaktionsmeister küren.



- Teamrekorde sammeln.
- Eigene Signale erfinden lassen.
- Musik einsetzen.
- Überraschungsrunden einbauen.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Beweglichkeit
- Gleichgewicht
- Reaktionsfähigkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Aufmerksamkeit
- Wahrnehmung
- Entscheidungsfähigkeit
- Handlungsschnelligkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Fair Play
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Klare Spielfeldgrenzen.
- Bewegungsaufgaben dem Alter anpassen.
- Keine hektischen Richtungswechsel bei engem Raum.

## Pädagogischer Mehrwert

Die Ampel-Challenge verbindet Bewegung und Denken auf ideale Weise. Die Spieler müssen ständig aufmerksam bleiben und Entscheidungen treffen.

Dadurch werden wichtige Fähigkeiten gefördert, die auch in vielen anderen Sportarten und Alltagssituationen von Bedeutung sind:

- schnelles Reagieren,
- konzentriertes Arbeiten,
- flexible Anpassung an neue Situationen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Aufwärmprogramme
- BadmintonBasics-Training
- Koordinationsschulungen

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Jede Runde verläuft anders. Die Spieler wissen nie, welches Signal als Nächstes kommt. Dadurch bleibt die Herausforderung spannend und abwechslungsreich.

Besonders Kinder lieben die Mischung aus Ballspiel, Bewegung und überraschenden Aufgaben.

---

## Challenge-Motto

🟡🟢🔴 „Augen auf, Ball im Spiel und blitzschnell reagieren!“ 🟢🟡🟠🟤🟣

## Bonus-Challenge

🕒 Schafft ihr 2 Minuten ohne Fehler und reagiert auf jedes Signal perfekt? 🏆🗣️👥📱🌐🎯🎨🎮

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 15: Schwache-Hand-Challenge

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Schwache-Hand-Challenge“ spielen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausschließlich mit ihrer ungewohnten bzw. schwächeren Hand. Rechtshänder spielen mit links, Linkshänder spielen mit rechts.

Die Challenge fördert die beidseitige Koordination, verbessert das Ballgefühl und erweitert die motorischen Fähigkeiten. Gleichzeitig erleben die Spieler, wie wichtig Geduld, Konzentration und Übung für neue Bewegungsabläufe sind.

Viele Kinder stellen schnell fest, dass die „schwache Hand“ nach kurzer Zeit deutlich besser wird und neue Erfolgserlebnisse ermöglicht.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Optional Street-Racket-Feld

- Kreide oder Markierungshütchen
- 

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler absolviert die Aufgaben mit seiner schwachen Hand.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen sich den Ball gegenseitig zu.

### Variante C – Gruppen-Challenge

Mehrere Spieler oder Teams sammeln gemeinsam Punkte.

---

## Aufbau

Die Spieler verteilen sich auf einer freien Fläche oder nutzen ein Street-Racket-Feld.

Geeignet sind:

- Sporthalle
  - Schulhof
  - Sportplatz
  - Street-Racket-Feld
  - Wiese
- 

## Aufgabe

Alle Aufgaben dürfen ausschließlich mit der schwachen Hand ausgeführt werden.

Beispiele:

- Ball hochhalten
- Ball zuspielen
- Ziel treffen
- Ballwechsel spielen
- Street-Racket-Matches durchführen



Die starke Hand bleibt während der Challenge ungenutzt.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Ballkontakt zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 15 Ballkontakte = 15 Punkte
  - 30 Ballkontakte = 30 Punkte
- 

### Partnerwertung

Jeder erfolgreiche Ballwechsel zählt.

---

### Teamwertung

Alle Punkte des Teams werden addiert.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Ball hochspielen und fangen.
- 

### Stufe 2 – Basic

- Ball hochhalten.
- 

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Ballwechsel mit Partner.
- 

### Stufe 4 – Profi

- Zielübungen und Präzisionsaufgaben.
- 

### Stufe 5 – Champion

- Match oder Challenge ausschließlich mit der schwachen Hand.
-

## Varianten

### Schwache-Hand-Rekord

Wer schafft die meisten Ballkontakte?

---

### Schwache-Hand-Zielscheibe

Treffe verschiedene Zielfelder.

---

### Schwache-Hand-Raketenstart

Wer erzielt den höchsten kontrollierten Flug?

---

### Schwache-Hand-König der Wand

Ballwechsel gegen die Wand.

---

### Schwache-Hand-Rundlauf

Der komplette Rundlauf wird mit der schwachen Hand gespielt.

---

### Schwache-Hand-Turnier

Alle Spiele werden ausschließlich mit der ungewohnten Hand durchgeführt.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte folgende Punkte besonders beachten:

### Geduld fördern

Fehler gehören dazu und sind Teil des Lernprozesses.

### Kleine Erfolge hervorheben

Bereits wenige Ballkontakte sind ein Erfolg.

### Ruhige Bewegungen

Langsame und kontrollierte Schläge führen meist schneller zum Erfolg.

### Technik statt Kraft

Die Spieler sollen auf saubere Bewegungen achten.

---

## Motivationstipps



- Persönliche Rekorde festhalten.
- Vorher-Nachher-Vergleiche durchführen.
- Team-Challenges organisieren.
- Schwache-Hand-Meister küren.
- Fortschritte sichtbar machen.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Beidseitige Koordination
- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Bewegungssteuerung
- Feinmotorik

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Aufmerksamkeit
- Anpassungsfähigkeit
- Problemlösung

### Soziale Fähigkeiten

- Durchhaltevermögen
- Selbstvertrauen
- gegenseitige Unterstützung
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Genügend Abstand zwischen den Spielern.
- Kontrollierte Schlagbewegungen.
- Keine übertrieben kraftvollen Schläge.
- Auf andere Spieler achten.

## Pädagogischer Mehrwert

Die Schwache-Hand-Challenge gehört zu den wertvollsten koordinativen Übungen im Street Racket. Sie fordert das Gehirn heraus, neue Bewegungsmuster zu entwickeln und stärkt die Zusammenarbeit beider Körperhälften.

Gleichzeitig erleben die Kinder, dass Lernen Zeit braucht und dass Fortschritte oft schneller kommen, als sie erwarten.

Die Challenge eignet sich hervorragend zur Förderung von Konzentration, Selbstvertrauen und motorischer Entwicklung.

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Koordinationstraining
- BadmintonBasics-Training
- Aufwärmprogramme

## Warum die Challenge so beliebt ist

Anfangs wirkt die Aufgabe schwierig und ungewohnt. Doch bereits nach wenigen Minuten stellen viele Kinder fest, dass sie deutlich besser werden.

Diese sichtbaren Fortschritte motivieren und sorgen häufig für viel Spaß, Lachen und gegenseitige Unterstützung innerhalb der Gruppe.

## Challenge-Motto

🖐️👤 „Die andere Hand kann mehr, als du denkst!“ 🖐️👤

## Bonus-Challenge

🏠 **Schaffst du mit deiner schwachen Hand genauso viele Ballkontakte wie normalerweise mit deiner starken Hand?** 🏠👤👤🏠

## Street Racket



**CHALLENGE 16: RÜCKWÄRTS-PROFI**  
SPIELE AUS UNGEWÖHNTEN POSITIONEN – BLEIB AM BALL!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**  
Seitliche Stellung. Ball darf aufspringen.
- STUFE 2 – BASIC**  
Rücken teilweise zur Spielrichtung. Ball darf aufspringen.
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**  
Komplett rückwärts stehen. Direkte Ballkontakte.
- STUFE 4 – PROFI**  
Rückwärts bewegen und spielen.
- STUFE 5 – CHAMPION**  
Rückwärtsbewegung. Schwache Hand. Direkte Ballkontakte.

**VARIANTEN**

- ★ Rückwärts-Zielscheibe
- ★ Rückwärts-Raketenstart
- ★ Rückwärts-König der Wand
- ★ Dreh-Profi
- ★ Spiegel-Spiel
- ★ Rückwärts-Parcours

**WERTUNG**

- STANDARDWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Ballkontakt zählt einen Punkt.  
z. B.:  
12 Kontakte = 12 Punkte
- PARTNERWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Ballwechsel zählt einen Punkt.
- TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte des Teams werden addiert.
- REKORD-CHALLENGE**  
Wer schafft 20 Ballkontakte am Stück, während er rückwärts steht oder sich rückwärts bewegt?

**DU GEWINNST:**

- BESSERES GLEICHGEWICHT
- BESSERE KOORDINATION
- MEHR ORIENTIERUNG
- MEHR KONZENTRATION
- MEHR ANPASSUNGSFÄHIGKEIT
- MEHR SPASS AM SPIEL

**WICHTIG:**  
PROBIERE VERSCHIEDENE POSITIONEN AUS!

- ← RÜCKWÄRTS STEHEN
- ← SEITLICH STEHEN
- ↯ AUF EINEM BEIN
- ↻ NACH EINER DREHUNG
- ↯ RÜCKWÄRTS BEWEGEN

**ZIEL:** DEN BALL KONTROLLIERT SPIELEN TROTZ ERSCHWERTER BEDINGUNGEN!

**BONUS-CHALLENGE**  
SCHAFFST DU 20 BALLKONTAKTE AM STÜCK, WÄHREND DU RÜCKWÄRTS STEHST ODER DICH RÜCKWÄRTS BEWEGST?

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 16: Rückwärts-Profi

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Rückwärts-Profi“ spielen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Street-Racket-Softball aus ungewohnten Körperpositionen. Dabei stehen sie beispielsweise mit dem Rücken zur Spielrichtung, seitlich zum Ziel oder bewegen sich rückwärts.

Die Challenge fördert Orientierung, Gleichgewicht, Koordination und Anpassungsfähigkeit. Die Spieler lernen, auch in ungewohnten Situationen die Kontrolle über Ball und Schläger zu behalten.

Durch die ungewöhnlichen Bewegungsaufgaben entstehen viele lustige Spielsituationen und gleichzeitig ein hoher koordinativer Trainingsreiz.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Street-Racket-Feld oder freie Spielfläche

- Kreide oder Markierungshütchen

Optional:

- Zielscheiben
- Hütchenparcours
- Hindernisse

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler absolviert die Aufgaben allein.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen gemeinsam aus ungewohnten Positionen.

### Variante C – Gruppen-Challenge

Mehrere Spieler oder Teams sammeln Punkte.

---

## Aufbau

Die Spieler verteilen sich auf einer freien Fläche oder auf einem Street-Racket-Feld.

Empfohlene Fläche:

- Sporthalle
- Schulhof
- Sportplatz
- Street-Racket-Feld
- Wiese

Ausreichend Platz zwischen den Spielern einplanen.

---

## Aufgabe

Der Ball wird gespielt, während sich die Spieler in einer vorgegebenen Position befinden.

Beispiele:

- rückwärts stehend,
- seitlich stehend,
- auf einem Bein,
- nach einer Drehung,
- während einer Rückwärtsbewegung.

Ziel ist es, den Ball trotz der erschwerten Bedingungen kontrolliert zu spielen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Ballkontakt zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 12 Kontakte = 12 Punkte
- 25 Kontakte = 25 Punkte

---

### Partnerwertung

Jeder erfolgreiche Ballwechsel zählt.

---

### Teamwertung

Alle Punkte des Teams werden addiert.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Seitliche Stellung.
- Ball darf aufspringen.

---

### Stufe 2 – Basic

- Rücken teilweise zur Spielrichtung.
- Ball darf aufspringen.

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Komplette rückwärts stehen.
- Direkte Ballkontakte.

---

## Stufe 4 – Profi

- Rückwärts bewegen und spielen.

---

## Stufe 5 – Champion

- Rückwärtsbewegung.
- Schwache Hand.
- Direkte Ballkontakte.

---

## Varianten

### Rückwärts-Zielscheibe

Treffe ein Ziel, während du rückwärts stehst.

---

### Rückwärts-Raketenstart

Starte eine Rakete aus der Rückwärtsposition.

---

### Rückwärts-König der Wand

Ballwechsel gegen die Wand mit dem Rücken zur Wand.

---

### Dreh-Profi

Vor jedem Schlag einmal um die eigene Achse drehen.

---

### Spiegel-Spiel

Zwei Spieler bewegen sich spiegelbildlich und spielen den Ball.

---

### Rückwärts-Parcours

Mehrere Stationen müssen rückwärts absolviert werden.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte folgende Punkte besonders beachten:

## **Sicherheit vor Geschwindigkeit**

Langsame Bewegungen sind zunächst wichtiger als Tempo.

## **Orientierung fördern**

Die Spieler sollen lernen, ihre Umgebung bewusst wahrzunehmen.

## **Ruhige Schlagbewegungen**

Kontrollierte Bewegungen führen zu besseren Ergebnissen.

## **Spieler ermutigen**

Fehler sind bei ungewohnten Bewegungen völlig normal.

---

## **Motivationstipps**

- Rückwärts-Profi des Tages küren.
- Rekorde sammeln.
- Schwierige Positionen freischalten.
- Team-Challenges durchführen.
- Kreative Bewegungsaufgaben einbauen.

---

## **Lernziele**

### **Motorische Fähigkeiten**

- Gleichgewicht
- Koordination
- Bewegungssteuerung
- Ballkontrolle
- Orientierung

### **Kognitive Fähigkeiten**

- Konzentration
- Wahrnehmung
- Anpassungsfähigkeit
- Reaktionsfähigkeit

### **Soziale Fähigkeiten**

- Fair Play
- Teamarbeit
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Keine Hindernisse im Bewegungsbereich.
- Langsam beginnen.
- Rückwärtsbewegungen kontrolliert ausführen.
- Bei jüngeren Kindern eher seitliche als vollständige Rückwärtspositionen verwenden.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Rückwärts-Profi erweitert die gewohnten Bewegungsmuster der Kinder und Jugendlichen. Durch die ungewohnten Körperstellungen werden neue koordinative Herausforderungen geschaffen, die das Gehirn und den Bewegungsapparat gleichermaßen fordern.

Die Spieler lernen, flexibel auf neue Situationen zu reagieren und ihre Bewegungen besser zu kontrollieren.

---

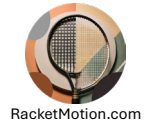
## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Koordinationstraining
- BadmintonBasics-Training
- Aufwärmprogramme

---

## Warum die Challenge so beliebt ist



Die ungewöhnlichen Aufgaben sorgen oft für überraschende Situationen und viele Erfolgserlebnisse. Gleichzeitig entstehen lustige Momente, wenn die Spieler versuchen, ihre gewohnten Bewegungsmuster zu verlassen.

Dadurch wird Koordinationstraining spielerisch und motivierend vermittelt.

## Challenge-Motto

■●● „Manchmal sieht man den Weg besser, wenn man ihn rückwärts geht!“ ●■■

### Bonus-Challenge

**Schaffst du 20 Ballkontakte am Stück, während du rückwärts stehst oder dich rückwärts bewegst?**

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 17: Pirateninsel

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Pirateninsel“ begeben sich die Spielerinnen und Spieler auf eine spannende Schatzsuche zwischen verschiedenen Inseln. Ziel ist es, den Street-Racket-Softball kontrolliert von Insel zu Insel zu spielen und dabei möglichst viele Inseln zu erreichen oder Schätze zu sammeln.

Die Challenge verbindet Präzision, Ballkontrolle, Bewegung und taktisches Denken mit einer fantasievollen Spielgeschichte. Besonders jüngere Kinder tauchen schnell in die Piratenwelt ein und erleben Street Racket als spannendes Abenteuer.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungshütchen
- Reifen, Markierungsmatten oder Kreidefelder als Inseln

- Optional Schatzkarten, Goldmünzen oder Schatzkisten

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler bereist die Inseln allein.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler helfen sich gegenseitig auf der Inselreise.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler bilden eine Piratenmannschaft und sammeln gemeinsam Schätze.

---

## Aufbau

Auf einer Spielfläche werden mehrere Inseln markiert.

Beispiel:

Insel 4

Insel 2   Insel 3

Startinsel

Insel 5

Schatzinsel

Die Inseln können aus:

- Reifen
- Kreidefeldern
- Hütchenquadraten
- Markierungsmatten

bestehen.

Je nach Alter können die Abstände zwischen den Inseln angepasst werden.

---

## Aufgabe

Der Ball wird von Insel zu Insel gespielt.

Ziel ist es:

- möglichst viele Inseln zu erreichen,
- die Schatzinsel zu erreichen,
- oder eine vorgegebene Route erfolgreich zu absolvieren.

Ein Treffer auf einer Insel gilt als erfolgreiche Landung.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jede erreichte Insel zählt einen Punkt.

Beispiel:

- Insel 1 = 1 Punkt
  - Insel 2 = 1 Punkt
  - Insel 3 = 1 Punkt
- 

### Schatzwertung

Bestimmte Inseln enthalten Schätze.

| Insel | Punkte |
|-------|--------|
|-------|--------|

|                 |  |
|-----------------|--|
| Normale Insel 1 |  |
|-----------------|--|

|           |   |
|-----------|---|
| Goldinsel | 3 |
|-----------|---|

|             |   |
|-------------|---|
| Schatzinsel | 5 |
|-------------|---|

---

### Teamwertung

Alle gesammelten Punkte eines Teams werden addiert.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger



- Große Inseln
- Kurze Abstände

---

## Stufe 2 – Basic

- Mittlere Inseln
- Mehrere Inseln hintereinander

---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleine Inseln
- Größere Abstände

---

## Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand
- Schwierige Routen

---

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Inseln
- Große Distanzen
- Direkte Schläge

---

## Varianten

### Schatzsuche

Die Spieler müssen bestimmte Inseln in der richtigen Reihenfolge besuchen.

---

### Goldinsel

Eine Insel bringt Extrapunkte.

---

### Verlorene Insel

Eine Insel darf nicht getroffen werden.

---

## Piratenstaffel

Die Spieler absolvieren die Inselreise nacheinander.

---

## Insel-Parcours

Mehrere Inseln müssen ohne Fehler hintereinander erreicht werden.

---

## Team-Piraten

Die Mannschaft muss gemeinsam alle Inseln erobern.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Insel bewusst anvisieren

Vor jedem Schlag sollte das Ziel klar gewählt werden.

### Kontrolle vor Kraft

Präzise Schläge führen häufiger zum Erfolg.

### Route planen

Die Spieler sollen überlegen, welche Insel sie als Nächstes ansteuern.

### Kreativität fördern

Eigene Inselgeschichten und Abenteuer einbauen.

---

## Motivationstipps

- Schatzkarten erstellen.
  - Piratennamen vergeben.
  - Goldinseln einbauen.
  - Team-Schatzjagden organisieren.
  - Piratenrekorde sammeln.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle

- Präzision
- Bewegungssteuerung

## Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Orientierung
- Planung
- Entscheidungsfähigkeit

## Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Kooperation
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Inseln.
- Genügend Platz zwischen den Gruppen.
- Keine rutschigen Untergründe.
- Klare Spielfeldgrenzen markieren.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Pirateninsel-Challenge verbindet Bewegung mit Fantasie und Abenteuer. Die Kinder lösen spielerisch Aufgaben, planen Wege und trainieren gleichzeitig wichtige Grundlagen des Street Racket.

Besonders wertvoll ist die Kombination aus Zielgenauigkeit, Bewegung und kreativer Spielgestaltung. Dadurch eignet sich die Challenge hervorragend für Schulen, Ferienprogramme und Vereinsangebote.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen

- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Bewegungslandschaften
- BadmintonBasics-Training
- Sportfeste

## Warum die Challenge so beliebt ist

Kinder lieben Abenteuer und Schatzsuchen. Die Inseln schaffen sofort eine spannende Spielwelt, in der jeder Treffer zum nächsten Schritt auf der Reise wird.

Durch die vielen Variationsmöglichkeiten kann die Challenge immer wieder neu gestaltet werden und bleibt langfristig interessant.

### Challenge-Motto

 ● „Auf zur Schatzinsel – tritt jede Insel und werde Piratenkapitän!“ ● 

## Bonus-Challenge

**Schafft ihr es**, alle Inseln in der richtigen Reihenfolge zu erobern und den Schatz zu finden, ohne einen einzigen Fehlschlag?

## Street Racket



**CHALLENGE 18: TUNNEL-TREFFER**  
ZIELEN, DOSIEREN, DURCH DEN TUNNEL SPIELEN!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**
  - Breiter Tunnel
  - kurze Distanz
- STUFE 2 – BASIC**
  - Mittlerer Tunnel
  - mehrere hintereinander
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**
  - Schmales Tunnel
  - größere Distanz
- STUFE 4 – PROFI**
  - Schwache Hand
  - schwache Routen
- STUFE 5 – CHAMPION**
  - Beweglicher Tunnel
  - große Distanz
  - nur direkte Treffer zählen

**VARIANTEN**

- Hütchen-Tunnel
- Bein-Tunnel
- Mehrfach-Tunnel
- Beweglicher Tunnel
- Gold-Tunnel
- Tunnel-Parcours

**BEISPIELE FÜR TUNNEL**

- HÜTCHEN-TUNNEL
- KASTEN-TUNNEL
- BANK-TUNNEL
- BEIN-TUNNEL
- SCHLÄGER-TUNNEL

**STANDARDWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Tunnel-Treffer zählt einen Punkt.  
Beispiel:  
8 Treffer = 8 Punkte  
15 Treffer = 15 Punkte

**+1 PUNKT**

**TEAMWERTUNG**  
Alle Treffer eines Teams werden addiert.

**ZEITWERTUNG**  
Wie viele Tunnel-Treffer schafft das Team in 60 Sekunden?

**60 SEK**

**GOLD-TUNNEL**  
Ein besonders kleiner Tunnel bringt Extrapunkte!

**COACHING-HINWEISE**

- Flach und kontrolliert spielen
- Ziel vorher auswählen
- Kontrolle vor Kraft
- Treffpunkt vor dem Körper

**AUFBAU – BEISPIELE**

- HÜTCHEN-TOR
- KASTEN-TUNNEL
- BANK-TUNNEL
- BEIN-TUNNEL

**BONUS-CHALLENGE**  
SCHAFFT IHR 10 TUNNEL-TREFFER HINTEREINANDER, OHNE EINEN FEHLSCHLAG?

**LEARNZIELE**

**MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl

**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**

- Konzentration
- Raumorientierung
- Timing
- Entscheidungsfähigkeit
- Teamarbeit
- Kommunikation
- gegenseitige Unterstützung
- Fair Play

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 18: Tunnel-Treffer

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Tunnel-Treffer“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball kontrolliert durch einen Tunnel zu spielen. Der Tunnel kann durch Hütchen, Bänke, Kästen, Schläger oder durch die gegrätschten Beine eines Mitspielers gebildet werden.

Die Challenge fördert Zielgenauigkeit, Ballkontrolle, Konzentration und räumliches Denken. Gleichzeitig ist sie einfach aufzubauen und sorgt schnell für Erfolgserlebnisse.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball
- Hütchen, Kästen, Bänke oder Markierungen
- Optional Street-Racket-Schläger zur Tunnelbildung
- Kreide oder Markierungshütchen

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler versucht, den Ball durch den Tunnel zu spielen.

### Variante B – Partner

Ein Spieler bildet oder bewacht den Tunnel, der andere spielt den Ball hindurch.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler sammeln gemeinsam Punkte für erfolgreiche Tunnel-Treffer.

---

## Aufbau

Ein Tunnel wird auf dem Boden oder zwischen zwei Hindernissen aufgebaut.

Beispiele:

- Zwei Hütchen bilden ein Tor.
- Zwei Kästen bilden einen Durchgang.
- Eine Turnbank wird als niedriger Tunnel genutzt.
- Zwei Spieler bilden mit Schlägern eine Öffnung.
- Ein Mitspieler steht mit gegrätschten Beinen als „Bein-Tunnel“.

Die Abschlaglinie wird je nach Alter und Können markiert.

Empfohlene Distanz:

- Anfänger: 2–3 Meter
  - Fortgeschrittene: 4–5 Meter
  - Profis: 6–8 Meter
- 

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger so gespielt, dass er kontrolliert durch den Tunnel rollt, springt oder fliegt.

Ziel ist es:

- den Tunnel möglichst oft zu treffen,



- mehrere Tunnel hintereinander zu durchspielen,
- oder einen beweglichen Tunnel zu treffen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Tunnel-Treffer zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 8 Treffer = 8 Punkte
- 15 Treffer = 15 Punkte

---

### Teamwertung

Alle Treffer eines Teams werden addiert.

---

### Zeitwertung

Wie viele Tunnel-Treffer schafft das Team in 60 Sekunden?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Breiter Tunnel
- kurze Distanz
- Ball darf rollen

---

### Stufe 2 – Basic

- Mittlerer Tunnel
- Ball darf einmal aufspringen

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Schmäler Tunnel
  - größere Distanz
-

---

## Stufe 4 – Profi

- Schmalere Tunnel
- schwache Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Beweglicher Tunnel
- große Distanz
- nur direkte Treffer zählen

---

## Varianten

### Hütchen-Tunnel

Zwei Hütchen bilden ein Tor. Der Ball muss hindurchgespielt werden.

---

### Bein-Tunnel

Ein Mitspieler bildet mit gegrätschten Beinen einen Tunnel. Nur kontrollierte, flache Bälle sind erlaubt.

---

### Mehrfach-Tunnel

Mehrere Tunnel stehen hintereinander. Der Ball muss möglichst viele Tunnel passieren.

---

### Beweglicher Tunnel

Zwei Spieler bewegen den Tunnel langsam seitlich. Der Ball muss im richtigen Moment hindurchgespielt werden.

---

### Gold-Tunnel

Ein besonders kleiner Tunnel bringt Extrapunkte.

---

### Tunnel-Parcours

Mehrere Tunnel mit unterschiedlichen Breiten und Distanzen werden nacheinander gespielt.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

## **Flach und kontrolliert spielen**

Der Ball soll gezielt durch die Öffnung laufen oder fliegen.

## **Ziel vorher auswählen**

Vor dem Schlag bewusst auf den Tunnel ausrichten.

## **Kontrolle vor Kraft**

Ein ruhiger, dosierter Schlag ist erfolgreicher als ein harter Schlag.

## **Treffpunkt vor dem Körper**

Der Ball sollte sauber und gut sichtbar getroffen werden.

---

## **Motivationstipps**

- Tunnel-König des Tages küren.
- Gold-Tunnel mit Bonuspunkten einbauen.
- Teamrekorde sammeln.
- Tunnel-Parcours als Station aufbauen.
- Schwierigkeit nach jedem Treffer erhöhen.

---

## **Lernziele**

### **Motorische Fähigkeiten**

- Auge-Hand-Koordination
- Ballgefühl
- Präzision
- Schlagkontrolle

### **Kognitive Fähigkeiten**

- Konzentration
- Raumorientierung
- Timing
- Entscheidungsfähigkeit

### **Soziale Fähigkeiten**

- Teamarbeit

- Kommunikation
- gegenseitige Unterstützung
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Beim Bein-Tunnel nur weiche Softbälle verwenden.
- Nicht mit voller Kraft in Richtung Mitspieler schlagen.
- Ausreichend Abstand zwischen den Gruppen einhalten.
- Tunnel erst verändern, wenn kein Ball unterwegs ist.
- Wartende Spieler stehen seitlich außerhalb der Schlagrichtung.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Tunnel-Treffer ist eine sehr gute Challenge, um Präzision und kontrolliertes Spielen zu üben. Die Kinder lernen, ihre Schlagkraft zu dosieren und die Richtung des Balls bewusst zu steuern.

Durch einfache Anpassungen der Tunnelbreite und Entfernung kann die Aufgabe für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen passend gestaltet werden.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Bewegungsparcours
- BadmintonBasics-Training
- Sportfeste

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Die Aufgabe ist sofort verständlich: Der Ball muss durch den Tunnel. Jeder Treffer ist sichtbar und wird direkt als Erfolg erlebt. Besonders der Bein-Tunnel oder bewegliche Tunnel sorgen für viel Spaß und Spannung.



RacketMotion.com

### Challenge-Motto

● ● „Zielen, dosieren, durch den Tunnel spielen!“ ● ● 🐼

### Bonus-Challenge

**Schafft ihr 10 Tunnel-Treffer hintereinander, ohne einen Fehlschlag?**

## Street Racket



**CHALLENGE 19: NUMMERN-ZIEL**  
TREFFE DIE RICHTIGE ZAHL UND SAMMLE DIE MEISTEN PUNKTE! 1 2 3

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**
  - Große Zielfelder
  - Kurze Distanz
- STUFE 2 – BASIC**
  - Mittlere Zielfelder
  - Distanz 3–5 Meter
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**
  - Kleine Zielfelder
  - Höhere Punktwerte
- STUFE 4 – PROFI**
  - Kleine Zielfelder
  - Schwache Hand
- STUFE 5 – CHAMPION**
  - Kleine Zielfelder
  - Große Distanz
  - Nur direkte Treffer zählen

**VARIANTEN**

- Punktsammler
- Zahlenjagd
- Exakte Punktzahl
- Goldfeld
- Zahlenkombination
- Team-Mission

**WERTUNG**

**STANDARDWERTUNG**  
Jeder Zielfeld zählt die aufgedruckte Punktzahl.  
Beispiel: 8 Treffer = 8 Punkte  
15 Treffer = 15 Punkte

**BEISPIELRUNDE (5 VERSUCHE)**  
Treffer Feld 20  
Treffer Feld 10  
Treffer Feld 30  
Treffer Feld 30  
Fehlgeschuss  
Gesamt: 70 Punkte

**TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte des Teams werden addiert.

**ZEITWERTUNG**  
Wie viele Tunnel-Treffer schafft das Team in 60 Sekunden?

**GOLDFELD**  
Ein Goldfeld bringt doppelte Punkte!

**AUFBAU – BEISPIEL**

|    |    |    |
|----|----|----|
| 50 |    |    |
| 20 | 30 | 20 |
| 10 | 10 | 10 |
| 5  |    |    |

• Kreide, Reifen, Hütchen oder Zielmatten  
• Distanz je nach Alter und Können anpassen

**COACHING-HINWEISE**

- Ziel bewusst auswählen
- Risiko gegen Sicherheit abwägen
- Kontrolle vor Kraft
- Ball beobachten

**BONUS-CHALLENGE**  
WER ERREICHT MIT GENAU 5 SCHLÄGEN DIE PUNKTZAHL 100 UND WIRD NUMMERN-MEISTER DES TAGES?

**LEARNZIELE**

**MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**  
AUGE-HAND-KOORDINATION, BALLKONTROLLE, PRÄZISION, SCHLAGTECHNIK

**KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**  
KONZENTRATION, RECHNEN & ZAHLENVERSTÄNDNIS

**SOZIALE FÄHIGKEITEN**  
STRATEGIE-ENTWICKLUNG, TEAMARBEIT, KOMMUNIKATION

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 19: Nummern-Ziel

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Nummern-Ziel“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball gezielt in nummerierte Zielfelder zu spielen. Jedes Zielfeld besitzt eine bestimmte Punktzahl. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln oder vorgegebene Zahlenkombinationen zu treffen.

Die Challenge verbindet Präzision, Konzentration und taktisches Denken. Die Spieler müssen entscheiden, ob sie auf sichere Punkte oder auf schwierige, aber wertvollere Zielfelder spielen.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungsband
- Markierungshütchen
- Optional Reifen oder Zielmatten



---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler sammelt Punkte für sich.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen gemeinsam und addieren ihre Punkte.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler bilden ein Team und versuchen gemeinsam eine Zielpunktzahl zu erreichen.

---

## Aufbau

Auf dem Boden werden mehrere nummerierte Zielfelder markiert.

## Beispiel

[50]

[20] [30] [20]

[10] [10] [10]

[5]

Alternativ können verwendet werden:

- Reifen
- Hütchenfelder
- Zielmatten
- Kreidekreise

Die Zahlen können je nach Schwierigkeit angepasst werden.

---

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger in die nummerierten Zielfelder gespielt.



Der Ball muss:

- direkt im Zielfeld landen,
- oder nach dem ersten Bodenkontakt im Zielfeld liegen bleiben.

Die erzielte Zahl wird dem Punktekonto hinzugefügt.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jedes Feld zählt die aufgedruckte Punktzahl.

Beispiel:

#### Feld Punkte

|    |    |
|----|----|
| 5  | 5  |
| 10 | 10 |
| 20 | 20 |
| 30 | 30 |
| 50 | 50 |

---

## Beispielrunde

5 Versuche:

- Treffer Feld 20
- Treffer Feld 10
- Treffer Feld 10
- Treffer Feld 30
- Fehlversuch

Gesamt:

**70 Punkte**

---

## Teamwertung

Alle Punkte des Teams werden addiert.

---

## Schwierigkeitsstufen



---

## Stufe 1 – Anfänger

- Große Zielfelder
- Kurze Distanz

---

## Stufe 2 – Basic

- Mittlere Zielfelder
- Distanz 3–5 Meter

---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleine Zielfelder
- Höhere Punktwerte

---

## Stufe 4 – Profi

- Kleine Zielfelder
- Schwache Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Kleine Zielfelder
- Große Distanz
- Nur direkte Treffer zählen

---

## Varianten

### Punktesammler

Wer erreicht zuerst 100 Punkte?

---

### Zahlenjagd

Der Coach nennt eine Zahl.

Nur Treffer auf dieses Feld zählen.

---

### Exakte Punktzahl



Die Spieler müssen exakt eine Zielpunktzahl erreichen.

Beispiel:

„Erreiche genau 75 Punkte.“

Zu viele Punkte zählen nicht.

---

## Goldfeld

Ein Zielfeld bringt doppelte Punkte.

---

## Zahlenkombination

Mehrere Felder müssen in einer bestimmten Reihenfolge getroffen werden.

Beispiel:

10 → 20 → 50

---

## Team-Mission

Die Gruppe muss gemeinsam eine bestimmte Punktzahl erreichen.

Beispiel:

„Schafft ihr als Team 500 Punkte?“

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Ziel bewusst auswählen

Vor jedem Schlag überlegen:

„Welches Feld möchte ich treffen?“

### Risiko gegen Sicherheit

Die Spieler sollen taktische Entscheidungen treffen.

### Kontrolle vor Kraft

Präzision ist wichtiger als Schlagstärke.

### Ball beobachten

Den Ball bis zum Treffpunkt konzentriert verfolgen.

---

## Motivationstipps



- Tagesbestwert notieren.
- Punktemeister küren.
- Goldfelder einbauen.
- Team-Challenges durchführen.
- Eigene Zahlenfelder gestalten lassen.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Präzision
- Schlagtechnik

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Rechnen und Zahlenverständnis
- Strategieentwicklung
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Genügend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen seitlich.
- Zielfelder außerhalb von Laufwegen platzieren.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Nummern-Ziel-Challenge verbindet Bewegung mit Mathematik und Strategie. Besonders im Schulsport kann die Aufgabe genutzt werden, um Zahlenverständnis, Rechnen und Konzentration spielerisch zu fördern.

Durch die Kombination aus Zielgenauigkeit und taktischen Entscheidungen entsteht eine abwechslungsreiche Herausforderung für alle Altersgruppen.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training
- Bewegungsstationen
- Sportfeste

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Jeder Treffer hat sofort sichtbare Auswirkungen auf das Punktekonto. Die Spieler entscheiden selbst, ob sie auf Sicherheit spielen oder das Risiko für höhere Punktzahlen eingehen.

Dadurch entsteht eine spannende Mischung aus Präzision, Taktik und Wettbewerb.

---

## Challenge-Motto

■●● „Treffe die richtige Zahl und sammle die meisten Punkte!“ ●■■

## Bonus-Challenge

■ Wer erreicht mit genau 5 Schlägen die Punktzahl 100 und wird Nummern-Meister des Tages? 🕒🗣️●■■🎯📏📊

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 20: Straßenverkehr

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Straßenverkehr“ bewegen sich die Spielerinnen und Spieler mit Schläger und Ball durch einen abwechslungsreichen Bewegungsparcours. Dabei müssen sie verschiedene Straßen, Kreuzungen, Kreisverkehre, Baustellen und Verkehrshindernisse bewältigen, ohne die Kontrolle über den Ball zu verlieren.

Die Challenge verbindet Street Racket mit Bewegung, Geschicklichkeit, Orientierung und Reaktionsfähigkeit. Gleichzeitig lernen die Kinder spielerisch wichtige Verkehrsregeln und Verhaltensweisen im Straßenverkehr kennen.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungsband
- Hütchen

- Reifen
- Bänke
- Hindernisse

Optional:

- Verkehrsschilder
- Ampelkarten
- Warnwesten
- Verkehrszeichen aus Papier

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler absolviert den Parcours allein.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler unterstützen sich gegenseitig.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler bilden eine Fahrgemeinschaft und sammeln gemeinsam Punkte.

---

## Aufbau

Auf einer Spielfläche wird ein Straßen-Parcours aufgebaut.

Mögliche Elemente:



Beispiel:

## START



Die Stationen können je nach Platzangebot beliebig erweitert werden.

---

### Aufgabe

Der Ball muss während der gesamten Fahrt kontrolliert werden.

Je nach Station sind unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen.

Beispiele:

#### Ampel

- Grün = weiter spielen
- Gelb = langsam spielen
- Rot = Ball stoppen

---

#### Kreisverkehr

Einmal um einen Reifen oder ein Hütchen herumspielen.

---

#### Baustelle

Slalom durch Hütchen.

---

#### Zebrastreifen

Ball besonders kontrolliert und langsam spielen.

---

#### Stoppschild

Ball anhalten und kontrolliert neu starten.

---

#### Ziel

Ball kontrolliert in eine Zielzone spielen.

---

### Wertung

#### Standardwertung



Jede erfolgreich absolvierte Station bringt einen Punkt.

Beispiel:

- 6 Stationen = 6 Punkte

---

## Zeitwertung

Wer absolviert den Parcours am schnellsten?

---

## Teamwertung

Alle Punkte eines Teams werden addiert.

---

## Fehlerwertung

Für Fehler werden Strafpunkte vergeben.

Beispiele:

- Ballverlust = -1 Punkt
- Station ausgelassen = -1 Punkt

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Wenige Stationen
- Ball darf gefangen werden

---

### Stufe 2 – Basic

- Mehr Stationen
- Ballkontrolle mit Schläger

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Zusätzliche Hindernisse
- Höheres Tempo

---

### Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand
- Schwierige Aufgaben

---

## Stufe 5 – Champion

- Kompletter Parcours
- Schwache Hand
- Zeitlimit

---

## Varianten

### Verkehrsmeister

Wer absolviert den Parcours fehlerfrei?

---

### Polizei und Verkehr

Der Coach kontrolliert die Einhaltung der Regeln.

---

### Rush-Hour

Mehrere Spieler gleichzeitig im Parcours.

---

### Nachtfahrt

Bestimmte Stationen werden überraschend geändert.

---

### Team-Fahrt

Das gesamte Team muss den Parcours erfolgreich absolvieren.

---

### Verkehrsquiz

An einzelnen Stationen müssen zusätzlich Fragen beantwortet werden.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Sicherheit vor Geschwindigkeit

Zunächst kontrolliert spielen.



## Verkehrsregeln erklären

Die Signale und Aufgaben müssen verständlich sein.

## Bewegung fördern

Die Spieler sollen ständig aktiv bleiben.

## Erfolgserlebnisse schaffen

Stationen dem Alter anpassen.

---

## Motivationstipps

- Führerschein vergeben.
- Verkehrsmeister küren.
- Team-Challenges durchführen.
- Neue Stationen erfinden lassen.
- Rekorde sammeln.

---

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Gleichgewicht
- Beweglichkeit
- Geschicklichkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Orientierung
- Regelverständnis
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Rücksichtnahme
- Teamarbeit
- Kommunikation

- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Platz zwischen den Stationen.
- Keine scharfen Hindernisse.
- Klare Laufwege markieren.
- Auf andere Spieler achten.
- Hindernisse stabil aufbauen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Straßenverkehr-Challenge verbindet Bewegung mit lebensnahen Situationen. Die Kinder trainieren ihre koordinativen Fähigkeiten und lernen gleichzeitig spielerisch wichtige Verkehrsregeln kennen.

Durch die abwechslungsreichen Stationen bleibt die Motivation hoch und unterschiedliche Fähigkeiten werden gleichzeitig gefördert.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Verkehrserziehung
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Sportfeste
- Bewegungsparcours

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Die Kinder erleben eine spannende Reise durch eine kleine Verkehrswelt. Jede Station bringt eine neue Aufgabe und sorgt für Abwechslung.

Dadurch entsteht eine Kombination aus Spiel, Bewegung, Geschicklichkeit und Lernen, die bei nahezu allen Altersgruppen gut ankommt.

### Challenge-Motto

„Sicher ans Ziel – mit Ball, Schläger und Köpfchen!“

### Bonus-Challenge

🏠 **Schaffst du den gesamten Straßenverkehr-Parcours fehlerfrei und erhältst den Street-Racket-Führerschein?** ⌚ 🏠 🗣️ 🧑 📱 🌐 🎉 🎊 🎊 🎊 🎊 🎊

## Street Racket



**CHALLENGE 21: REAKTIONSJÄGER**  
HÖREN – DENKEN – REAGIEREN!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**
  - Zwei Signale
  - Ball darf gefangen werden
- STUFE 2 – BASIC**
  - Drei bis vier Signale
  - Ball bleibt im Spiel
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**
  - Mehrere Farben & Richtungen
  - Schneller Signalwechsel
- STUFE 4 – PROFI**
  - Zusätzliche Bewegungsaufgaben
  - Schwache Hand
- STUFE 5 – CHAMPION**
  - Mehrere Signale gleichzeitig
  - Hohe Reaktionsgeschwindigkeit

**VARIANTEN**

- Farbenjäger
- Zahlenjäger
- Richtungsjäger
- Signalfänger
- Teamjäger
- Überraschungsjäger

**LEARNZIELE**

- MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**
  - Reaktionsfähigkeit
  - Auge-Hand-Koordination
  - Ballkontrolle
- KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**
  - Konzentration
  - Aufmerksamkeit
  - Wahrnehmung
  - Entscheidungsfähigkeit
  - Handlungsschnelligkeit
- SOZIALE FÄHIGKEITEN**
  - Teamarbeit
  - Kommunikation
  - Fair Play
  - Gegenseitige Unterstützung
- MOTIVATIONSTIPPS**
  - Reaktionsmeister kürzen
  - Teamrekorde sammeln
  - Überraschungssignale einbauen
  - Bonuspunkte vergeben
  - Eigene Signale entwickeln lassen

**STANDARDWERTUNG**  
Jede richtige Reaktion zählt einen Punkt.  
Beispiel: 15 richtige Reaktionen = 15 Punkte

**ZEITWERTUNG**  
Wie viele richtige Reaktionen gelingen in 60 Sekunden?  
60 SEK

**TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte eines Teams werden addiert.

**FEHLERWERTUNG**  
Strafpunkte für Fehlreaktionen:  
• Ballverlust = -1 Punkt  
• Falsche Reaktion = -1 Punkt

**BEISPIEL-SIGNALE**

**FARBE** (Farben des Balls)  
**ZAHLEN** (Anzahl der Signale)  
**RICHTUNG** (Richtung des Balls)  
**BEWEGUNG** (Bewegung des Balls)

**AUFBAU – BEISPIEL**

**COACHING-HINWEISE**

- Aufmerksamkeit fördern
- Signale klar und deutlich geben
- Schwierigkeit schrittweise steigern
- Spieler loben und motivieren

**BONUS-CHALLENGE**  
SCHAFFT DU 20 RICHTIGE REAKTIONEN HINTEREINANDER, OHNE EINEN FEHLER ZU MACHEN, UND WIRST ZUM REAKTIONSJÄGER DES TAGES?

ChatGPT

KI-Symbolbild [ChatGPT]

## Challenge 21: Reaktionsjäger

### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Reaktionsjäger“ müssen die Spielerinnen und Spieler blitzschnell auf unerwartete Signale, Ballwechsel, Richtungsänderungen oder Aufgaben reagieren. Wer aufmerksam ist und schnell handelt, sammelt Punkte und wird zum Reaktionsjäger.

Die Challenge trainiert Reaktionsfähigkeit, Konzentration, Wahrnehmung und Ballkontrolle. Gleichzeitig sorgt sie für viel Bewegung, Spannung und Spaß, da die Spieler nie wissen, welche Aufgabe als Nächstes kommt.

### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Hütchen oder Markierungsteller in verschiedenen Farben
- Kreide oder Markierungshütchen
- Optional Farbkarten, Zahlenkarten oder Signaltafeln

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler reagiert selbstständig auf die Signale des Coaches.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen zusammen und reagieren auf die Aufgaben.

### Variante C – Gruppen-Challenge

Mehrere Spieler oder Teams treten gleichzeitig an.

---

## Aufbau

Die Spieler verteilen sich auf einer freien Fläche.

Zusätzlich werden verschiedene Zielzonen oder Farbfelder aufgebaut.

Beispiel:

 Rot

  Grün  Blau

 Gelb

Die Felder können aus:

- Hütchen
- Reifen
- Kreidefeldern
- Markierungsmatten

bestehen.

---

## Aufgabe

Die Spieler halten den Ball im Spiel.



Währenddessen gibt der Coach unerwartete Signale.

Beispiele:

- Farbe nennen
- Zahl nennen
- Richtung anzeigen
- Bewegung vorgeben
- Zusatzaufgabe stellen

Die Spieler müssen sofort reagieren und die richtige Aktion ausführen.

---

## Wertung

### Standardwertung

Jede richtige Reaktion zählt einen Punkt.

Beispiel:

- 15 richtige Reaktionen = 15 Punkte

---

### Teamwertung

Alle Punkte eines Teams werden addiert.

---

### Zeitwertung

Wie viele richtige Reaktionen gelingen innerhalb von 60 Sekunden?

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Zwei Farben oder Signale
- Ball darf gefangen werden

---

### Stufe 2 – Basic

- Drei bis vier Signale
- Ball bleibt im Spiel

---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Mehrere Farben und Richtungen
  - Schneller Signalwechsel
- 

## Stufe 4 – Profi

- Zusätzliche Bewegungsaufgaben
  - Schwache Hand
- 

## Stufe 5 – Champion

- Mehrere Signale gleichzeitig
  - Hohe Reaktionsgeschwindigkeit
- 

## Varianten

### Farbenjäger

Der Coach ruft eine Farbe.

Der Ball muss in die entsprechende Zone gespielt werden.

---

### Zahlenjäger

Der Coach nennt eine Zahl.

Die passende Zielzone muss getroffen werden.

---

### Richtungsjäger

Der Coach zeigt eine Richtung.

Die Spieler müssen sofort reagieren.

---

### Signaljäger

Farben, Zahlen und Bewegungen werden kombiniert.

---

### Teamjäger

Das gesamte Team sammelt gemeinsam Punkte.

---

## Überraschungsjäger

Der Coach kann jederzeit neue Regeln einführen.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Aufmerksamkeit fördern

Die Spieler sollen ständig bereit sein.

### Signale klar geben

Anfangs deutlich und langsam.

### Schwierigkeit schrittweise steigern

Mit wenigen Signalen beginnen.

### Spieler loben

Schnelle und richtige Reaktionen positiv verstärken.

---

## Motivationstipps

- Reaktionsmeister küren.
  - Teamrekorde sammeln.
  - Überraschungssignale einbauen.
  - Bonuspunkte vergeben.
  - Eigene Signale entwickeln lassen.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Reaktionsfähigkeit
- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Beweglichkeit
- Schnelligkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration

- Aufmerksamkeit
- Wahrnehmung
- Entscheidungsfähigkeit
- Handlungsschnelligkeit

## Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Fair Play
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Klare Spielfeldgrenzen.
- Keine hektischen Laufwege kreuzen.
- Aufgaben an das Alter anpassen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Der Reaktionsjäger verbindet Bewegung und Denken auf ideale Weise. Die Kinder müssen Informationen aufnehmen, verarbeiten und sofort handeln.

Dadurch werden wichtige Fähigkeiten gefördert, die nicht nur im Sport, sondern auch im Alltag und in der Schule von Bedeutung sind:

- Aufmerksamkeit
- Reaktionsschnelligkeit
- Anpassungsfähigkeit
- Konzentration

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen



- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Aufwärmprogramme
- BadmintonBasics-Training
- Koordinationstraining

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Die Spieler wissen nie, welches Signal als Nächstes kommt. Dadurch bleibt jede Runde spannend und abwechslungsreich.

Die Mischung aus Ballspiel, Reaktion und Überraschung sorgt für hohe Motivation und viele Erfolgserlebnisse.

---

## Challenge-Motto

⚡●🟡 „Hören – Denken – Reagieren!“ ●⚡⚡

## Bonus-Challenge

🏠 **Schaffst du 20 richtige Reaktionen hintereinander, ohne einen Fehler zu machen, und wirst zum Reaktionsjäger des Tages?** 🏆🟡⚡🚀🌈🔴🟢🟠🟡🟣🟤🟦🟩🟪🟫🟬🟭🟮🟯

## Street Racket



**CHALLENGE 22: GOLDFELD**  
RISIKO ODER SICHERHEIT – TRIFF DAS GOLDFELD UND KNACKE DEN JACKPOT!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**
  - Großes Goldfeld
  - Kurze Distanz
- STUFE 2 – BASIC**
  - Mittleres Goldfeld
  - Normale Distanz
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**
  - Kleines Goldfeld
  - Großere Distanz
- STUFE 4 – PROFI**
  - Zusätzliche Bewegungsaufgaben
  - Schwache Hand
- STUFE 5 – CHAMPION**
  - Sehr kleines Goldfeld
  - Große Distanz
  - Nur direkte Treffer zählen

**VARIANTEN**

- Wanderndes Goldfeld
- Verstecktes Goldfeld
- Doppelte Goldpunkte
- Goldjagd
- Team-Schatzsuche
- Goldfeld-Parcours

**WERTUNG – BEISPIELRUNDE (5 VERSÜCHE)**

| Ergebnis          | Punkte           |
|-------------------|------------------|
| Treffer 5 Punkte  | 5                |
| Treffer 5 Punkte  | 5                |
| Treffer 25 Punkte | 25               |
| Treffer 10 Punkte | 10               |
| Fehlversuch       | 0 Punkte         |
| <b>GESAMT:</b>    | <b>45 PUNKTE</b> |

**TEAMWERTUNG**  
Alle Punkte eines Teams werden addiert.

**JACKPOT-WERTUNG**  
Wer trifft das Goldfeld mehrfach hintereinander?

**WERTUNG**

| FELD                  | PUNKTE |
|-----------------------|--------|
| Normales Feld (klein) | 5      |
| Großes Zielfeld       | 10     |
| Goldfeld              | 25     |

**COACHING-HINWEISE**

- Risiko bewusst wählen
- Ziel klar anvisieren
- Kontrolle vor Kraft
- Ball bis zum Treffpunkt beobachten
- Spieler loben und motivieren

**BONUS-CHALLENGE**  
WER TRIFFT DAS GOLDFELD DREIMAL HINTEREINANDER UND WIRD ZUM GOLDJÄGER DES TAGES?

**MOTIVATIONSTIPPS**

- Goldjäger des Tages feiern
- Jackpot-Runden durchführen
- Team-Challenges organisieren
- Bonuspunkte vergeben
- Schwierigkeit schrittweise erhöhen

**LERNZIELE**

- MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**
  - Auge-Hand-Koordination
  - Ballkontrolle
  - Präzision
  - Schlagtechnik
- KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**
  - Konzentration
  - Strategieentwicklung
  - Risikobewertung
  - Entscheidungsfähigkeit
- SOZIALE FÄHIGKEITEN**
  - Teamarbeit
  - Kommunikation
  - Fair Play
  - Gegenseitige Unterstützung

KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 22: Goldfeld

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Goldfeld“ versuchen die Spielerinnen und Spieler, den Street-Racket-Softball gezielt in ein besonders wertvolles Zielfeld – das Goldfeld – zu spielen. Das Goldfeld bringt deutlich mehr Punkte als die übrigen Zielfelder und sorgt dadurch für Spannung, Risiko und taktische Entscheidungen.

Die Challenge fördert Präzision, Ballkontrolle, Konzentration und strategisches Denken. Die Spieler müssen entscheiden, ob sie auf sichere Punkte spielen oder das Risiko eingehen, das Goldfeld zu treffen.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungsband
- Hütchen oder Reifen

- Optional Goldkarte, Goldmatte oder gelbes Tuch zur Kennzeichnung des Goldfeldes

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler sammelt Punkte für sich.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler spielen gemeinsam und addieren ihre Punkte.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler bilden ein Team und versuchen gemeinsam möglichst viele Goldpunkte zu sammeln.

---

## Aufbau

Auf dem Boden werden mehrere Zielfelder markiert.

Beispiel:

[ 10 ]

[ 5 ][ GOLD ][ 5 ]

[ 10 ]

Das Goldfeld sollte:

- kleiner sein als die übrigen Felder,
- zentral oder besonders schwierig platziert werden,
- deutlich gekennzeichnet sein.

---

## Aufgabe

Der Ball wird mit dem Street-Racket-Schläger in die Zielfelder gespielt.

Ziel ist es:



- Punkte zu sammeln,
- möglichst oft das Goldfeld zu treffen,
- oder eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen.

Der Ball muss:

- direkt im Feld landen,
- oder nach dem ersten Bodenkontakt im Feld liegen bleiben.

---

## Wertung

### Standardwertung

| Feld | Punkte |
|------|--------|
|------|--------|

|               |   |
|---------------|---|
| Normales Feld | 5 |
|---------------|---|

|                 |    |
|-----------------|----|
| Großes Zielfeld | 10 |
|-----------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| Goldfeld | 25 |
|----------|----|

---

## Beispiel

5 Versuche:

- 2 × normales Feld = 10 Punkte
- 1 × großes Feld = 10 Punkte
- 1 × Goldfeld = 25 Punkte
- 1 Fehlversuch = 0 Punkte

Gesamt:

**45 Punkte**

---

## Teamwertung

Alle Punkte eines Teams werden addiert.

---

## Jackpot-Wertung

Wer trifft das Goldfeld mehrfach hintereinander?

---

## Schwierigkeitsstufen



---

## Stufe 1 – Anfänger

- Großes Goldfeld
- Kurze Distanz

---

## Stufe 2 – Basic

- Mittleres Goldfeld
- Normale Distanz

---

## Stufe 3 – Fortgeschritten

- Kleines Goldfeld
- Größere Distanz

---

## Stufe 4 – Profi

- Kleines Goldfeld
- Schwache Hand

---

## Stufe 5 – Champion

- Sehr kleines Goldfeld
- Große Distanz
- Nur direkte Treffer zählen

---

## Varianten

### Wanderndes Goldfeld

Nach jeder Runde wird das Goldfeld verschoben.

---

### Verstecktes Goldfeld

Der Coach bestimmt erst kurz vor dem Schlag, welches Feld Goldstatus besitzt.

---

### Doppelte Goldpunkte

Treffer ins Goldfeld zählen doppelt.

---

## Goldjagd

Nur Treffer ins Goldfeld zählen.

---

## Team-Schatzsuche

Die Mannschaft muss gemeinsam eine bestimmte Anzahl Goldpunkte sammeln.

---

## Goldfeld-Parcours

Mehrere Goldfelder mit unterschiedlichen Punktwerten werden aufgebaut.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Risiko bewusst wählen

Die Spieler sollen selbst entscheiden:

- sichere Punkte,
- oder Goldfeld.

### Ziel klar anvisieren

Vor jedem Schlag bewusst auf das Goldfeld konzentrieren.

### Kontrolle vor Kraft

Präzision ist wichtiger als ein harter Schlag.

### Ball bis zum Treffpunkt beobachten

Saubere Ballkontrolle erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit.

---

## Motivationstipps

- Goldjäger des Tages küren.
  - Jackpot-Runden durchführen.
  - Team-Challenges organisieren.
  - Bonuspunkte vergeben.
  - Schwierigkeit schrittweise erhöhen.
- 

## Lernziele

## Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Präzision
- Schlagtechnik

## Kognitive Fähigkeiten

- Konzentration
- Strategieentwicklung
- Risikobewertung
- Entscheidungsfähigkeit

## Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation
- Fair Play
- gegenseitige Unterstützung

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Abstand zwischen den Spielern.
- Nur der aktive Spieler schlägt.
- Wartende Spieler stehen außerhalb des Schlagbereichs.
- Zielfelder nicht in Laufwege legen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Das Goldfeld verbindet Techniktraining mit taktischem Denken. Die Kinder lernen, Chancen und Risiken abzuwägen und Entscheidungen zu treffen.

Durch die hohen Punktgewinne entsteht zusätzliche Motivation und Spannung. Gleichzeitig werden Ballgefühl und Zielgenauigkeit intensiv trainiert.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport

- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training
- Sportfeste
- Bewegungsstationen

## Warum die Challenge so beliebt ist

Jeder Spieler möchte das Goldfeld treffen. Dadurch entsteht automatisch Spannung bei jedem Versuch. Ein einziger erfolgreicher Goldtreffer kann das gesamte Spiel verändern und sorgt oft für große Jubelmomente.

## Challenge-Motto

🍷🍷 „Risiko oder Sicherheit – trifft das Goldfeld und knacke den Jackpot!“ 🍷🍷 - W 🍷 1

### Bonus-Challenge

**Wer trifft das Goldfeld dreimal hintereinander und wird zum Goldjäger des Tages?**



## Street Racket



**CHALLENGE 23: TEAM-BADMINTON**  
GEMEINSAM SPIELEN – GEMEINSAM GEWINNEN!

**SCHWIERIGKEITSSTUFEN**

- STUFE 1 – ANFÄNGER**
  - Ball darf gefangen werden
  - Mehrere Teamkontakte erlaubt
- STUFE 2 – BASIC**
  - Ball darf einmal aufspringen
  - Maximal 3 Teamkontakte
- STUFE 3 – FORTGESCHRITTEN**
  - Direkte Ballkontakte
  - Schnelleres Spiel
- STUFE 4 – PROFI**
  - Schwache Hand
  - Höheres Spieltempo
- STUFE 5 – CHAMPION**
  - Direkte Ballkontakte
  - Schwache Hand
  - Jeder Spieler muss beteiligt sein

**VARIANTE**

- Team-Rekord
- Rotations-Badminton
- Goldball
- Pflichtkontakt
- Team-Champion
- XXL-Team-Badminton

**COACHING-HINWEISE**

- Kommunikation fördern: Ich habe! – Du hast! – Weiter!
- Gemeinsam spielen – nicht Einzelaktionen
- Kontrolle vor Tempo
- Alle einbeziehen – jeder zählt!

**SPIELREGELN**

- Maximal 3 Teamkontakte, dann muss der Ball auf die andere Seite gespielt werden.
- Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander spielen.
- Ball darf je nach Stufe aufspringen oder direkt gespielt werden.

**TEAM A** **TEAM B**

**WERTUNG**

**STANDARDWERTUNG**  
Jeder erfolgreiche Ballwechsel = 1 Punkt

**REKORDWERTUNG**  
Wie viele Ballwechsel schafft das Team ohne Fehler?

**MATCHWERTUNG**  
Ein Punkt, wenn das gegnerische Team einen Fehler macht.

**BONUS-CHALLENGE**  
SCHAFFT IHR ALS TEAM 100 BALLWECHSEL OHNE FEHLER UND STELLT EINEN NEUEN TEAM-BADMINTON-REKORD AUF?

**LERNZIELE**

- MOTORISCHE FÄHIGKEITEN**
  - Auge-Hand-Koordination
  - Ballkontrolle
  - Bewegungssteuerung
  - Reaktionsfähigkeit
- KOGNITIVE FÄHIGKEITEN**
  - Antizipation
  - Konzentration
  - Spielübersicht
  - Entscheidungsfähigkeit
- SOZIALE FÄHIGKEITEN**
  - Teamarbeit
  - Kommunikation
  - Verantwortung
  - Fair Play
- MOTIVATIONSTIPPS**
  - Teamnamen vergeben
  - Rekordlisten führen
  - Turniere organisieren
  - Goldball einsetzen
  - Mannschaftsrekorde sammeln

**TEAMWORK** **KOMMUNIKATION** **SPASS** **FAIR PLAY** **ZUSAMMEN GEWINNEN!**

KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 23: Team-Street Racket

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „**Team-Street Racket**“ versuchen mehrere Spielerinnen und Spieler gemeinsam, den Street-Racket-Softball möglichst lange im Spiel zu halten. Anders als beim klassischen Einzel oder Doppel spielt hier nicht ein Spieler gegen einen anderen, sondern zwei Teams arbeiten innerhalb ihrer Mannschaft zusammen, um erfolgreiche Ballwechsel zu erzielen.

Die Challenge fördert Teamarbeit, Kommunikation, Ballkontrolle und taktisches Zusammenspiel. Jeder Spieler trägt zum Erfolg des Teams bei.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Street-Racket-Feld oder markiertes Spielfeld
- Kreide oder Markierungshütchen

Optional:



- Netz oder Markierung einer Mittellinie
- Rekordtafel

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Team-Challenge

Ideal für:

- 3–6 Spieler pro Team

Mögliche Spielformen:

- 3 gegen 3
- 4 gegen 4
- 5 gegen 5
- 6 gegen 6

---

## Aufbau

Es wird ein Street-Racket-Feld aufgebaut.

Beispiel:

Team A

A1 A2

A3 A4

-----

B1 B2

B3 B4

## Team B

Die Spieler verteilen sich auf beiden Seiten des Feldes.

---

## Aufgabe

Der Ball wird ins Spiel gebracht.

Ziel ist es:

- den Ball über die Mittellinie zu spielen,
- den Ball im eigenen Team kontrolliert weiterzugeben,
- möglichst lange Ballwechsel zwischen den Teams zu erzielen.

Die Teams dürfen den Ball gemeinsam vorbereiten, bevor er auf die andere Seite gespielt wird.

---

## Spielregeln

### Grundregel

Der Ball muss nach spätestens drei Teamkontakten auf die andere Spielfeldseite gespielt werden.

Beispiel:

1. Spieler A1 spielt den Ball.
  2. Spieler A2 kontrolliert.
  3. Spieler A3 spielt den Ball zurück.
- 

### Ballkontakt-Regel

Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander spielen.

---

### Bodenkontakt

Je nach Spielstufe:

- Ball darf aufspringen
  - oder direkt gespielt werden
- 

## Wertung

### Standardwertung

Jeder erfolgreiche Ballwechsel zählt einen Punkt.

---

Beispiel:

- 15 Ballwechsel = 15 Punkte
- 50 Ballwechsel = 50 Punkte

---

## Rekordwertung

Wie viele Ballwechsel schafft das Team ohne Fehler?

---

## Matchwertung

Ein Team erhält einen Punkt, wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler macht.

Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

---

## Schwierigkeitsstufen

### Stufe 1 – Anfänger

- Ball darf gefangen werden.
- Mehrere Teamkontakte erlaubt.

---

### Stufe 2 – Basic

- Ball darf einmal aufspringen.
- Maximal drei Teamkontakte.

---

### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Direkte Ballkontakte.
- Schnelleres Spiel.

---

### Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand.
- Höheres Spieltempo.

---

### Stufe 5 – Champion

- Direkte Ballkontakte.

- Schwache Hand.
  - Jeder Spieler muss vor dem Rückspiel beteiligt werden.
- 

## Varianten

### Team-Rekord

Beide Teams versuchen gemeinsam einen Rekord aufzustellen.

---

### Rotations- Street Racket

Nach jedem Schlag wechseln die Spieler ihre Position.

---

### Goldball

Ein spezieller Ball zählt doppelt.

---

### Pflichtkontakt

Jeder Spieler eines Teams muss den Ball mindestens einmal berühren.

---

### Team-Champion

Mehrere Mannschaften spielen ein Turnier.

---

### XXL-Team- Street Racket

Mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Kommunikation fördern

Die Spieler sollen miteinander sprechen.

Beispiele:

- „Ich habe!“
  - „Deiner!“
  - „Weiter!“
-

---

## Gemeinsam spielen

Nicht Einzelaktionen, sondern Teamspiel fördern.

---

## Kontrolle vor Tempo

Saubere Ballwechsel sind wichtiger als harte Schläge.

---

## Alle einbeziehen

Jeder Spieler soll regelmäßig Ballkontakte erhalten.

---

## Motivationstipps

- Teamnamen vergeben.
  - Rekordlisten führen.
  - Turniere organisieren.
  - Goldball einsetzen.
  - Mannschaftsrekorde sammeln.
- 

## Lernziele

### Motorische Fähigkeiten

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Bewegungssteuerung
- Reaktionsfähigkeit

### Kognitive Fähigkeiten

- Antizipation
- Konzentration
- Spielübersicht
- Entscheidungsfähigkeit

### Soziale Fähigkeiten

- Teamarbeit
- Kommunikation

- Verantwortung
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Platz zwischen den Spielern.
- Laufwege erklären.
- Keine riskanten Schlägerbewegungen.
- Auf Mitspieler achten.
- Klare Spielfeldgrenzen markieren.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Team- **Street Racket** vermittelt zentrale Werte des Mannschaftssports. Die Spieler lernen, sich abzusprechen, Verantwortung zu übernehmen und gemeinsam Lösungen zu finden.

Gleichzeitig werden technische Grundlagen des Street Racket und anderer Rückschlagsportarten spielerisch trainiert.

Besonders wertvoll ist, dass leistungsstärkere und leistungsschwächere Kinder gemeinsam erfolgreich sein können.

---

## Einsatzmöglichkeiten

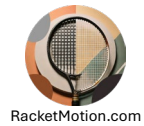
Ideal für:

- Schulsport
- Vereinstraining
- HOTSPOT-Aktionen
- Sportarbeitsgemeinschaften (SAG)
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- BadmintonBasics-Training
- Sportfeste

---

## Warum die Challenge so beliebt ist

Alle Spieler sind aktiv beteiligt und erleben den Erfolg gemeinsam. Jeder Ballwechsel wird zum Teamerlebnis und sorgt für Spannung, Jubel und Motivation.



Dadurch entsteht eine positive Spielatmosphäre, in der Zusammenarbeit wichtiger ist als individuelles Gewinnen.

### Challenge-Motto

**„Gemeinsam spielen – gemeinsam gewinnen!“**

### Bonus-Challenge

**Schafft ihr als Team 100 Ballwechsel ohne Fehler und stellt einen neuen Team- Street Racket -Rekord auf?**

## Street Racket



KI-Symbolbild [ChatGPT]

### Challenge 24: Weltreise

#### Ziel der Challenge

Bei der Challenge „Weltreise“ begeben sich die Spielerinnen und Spieler auf eine sportliche Reise rund um die Welt. An verschiedenen Stationen („Ländern“) müssen unterschiedliche Street-Racket-Aufgaben erfolgreich bewältigt werden. Für jede bestandene Station erhalten die Spieler einen Stempel, Punkte oder einen Reisepass-Eintrag.

Die Challenge verbindet Bewegung, Geschicklichkeit, Abwechslung und Abenteuer. Durch die unterschiedlichen Aufgaben werden zahlreiche motorische und koordinative Fähigkeiten gefördert.

#### Benötigtes Material

- Street-Racket-Schläger
- Street-Racket-Softball (gelber Ball)
- Kreide oder Markierungshütchen
- Stationskarten



- Optional Reisepass oder Laufzettel
- Optional Länderflaggen

Zusätzliche Materialien je nach Station:

- Reifen
- Hütchen
- Turnbänke
- Kästen
- Zielscheiben
- Markierungsmatten

---

## Alter

7–15 Jahre

---

## Sozialform

### Variante A – Einzel

Jeder Spieler absolviert die Weltreise selbstständig.

### Variante B – Partner

Zwei Spieler reisen gemeinsam um die Welt.

### Variante C – Team

Mehrere Spieler bilden eine Reisegruppe.

---

## Aufbau

Auf der Spielfläche werden mehrere Länder-Stationen aufgebaut.

Beispiel:

DE Deutschland



CH Schweiz



IT Italien





es Spanien



us USA



JP Japan



Jede Station enthält eine andere Street-Racket-Challenge.

---

## Aufgabe

Die Spieler reisen von Station zu Station.

An jeder Station muss eine Aufgabe erfolgreich gelöst werden.

Erst danach darf zur nächsten Station weitergereist werden.

Ziel ist es, die gesamte Weltreise erfolgreich abzuschließen.

---

## Beispiel-Stationen

### DE Deutschland – Zielscheibe

Treffe drei verschiedene Zielfelder.

---

### CH Schweiz – König der Wand

10 erfolgreiche Ballkontakte gegen die Wand.

---

### IT Italien – Tunnel-Treffer

Spiele den Ball durch einen Tunnel.

---

### es Spanien – Raketenstart

Starte eine besonders hohe Rakete.

---

### us USA – Basketballkorb

Spiele den Ball durch den Basketballkorb.



---

## JP Japan – Präzisionsmeister

Treffe ein kleines Zielfeld.

---

### Wertung

#### Standardwertung

Jede erfolgreich absolvierte Station bringt einen Punkt.

Beispiel:

- 6 Länder = 6 Punkte
- 

#### Reisepasswertung

Für jede bestandene Station gibt es einen Stempel.

Gewonnen hat, wer die gesamte Weltreise erfolgreich absolviert.

---

#### Teamwertung

Alle Teammitglieder sammeln gemeinsam Länderpunkte.

---

#### Zeitwertung

Wer schafft die Weltreise am schnellsten?

---

### Schwierigkeitsstufen

#### Stufe 1 – Anfänger

- Wenige Stationen
  - Einfache Aufgaben
- 

#### Stufe 2 – Basic

- Mehr Stationen
  - Mittlere Schwierigkeit
- 

#### Stufe 3 – Fortgeschritten

- Komplette Weltreise
-

- Höhere Anforderungen
- 

## Stufe 4 – Profi

- Schwache Hand an einzelnen Stationen
- 

## Stufe 5 – Champion

- Alle Stationen mit Zusatzaufgaben
  - Zeitlimit
- 

## Varianten

### Europa-Reise

Nur europäische Länder.

---

### Olympia-Reise

Jede Station repräsentiert eine Sportart.

---

### Kontinente-Reise

Stationen nach Kontinenten geordnet.

---

### Team-Weltreise

Die Gruppe reist gemeinsam um die Welt.

---

### Schatzsuche Weltreise

In jedem Land gibt es einen Schatzpunkt.

---

### Überraschungsland

Eine Station wird erst während des Spiels bekannt gegeben.

---

## Coaching-Hinweise

Der Coach sollte besonders auf folgende Punkte achten:

### Erfolgserlebnisse ermöglichen

Die Aufgaben dem Alter anpassen.

## **Abenteuercharakter nutzen**

Die Reisegeschichte aktiv erzählen.

## **Unterschiedliche Fähigkeiten ansprechen**

Präzision, Koordination und Bewegung kombinieren.

## **Motivation hochhalten**

Jede erfolgreich absolvierte Station feiern.

---

## **Motivationstipps**

- Reisepass gestalten.
- Länderstempel vergeben.
- Teamreisen organisieren.
- Bonusländer einbauen.
- Weltreise-Rekorde sammeln.

---

## **Lernziele**

### **Motorische Fähigkeiten**

- Auge-Hand-Koordination
- Ballkontrolle
- Beweglichkeit
- Geschicklichkeit
- Präzision

### **Kognitive Fähigkeiten**

- Konzentration
- Orientierung
- Problemlösung
- Anpassungsfähigkeit

### **Soziale Fähigkeiten**

- Teamarbeit
- Kommunikation

- gegenseitige Unterstützung
- Fair Play

---

## Sicherheitsaspekte

- Ausreichend Platz zwischen den Stationen.
- Klare Laufwege.
- Stationen stabil aufbauen.
- Wartebereiche markieren.
- Aufgaben dem Alter anpassen.

---

## Pädagogischer Mehrwert

Die Weltreise verbindet viele unterschiedliche Street-Racket-Challenges in einem gemeinsamen Abenteuer. Dadurch entstehen ständig neue Aufgaben und Erfolgserlebnisse.

Die Spieler lernen, verschiedene Situationen zu meistern, sich anzupassen und Herausforderungen Schritt für Schritt zu bewältigen.

Besonders bei Schulprojekten, Ferienprogrammen und Großveranstaltungen sorgt die Weltreise für hohe Motivation und langanhaltenden Spielspaß.

---

## Einsatzmöglichkeiten

Ideal für:

- Schulsport
- Vereinsangebote
- HOTSPOT-Aktionen
- Ferienprogramme
- EVENTS onTOUR
- Sportfeste
- Bewegungslandschaften
- BadmintonBasics-Training

---

## Warum die Challenge so beliebt ist



Die Kinder erleben nicht nur einzelne Übungen, sondern eine komplette Reise mit vielen unterschiedlichen Aufgaben. Jede Station bringt eine neue Herausforderung und sorgt für Abwechslung.

Dadurch entsteht eine spannende Mischung aus Abenteuer, Bewegung und sportlichem Lernen.

## Challenge-Motto

● ● ● „Mit Schläger und Ball einmal um die Welt!“ ● ● ● 🌍

## Bonus-Challenge

📅 **Schaffst du alle Länder der Weltreise ohne Fehler und erhältst den Street-Racket-Weltreisepass?** 🕒 🏸 ● 🧑 ● ● 🌐 ✍️