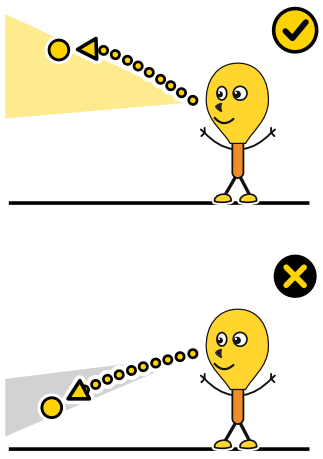
STREET RACKET.com

anyone – anytime – anywhere

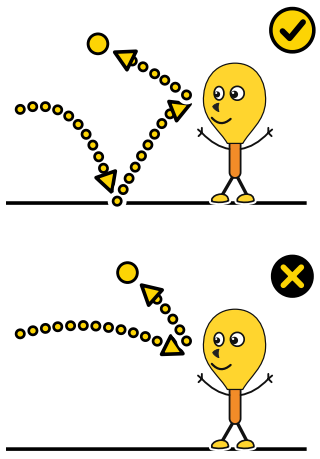
TOP 5 BILDUNG

GRUNDREGELN

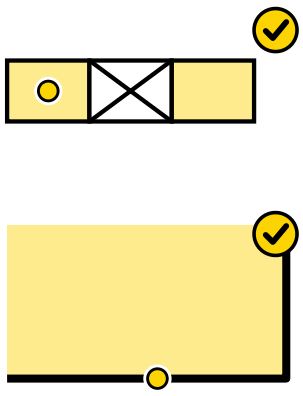
KEIN DOWNPLAY



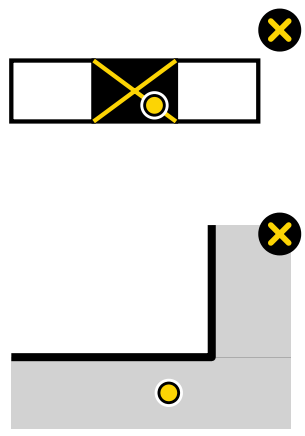
KEIN VOLLEY



IN



OUT



WAS IST STREET RACKET?

ANYONE – ANYTIME – ANYWHERE

Street Racket ist ein integratives und inklusives Schweizer Bewegungs- und Bildungskonzept.

- **Einfach zu lernen**
- **Ohne Infrastruktur anwendbar**
- **Über 1'000 Spielformen**
- **Für jedes Alter und jedes Niveau**

Video ansehen
Was steckt dahinter?

Regeln & Material
Alles, was du wissen musst.

LERNINHALTE & THEMENFELDER

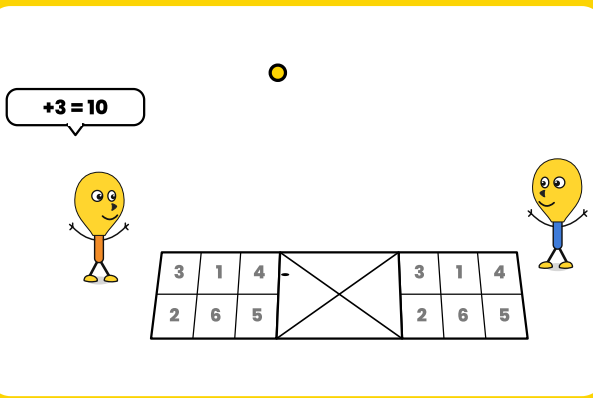
Die Street Racket Quadrate können für viele Lernbereiche ausgestaltet und vielseitig genutzt werden.

7+5	**Zahlen und Rechenoperationen**
ABC	**Buchstaben und Wörter**
	**Farben und Formen**
?	**Allgemeinwissen und Quizfragen**
	**Masse und Einheiten**
•••	**Weitere Inhalte aus dem Lehrplan**

TOP 5 BILDUNG

Trainingsformen 1–5

STREET RACKET.com
anyone – anytime – anywhere



1 PUNKTEJAGD

ZAHLEN

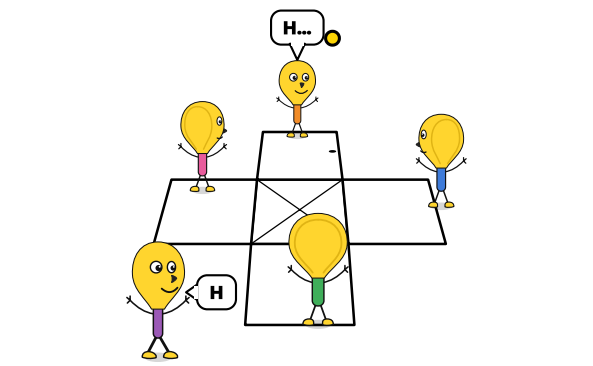
Die Zielfelder sind in Zonen mit Zahlen unterteilt. Jede getroffene Zahl wird laufend addiert: Wie hoch kommt eure Summe, bevor ein Fehler passiert?

VARIANTE
Mit Limite: Ist die Limite (z. B. 100) erreicht, beginnt die Summe wieder bei 0.

CHALLENGE
Wettkampf: Wer erreicht zuerst 30 Punkte?

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



2 ALPHABET-SPIEL

WÖRTER

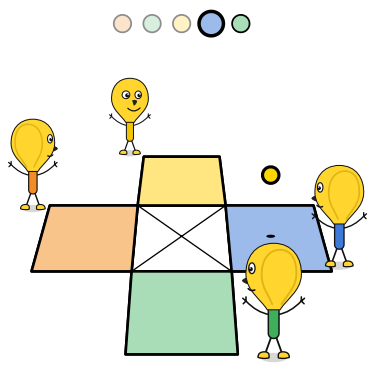
Für jede Runde gilt ein Buchstabe. Der Ball geht reihum, und wer spielt, nennt ein Wort mit diesem Buchstaben. Ein Wort zu wiederholen ist ein Fehler.

VARIANTE
Themenbereich vorgeben, z. B. nur Tiere oder nur Städte.

CHALLENGE
Wie viele Runden schafft ihr am Stück?

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



3 FARBENSPIEL

FARBEN

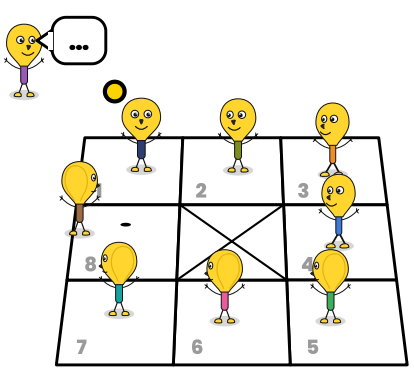
Jedes Feld hat eine eigene Farbe. Schafft ihr den vorgegebenen Farb-Code, indem der Ball in der richtigen Reihenfolge in die Felder gespielt wird?

VARIANTE
Der Code wird länger: 3, 4 oder mehr Farben.

CHALLENGE
Mehrere Gruppen, derselbe Code: Wer knackt ihn zuerst?

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



4 RÄTSELRATEN

ALLGEMEINWISSEN

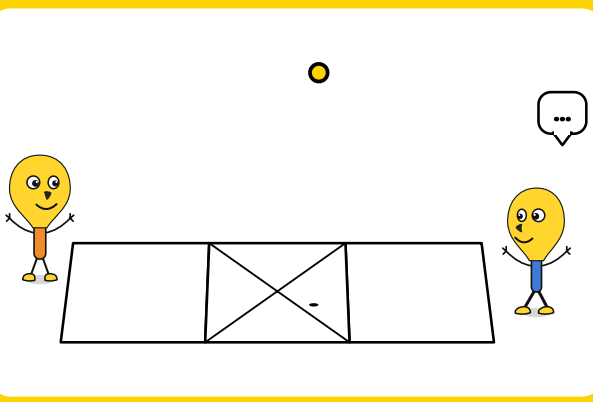
Der Ball läuft von Feld zu Feld. Bei jedem Schlag ruft die spielleitende Person ein Hinweiswort. Wer errät das gesuchte Wort?

VARIANTE
Hinweise in einer anderen Sprache, z. B. Französisch oder Englisch.

CHALLENGE
Wie viele gültige Schläge schafft ihr am Stück?

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



5 GRÖSSEN UND EINHEITEN

MASSE

Beim Schlag wird eine Grösse genannt, beim nächsten Schlag die passende Umwandlung, z. B. «1 kg» und «1000 g».

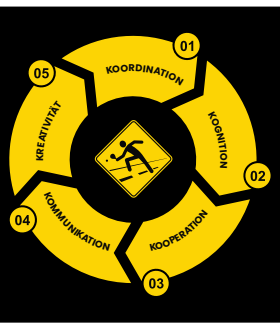
VARIANTE
Mehrere Grössenarten mischen: Längen, Gewichte, Volumen, Zeit.

CHALLENGE
Wie viele gültige Schläge schafft ihr am Stück?

HINWEIS
Ein Schlag ohne Ansage («Leerschlag») gibt Zeit für die nächste Aufgabe.

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



BEWEGUNG UND BILDUNG

Förderung der Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

Koordination **Kognition** **Kooperation** **Kommunikation** **Kreativität**