

## Handout # 4 *Boulderspiele*

### **Suchen:**

In Griffen und Tritten werden Cents, Gummibärchen o.ä. versteckt. Schüler dürfen diese suchen und behalten oder essen

### **Tierpark:**

Schüler müssen durch Kletterbewegungen Tiere nachahmen (z.B. Affe, Raupe, Spinne).

- Varianten: Das Tier wird selbst gewählt / Das Tier wird vorgegeben

### **Zeitlupe:**

Am Körper wird ein Glöckchen angehängt. Es darf beim Klettern nicht bimmeln

### **Kurzes Seil:**

Schüler klettern in 2 Meter Abstand hintereinander und sind mit Schlauchband (oder Laborschlauch) lose verbunden

### **Massenstart:**

Auf Kommando rennen Alle zu einem definierten (abgegrenzten) Wandteil und versuchen dort vom Boden wegzukommen

### **Sumpf:**

Strecken am Boden müssen ohne Bodenberührung überwunden werden (Holzklötze o.ä.).

- Alternativ drei Cola- oder Biertragerl für sechs Kinder. Wenn einer auf den Boden tappt, müssen alle neu starten.

### **Swingen:**

Zum Teil sind die Umlenker überhängender Routen exzellent für Swings diverser Größenordnungen geeignet (langsam steigern)

### **Akrobatik:**

Schüler müssen beim Klettern Gegenstände fangen.

### **Kletterfangus:**

Zwei Schüler versuchen, sich gegenseitig eine Bandschlinge aus dem Gurt zu ziehen (große Griffe).

- Alternative: Nur einer hat eine Schlinge

### **24 Stunden von Le Mans:**

Auf Kommando laufen Schüler von einer Startlinie an die Wand und müssen in Absprunghöhe einen Gegenstand abschlagen, z.B. als Staffellauf in zwei Teams

**Gemeinsam Rasten:**

In einer Verschneidung o.ä. versuchen mehrere Schüler durch gegenseitiges Abstützen eine gemeinsame No-Hand-Position einzunehmen

**Schlabberhose:**

In der Wand wird eine Schlabberhose gewechselt

**Wegdefinieren:**

Nach jeder Begehung einer bestimmten Passage werden Griffe wegdefiniert.

- Varianten: Wer geklettert ist, darf eine bestimmte Anzahl Griffe wegdefinieren/ Alle benützten Griffe werden wegdefiniert/ Alle benützten Griffe und Tritte werden wegdefiniert/ Wer ausgeschieden ist, darf wegdefinieren

**Blind Klettern:**

Varianten: Griffe und Tritte erfühlen/ Griffe und Tritte ansagen/ Hände und Füße zu den Griffen und Tritten führen

**Synchron Klettern:**

Zwei bis drei Schüler versuchen nebeneinander mit möglichst synchronen Bewegungen zu klettern

**Flucht in Ketten:**

Die Handgelenke von zwei Schülern werden mit Bandschlingen verbunden

- Varianten: Drei oder vier Schüler werden „verkettet“/ Verkettete Zweierteams klettern aufeinander zu und müssen sich auf gleicher Höhe kreuzen

**Spiele mit Klettererfahrung** (siehe LG 2)**Boulder entwickeln (Koffer packen):**

Partnerübung, abwechselnd klettern Am Anfang nur die Ausgangsposition definieren jeder Partner fügt jeweils einen Kletterzug hinzu

**Wiederholungsübung:**

kurze Passage klettern Passage selbst noch Mal genauso klettern

Anschließend klettert der Partner eine andere, selbst definierte Sequenz

**Nachklettern:**

Partnerübung, Einer demonstriert eine eingeübte kurze Sequenz. Der zweite klettert sie genauso nach

**Kletterlotse:**

Einer gibt die Bewegungen vor, der Partner führt sie aus.