

Aufwärmspiele

1	Spinnenfangen	3
2	Abtupfball.....	4
3	Wildschweinjadg mit Asterix und Oberlix	4
4	Qualle - Koralle.....	5
5	Jägerball / Hasenjagd	6
6	Fluch der Karibik.....Zielstelle nicht gefunden!	
7	Formel 1 Grand Prix	8
8	Würfellauf	9
9	Kartenstaffel.....	10
10	Auf die Umlaufbahn schicken.....	11
11	Gefängnispiel	12
12	Kluppenfangen	12
13	Zehnerball	13

Anfangsspiele – Spiele mit kleinerem Spielfeld

1 Spinnenfangen

2 Kinder werden bestimmt – diese sind die Spinnen. Alle anderen SS sind Insekten, die vor den Spinnen flüchten. Die Spinnen bekommen ca. 30 Sekunden um so viele Insekten wie möglich zu erwischen. Wird ein Insekt von einer der beiden Spinnen berührt, muss er sich ans Spinnennetz klammern. Die Sprossenwand stellt das Spinnennetz dar. Die SS müssen so lange in der Sprossenwand verharren (beide Hände und beide Füße berühren die Sprossenwand), bis die Zeit vorüber ist. Wie viele Insekten haben die beiden Spinnen gefangen? Die Insekten werden gezählt. Nun werden weitere zwei Spinnen bestimmt und das Spiel beginnt von vorne.

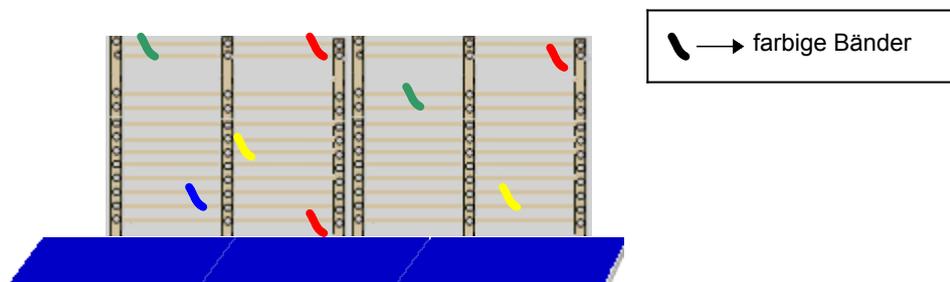
1.1 Variation I:

Die gefangenen Insekten klammern sich nicht ins Spinnennetz sondern sie versuchen sich noch durch herumklettern im Spinnennetz zu befreien. Leider steht von vorn herein fest, dass es keinen Ausweg für die Insekten gibt.

1.2 Variation II:

Die gefangenen Insekten klammern sich nicht ins Spinnennetz sondern sie versuchen sich noch durch herumklettern im Spinnennetz zu befreien. Bei dieser Variation gibt es jedoch eine Auswegmöglichkeit. Die Insekten müssen quer über das Spinnennetz klettern und dabei Markierungspunkte berühren (Markierungspunkte durch Bänder siehe Abb.). Sind sie am Ende der Sprossenwand angelangt und haben alle Punkte berührt, sind die Insekten wieder frei und können wieder mitspielen. Die Spinne hat aber auch bei dieser Variation nur 30 Sekunden Zeit.

Material: verschiedenfarbige Bänder;



1.3 Variation III:

Die zwei Spinnen werden mit einem farblich unterschiedlichen Band markiert. Jeder Spinne wird eine Sprossenwand zugeteilt, die ebenfalls mit der gleichen Farbe markiert wird. (Blaue Spinne – blaue Sprossenwand, rote Spinne – rote Sprossenwand). Alle Insekten, die von der rot markierten Spinne gefangen wurden, müssen sich an die rot markierte Sprossenwand klammern. Alle die von der blau markierten Spinne gefangen wurden, müssen sich an die blau markierte Sprossenwand klammern. Anschließend wird gezählt, ob die rote oder die blaue Spinne mehr Insekten gefangen hat.

Material: je zwei unterschiedliche Markierungsbänder;

Zielgruppe: 1. und 2. Klasse (kommt auf die Klasse an)

methodisch didaktischer Hinweis:

- Die Feldbegrenzung kann vom Lehrer/ von der Lehrerin variiert werden. Da es aber zu den Spielen gehört, die am Anfang der Stunde gespielt werden und die Spinnen nur 30 Sekunden Zeit haben, wird das Spielfeld eher klein gehalten.
- Die Erklärung des Spieles sollte in eine nette Geschichte verpackt werden, damit die emotionale Beteiligung der SS gewährleistet ist. (Gilt für alle Spiele)

2 Abtupfball

Das Spielfeld für dieses Spiel ist der 7 Meterkreis des Handballfeldes. Ein SS wird bestimmt und bekommt einen kleinen Softball. Er hat nun die Aufgabe, die anderen Mitspieler mit diesem Ball abzutupfen, wofür er 15 Sekunden Zeit hat. Jene Spieler die abgetupft wurden, dürfen weiter laufen. Der Spielleiter zählt mit, wie viele Mitspieler gefangen wurden. Nach den 15 Sekunden wird der Fänger gewechselt.

2.1 Variation I:

Die abgetupften Spieler müssen eine bestimmte Aufgabe (z.B. Strecksprünge, Kniebeugen,...)ausführen, damit sie wieder mitspielen können.

Zielgruppe: 1. und 2. Klasse (kommt auf die Klasse an)

Material: kleiner Softball

Methodisch didaktischer Hinweis:

Das Spielfeld kann von der Größe her variieren – je nach dem wird das Spiel weniger anstrengend oder anstrengender.

3 Wildschweinjad mit Asterix und Oberlix

Bei diesem Spiel dient eine Turnsaalhälfte als Spielfeld.

5 SS (bei insgesamt ca. 20 SS) werden bestimmt - diese sind die Wildschweine und bekommen jeder einen Medizinball. Die weiteren Spieler bekommen 2 – 3 kleine Softbälle. Diese Spieler sind Asterix und Oberlix und gehen auf Wildschweinjad. Mit den Softbällen sollen sie auf die Wildschweine schießen, dürfen sich jedoch mit einem Ball nicht fortbewegen. Die Wildschweine können sich mit dem Medizinball schützen, indem sie die Softballschüsse mit den Medizinbällen abwehren. Wenn jedoch ein Wildschwein abgeschossen wurde, wird es zu Asterix und Oberlix und muss den Medizinball an den Schützen abgeben.

Zielgruppe: 1. bis 3. Klasse

Material:

- 2 - 3 kleine Softbälle
- 5 Medizinbälle

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Auch hier kann das Spielfeld variieren

Spiele mit größerem Spielfeld

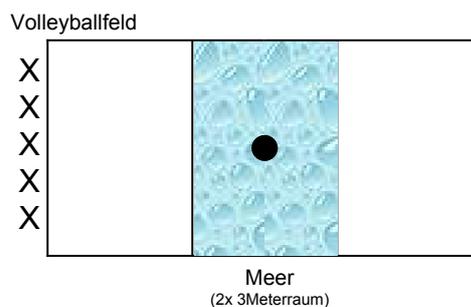
4 Qualle - Koralle

Ein SS wird bestimmt – dieser ist die Qualle. Alle weiteren SS sind die Fische (kreative Möglichkeiten → Nemos, verschiedene Fischarten,...) Diese Fische müssen durch das Meer kommen ohne von der Qualle berührt zu werden. Die Qualle darf sich im Meer frei bewegen. Wird nun ein Fisch gefangen wird er zur Koralle. Die Korallen können ihren Standort nicht verändern – sie müssen dort stehen bleiben, wo sie gefangen werden und sind die Gehilfen der Qualle. Die Korallen können die vorbeilaufenden Fische ebenfalls fangen. Wenn die Qualle max. 5 Fische gefangen hat, wird das Spiel abgebrochen und eine neue Qualle wird bestimmt.

Spielfeld = Volleyballfeld

● = Qualle

X = Fische (Clownfische, Nemo,...)



4.1 Variation I:

Die Fische müssen das Meer in verschiedenen Bewegungsarten durchqueren.

Zielgruppe: 1. und 2. Klasse (kommt auf die Klasse an)

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Das Spielfeld kann von der Größe her variieren – je nach dem wird das Spiel weniger anstrengend oder anstrengender.
- Der Lehrer/die Lehrerin soll nicht so lange warten, bis alle Fische gefangen sind. Maximal 5 Fische sollen im Meer zu einer Koralle werden, da es sich bei diesem Spiel schließlich um ein belebendes Spiel handelt.

Ziele:

- Erreichen der Bewegungsbereitschaft (Aufwärmen),
- Bewegungsdrang stillen,
- (Spezifisches Aufwärmen durch verschiedenen Bewegungsarten)

5 Jägerball / Hasenjagd

Spielfeld: Die Größe des Spielfeldes kann natürlich variieren, jedoch bei voller Schülerzahl ist der gesamte Turnsaal angemessen.

2 SS werden bestimmt, die bei diesem Spiel die Jäger sind. Sie werden mit einem Band markiert und bekommen einen kleinen Ball. Die anderen SS sind die Hasen, die vor den Jägern davonlaufen. Die Jäger haben die Aufgabe die Hasen mit dem Ball abzuschließen. Dabei dürfen die Jäger mit dem Ball in der Hand jedoch keinen Schritt machen – sie müssen durch passen so nahe wie möglich an die Hasen herankommen. Die Hasen die abgeschossen wurden müssen an Ort und Stelle drei Strecksprünge machen und dürfen dann wieder mitspielen.

5.1 Variation I:

Jene Hasen die abgeschossen wurden, werden zum Jäger und bekommen vom Lehrer/von der Lehrerin ein Band, sodass auch diese als Jäger erkennbar sind. Das Spiel wird so lange gespielt, bis nur noch 2 Hasen übrig sind. Diese zwei Hasen werden dann zu den neuen Jägern, die allerdings kein Band tragen (Die Hasen haben dieses mal die Bänder). Nun beginnt das Spiel von vorne mit dem Unterschied, dass jene Hasen die abgeschossen wurden das Band abgeben müssen. Diese Hasen werden erneut zu Jägern.

Zielgruppe: 1. und 2. Klasse (kommt auf die Klasse an)

Material: 2 kleine Softbälle

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Auch hier kann das Spielfeld variieren

6 Fluch der Karibik

Nun gehen wir auf Schatzjagd. Für dieses Spiel werden 2 SS, welche die Piraten darstellen benötigt. Diese werden mit einem Band markiert. Die Piraten wohnen zwischen den Dreimeterlinien des Volleyballfeldes und haben auch dort ihre Schatzkiste (Bananenschachtel) stehen.

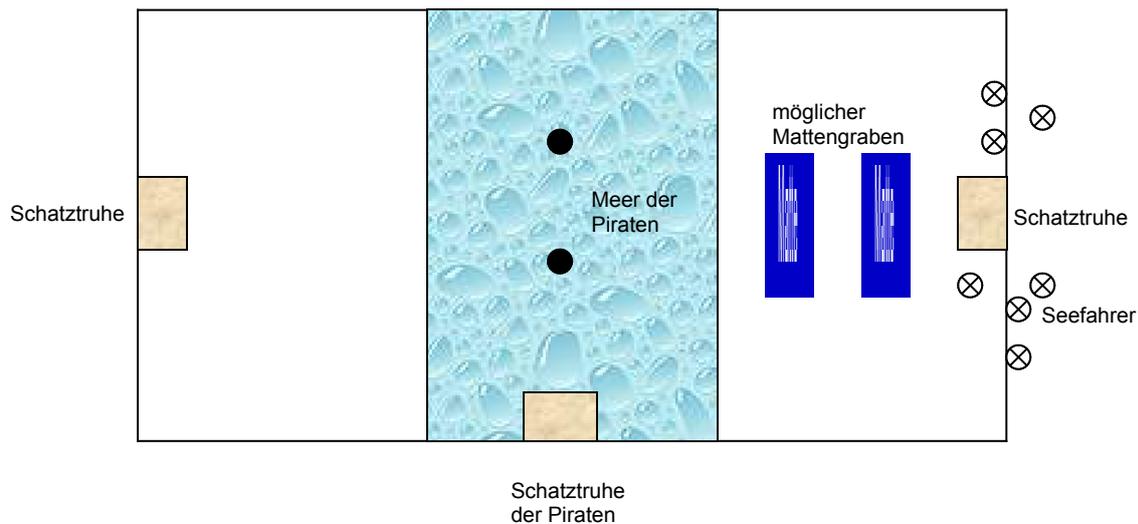
Die weiteren Mitspieler sind die Seefahrer, die anfangs alle an einer Volleyballgrundlinie stehen. Dort haben sie auch ihre gesamten Schätze liegen. Die Schätze sind Tennisbälle, die sich in einer Bananenschachtel befinden. Nun haben die Seefahrer die Aufgabe ihre Schätze auf die andere Seite des Spielfeldes zu bringen und sie dort erneut in eine Schatztruhe zu legen. Jeder Seefahrer darf pro Lauf nur einen Schatz mitnehmen. Die Schwierigkeit besteht jedoch darin, dass die Seefahrer durch das Meer der Piraten müssen, ohne von den Piraten abgeschlagen zu werden. Wird ein Seefahrer erwischt, muss er den Schatz abgeben und die Piraten dürfen ihn in ihre eigene Schatztruhe legen. Der Seefahrer darf sich erneut einen Schatz holen und sein Glück aufs neue probieren. Kommt ein Seefahrer jedoch auf die andere Seite, darf er den Schatz in die Schatztruhe der Seefahrer legen. Auch bei diesem Spiel wird eine gewisse Zeit vorgegeben, die jedoch variieren kann. Zum Schluss des Spieles wird gezählt, wie viele Schätze die Piraten und wie viele die Seeräuber haben.

6.1 Variation I

Wenn die Seefahrer von einem Piraten erwischt werden, müssen sie zusätzlich zur Schatzabgabe eine Zusatzaufgabe absolvieren, wie z.B. 5 Strecksprünge, Kniebeugen, Hampelmänner,... Haben sie diese absolviert dürfen sie wieder mitspielen.

6.2 Variation II

Die Seefahrer haben zusätzlich ein Hindernis aufgebaut. Sie müssen einen Mattengraben überwinden. Wenn sie dies jedoch nicht schaffen, müssen sie ebenfalls ihren Schatz an die Piraten abgeben. Dieser Mattengraben kann entweder vor oder nach dem Meer aufgebaut werden. Es ist jedoch auch möglich diese vor und nach dem Meer aufzubauen. (siehe Abb.)



Zielgruppe: 1. bis 4. Klasse

Material:

- Tennisbälle

- 3 Bananenschachteln
- Markierungsbänder
- 2 bis 8 Matten (Variation II)

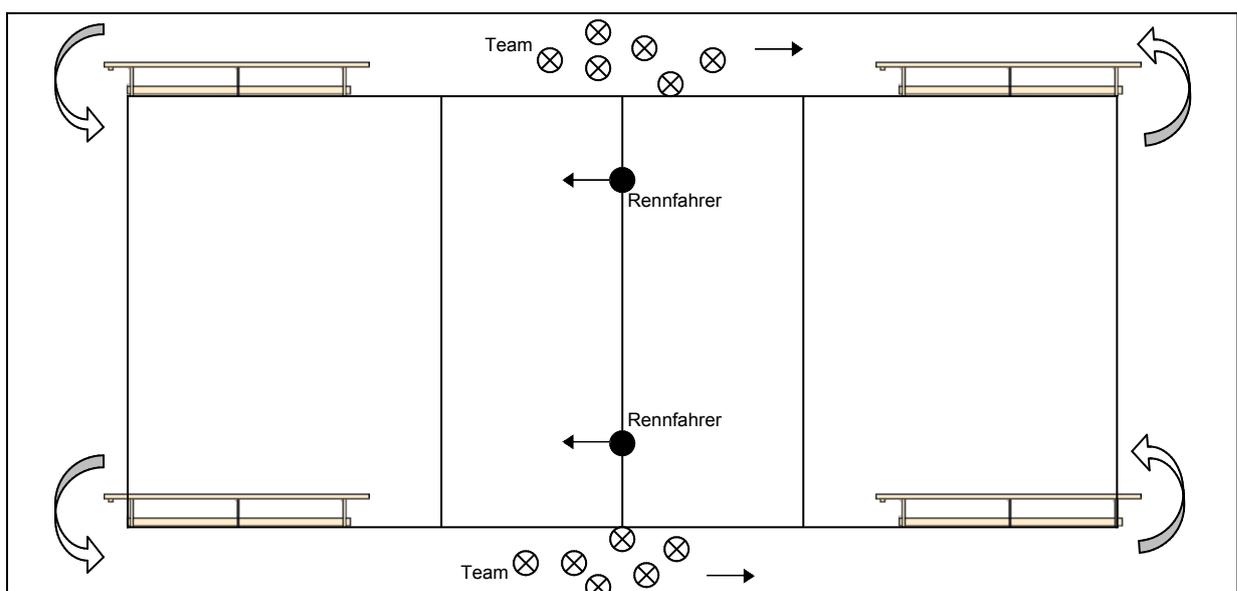
Methodisch didaktischer Hinweis:

- Die Zeit, welche die Seefahrer bekommen, hängt von der Teilnehmerzahl und auch von der Anzahl der Schätze ab.

7 Formel 1 Grand Prix

Bei diesem Spiel begeben wir uns auf die Rennstrecke. Für dieses Spiel benötigt man vier Langbänke, die an den Seitenlinien und Grundlinien des Volleyballfeldes aufgestellt werden (siehe Abb.) Die Klasse wird in zwei gleichgroße Gruppen geteilt und bekommt einen Teamnamen wie z.B. Ferrari, Toyota, McLaren; Jede Gruppe entsendet einen Fahrer in das andere Team, welcher gegen das gesamte Team fährt. Dieser Fahrer bekommt ebenfalls einen Namen der zum Team passen sollte z.B. Alonso, Hamilton; Das Team hat jeweils, gegenüber dem Rennfahrer, (des anderen Teams) eine halbe Runde auf der Grand Prix Strecke Vorsprung. Der Rennfahrer hat die Aufgabe oder das Ziel, dass er das Team einholt und einen Fahrer abschlägt. Die beiden Teams laufen parallel auf zwei getrennten Rennstrecken. Wenn einer der beiden Rennfahrer das Team einholt und einen abgeschlagen hat, ist diese Runde zu Ende und der Punkt geht an das Team, welches den Fahrer entsandt hat. Nun wird erneut ein Rennfahrer in das andere Team geschickt und der Grand Prix beginnt von vorne. Bei diesem Spiel soll mindestens auf „Best of 5“ gespielt werden.

Die Auswahl der Rennfahrer kann wie folgt geschehen: Jeweils das Siegerteam stellt einen Fahrer. Das Verliererteam kann sich nach dem Fahrer richten und versuchen einen gleich starken Fahrer ins andere Team zu schicken. Die Auswahl der Rennfahrer kann jedoch auch vom Spielleiter vorgenommen werden.



Zielgruppe: 2. bis 4. Klasse

Material:

- 4 Langbänke

Methodisch didaktischer Hinweis:

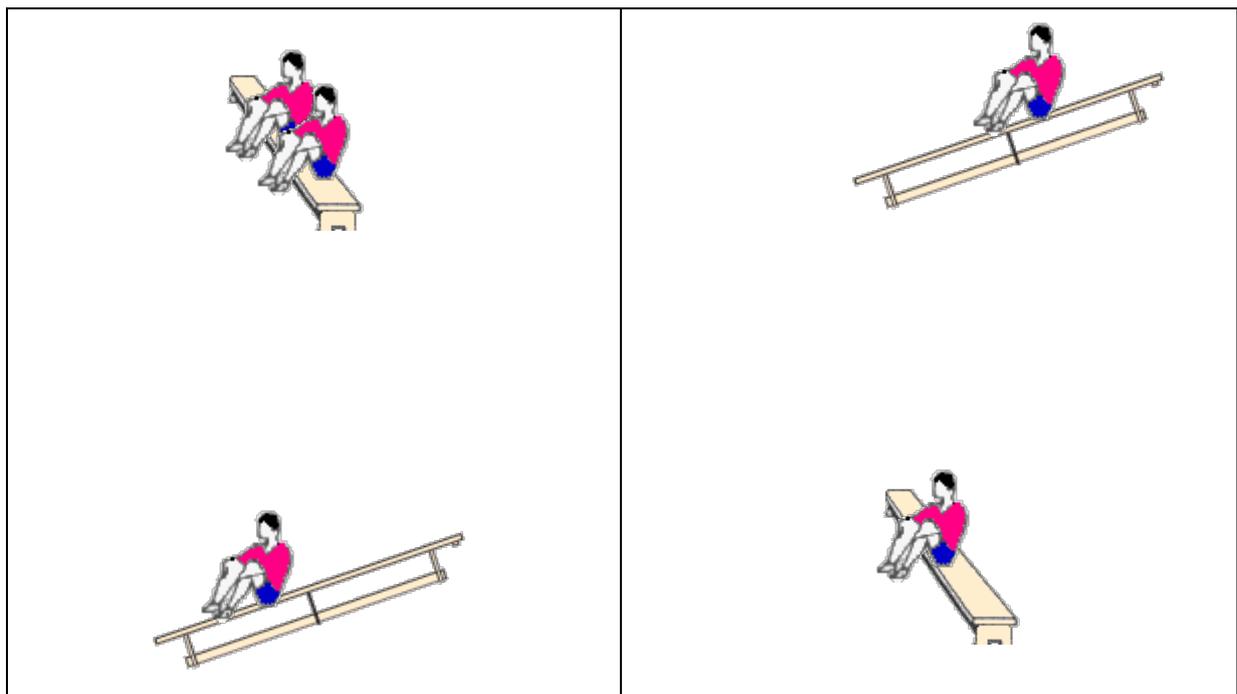
- Der Rennfahrer wird das Team immer einholen, da beim Team meist ein „Stau“ in den Kurven entstehen wird (auch die Schwächeren SS).
- Die Auswahl der Rennfahrer kann auch vom Lehrer/von der Lehrerin vollzogen werden. Der Lehrer/die Lehrerin kann die Leistung der SS besser abschätzen und ungefähr gleich starke SS an die Reihe nehmen. Weiters können jene SS, welche die Bewegung besonders nötig haben ausgewählt werden.
- Dieses Spiel eignet sich besonders, wenn man nach dem Aufwärmen Übungen mit Langbänken durchführt. Man erspart sich das extra her- und wegräumen.

8 Würfellauf

Vier Bänke werden sternförmig in der Mitte des Turnsaales aufgestellt. Die SS werden in 4 Gruppen aufgeteilt und jede bekommt eine Bank zugeteilt, auf der die Gruppe Platz nimmt. Auf jeder Bank liegt ein Spielplan (foliert) und ein Stift und der erste jeder Gruppe bekommt einen Würfel. Je der erste Spieler pro Gruppe beginnt auf Kommando zu würfeln – zählt am Spielplan die gewürfelte Zahl ab, macht ein Kreuz in das erreichte Feld und läuft eine Runde um die Bänke. Der Würfel wird mitgenommen und nach der Runde dem nächsten Spieler seiner Mannschaft übergeben. Landet ein Spieler am Spielplan auf einem Feld, welches mit einem „A“ (ALLE) gekennzeichnet ist muss die gesamte Mannschaft aufstehen und eine Runde laufen.

Jene Mannschaft die als erstes am Spielplan das Ziel erreicht hat, hat gewonnen.

Volleyballfeld



Zielgruppe: 2. bis 4. Klasse

Material:

- 4 Langbänke, 4 Spielpläne, 4 Folienstifte, 4 Würfel;

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Intensität kann variiert werden → je mehr „A“ am Spielplan verteilt sind, desto anstrengender wird das Spiel
- Intensität kann variieren, indem die Bänke enger oder weiter auseinander gestellt werden
- Bei diesem Spiel gewinnen nicht unbedingt die besten Läufer, da es auch um Würfelglück geht.

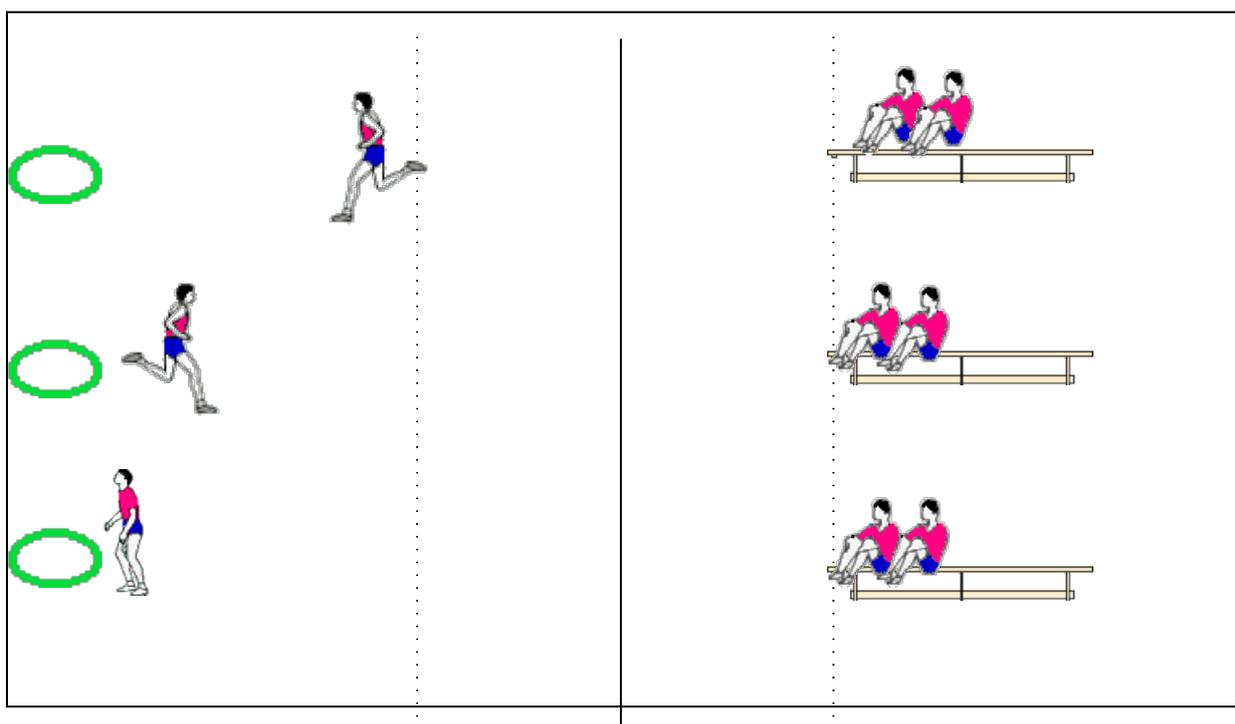
8.1 Variante

Die Gruppe kann selbständig entscheiden, welcher Spieler wie viel läuft.

9 Kartenstaffel

3 Bänke werden auf die 3 Meterlinie des Volleyballfeldes gestellt. Auf die Grundlinie des Volleyballfeldes werden 3 Reifen gelegt, in welche je ein Kartensatz Spielkarten, mit den Bildern und Zahlen nach unten, gelegt wird. Die Klasse wird in 3 Mannschaften geteilt (je nach Anzahl der SS). Die Mannschaften nehmen auf den Bänken platz. Auf Kommando läuft jeweils der erste Spieler zum Reifen und sieht sich eine Karte an. Ist diese die „2“, darf er sie im Reifen umgedreht (Zahl nach oben) liegen lassen. Ist es jedoch eine andere Zahl, muss er sie verkehrt liegen lassen. Nun kommt der nächste Spieler an die Reihe und auch er deckt eine Karte auf. Wurde bereits die „2“ gefunden, muss der nächste Spieler natürlich nach der „3“ Suchen usw. Pro Lauf darf jedoch nur eine Karte umgedreht werden.

Siegermannschaft ist jene, die als erstes alle Karten in der richtigen Reihenfolge umgedreht hat.



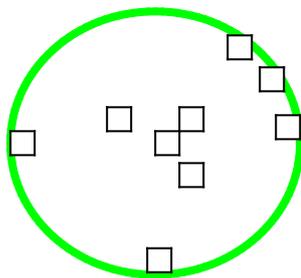
Zielgruppe: 1. bis 4. Klasse

Material:

- 3 - 4 Langbänke, 3 – 4 Reifen, Spielkarten (je ein Satz von 2 bis zum König);

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Die Intesität kann variiert werden, indem dem der Abstand zwischen Bänke und Reifen verkleinert oder vergrößert wird.
- Der Lehrer/die Lehrerin kann Hinweise geben. Die SS sollen sich die Karten merken und den Mitspielern mitteilen, wo sie die Karte hingelegt haben.
- Der Lehrer/die Lehrerin kann bei einer Wiederholung der Verlierermannschaft oder mehreren Mannschaften einen speziellen Tipp geben: Die Karten werden wie auf einem Ziffernblatt gelegt.

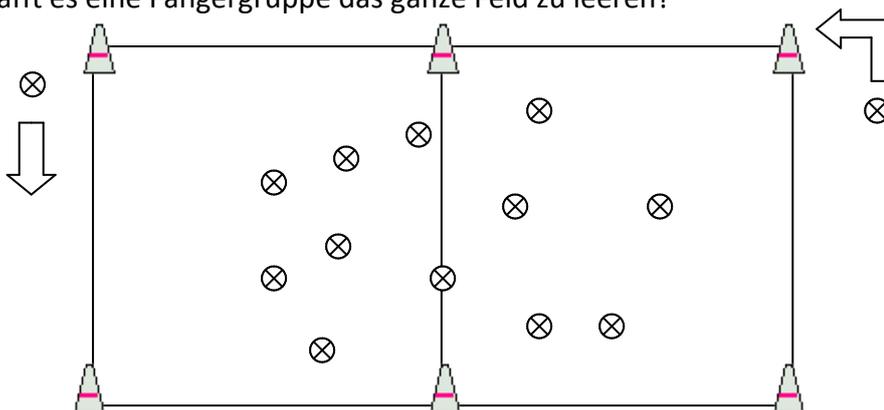


9.1 Variation

Statt den Karten können auch Puzzleteile genommen werden. Das erste kann aufgedeckt liegen bleiben, jedoch das weitere muss direkt zum ersten Teil passen. Alle weiteren müssen ebenfalls angebaut werden. Ist dies nicht möglich muss der Teil wieder umgedreht werden. Jene Mannschaft, die als erstes das Puzzle zusammengebaut hat, ist die Siegermannschaft.

10 Auf die Umlaufbahn schicken

Es werden 2 bis 4 Fänger bestimmt. Diese bekommen ein Markierungsband, sodass sie für alle gut erkennbar sind. Alle Spieler/Spielerinnen bewegen sich innerhalb des Volleyballfeldes. An den Ecken des Feldes werden Hüttchen gestellt – außerhalb dieser Hüttchen ist die Umlaufbahn. Wird nun ein Spieler/eine Spielerin von einem Fänger/Fängerin abgeschlagen, so wird dieser auf die Umlaufbahn geschickt, muss dort eine Runde laufen und darf danach wieder am Spielgeschehen teilnehmen. Die Fängergruppe bekommt eine gewisse Zeit (ca. 1 Minute) vorgegeben. Ist diese zu Ende müssen alle sofort stehen bleiben. Die Anzahl der SpielerInnen im Feld wird gezählt. Welche Fängergruppe fängt die meisten SS? Schafft es eine Fängergruppe das ganze Feld zu leeren?



Zielgruppe: 1. bis 2. Klasse

Material:

- 6 Markierungshüttchen;

11 Gefängnispiel

Die Klasse wird in Mannschaften geteilt. Die SS der einen Mannschaft sind die „Gefängniswärter“ (Markierungsbänder), die anderen die „Häftlinge“ die aus dem Gefängnis geflohen sind. In die Mitte der Turnhalle wird ein Weichboden gelegt → das Gefängnis. Dieses Gefängnis muss von den Wärtern zum einen bewacht werden. Zum anderen sind sie auch dafür verantwortlich, dass die geflohenen Häftlinge wieder ins Gefängnis kommen. Wenn ein Wärter einen Häftling abgeschlagen hat, muss er in das Gefängnis – auf die Matte. Dort darf er es sich aber nicht gemütlich machen, sondern er muss sich ständig bewegen (hüpfen, laufen,...) Die weiteren Häftlinge können die bereits Gefangenen jedoch wieder befreien, indem sie sich bis zur Matte durchschlagen und einen Häftling abschlagen. Dieser ist dann wieder frei und muss erneut von den Häftlingen fliehen. Nach einer gewissen Zeit werden die Gruppen getauscht.

Zielgruppe: 1. bis 2. Klasse

Material:

- Weichboden, Markierungsbänder;

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Wenn es die Gruppengröße fordert, können auch zwei Weichböden aufgelegt werden. Diese können entweder dicht aneinandergelegt werden → weniger Arbeit für Wärter, oder sie werden auseinander gelegt → mehr Aufwand für Wärter.
- Der Lehrer/die Lehrerin muss darauf schauen, dass sich die Häftlinge im Gefängnis auch wirklich bewegen.
- Die Spielfeldgröße kann variiert werden.

11.1 Variation

Der Lehrer/die Lehrerin kann eine gewisse Zeit vorgeben und die Häftlinge können gezählt werden. So kann auch eine Siegermannschaft ermittelt werden.

12 Kluppenfangen

Jeder Spieler/jede Spielerin bekommt eine Kluppe, die er sich an das T-Shirt heften muss. Jeder SS ist gleichzeitig Jäger und Gejagter. Jeder Spieler/jede Spielerin versucht nun seine Kluppe durch weglaufen zu verteidigen, er/sie muss aber gleichzeitig auch versuchen Kluppen zu rauben. Jede geraubte Kluppe wird wieder an das T-Shirt gehängt. Der Spielerleiter/die Spielleiterin kann das Spiel jederzeit beenden und wenn er möchte nach der Anzahl der Kluppen fragen. So kann ein Sieger ermittelt werden.

Zielgruppe: 1. bis 2. Klasse

Material:

- Kluppen;

12.1 Variation

Es gibt 2 bis 3 Fänger, die die Kluppen rauben dürfen. Wurde eine Kluppe geraubt, darf sich der Spieler/die Spielerin eine weitere aus einer Kiste holen und wieder an das T-Shirt heften. Diese Kluppen kann er in einen Reifen, der für ihn aufgelegt wurde, legen. Nachdem die Zeit von 1 bis 2 Minuten abgelaufen ist werden die Kluppen in den Reifen gezählt. Sieger ist jener Fänger, der am meisten Kluppen gefangen hat.

13 Zehnerball

Die Mitspieler werden gleichmäßig in zwei Mannschaften aufgeteilt. Aufgabe der beginnenden Gruppe ist es nun, sich den Ball 10mal so zuzuspielen, dass ihn kein Mitglied der anderen Mannschaft berührt. Geschieht dies doch, so hat diese Gruppe nun die Möglichkeit, ihr Glück zu versuchen und sich den Ball 10mal zuzuspielen. Keiner darf den Ball an die Person zurückspielen, von der er den Ball erhalten hat. Das Berühren der anderen Spieler ist nicht erlaubt. Ausnahme: Der Spieler, der gerade den Ball hat, darf von der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen werden. Er muss dann innerhalb von 3 Sekunden den Ball abspielen, sonst geht dieser an die andere Mannschaft. Der Ball darf niemandem weggerissen werden!

Hat eine Mannschaft den Ball 10 mal passen können so ist dies ein Punkt für die Mannschaft und die andere Mannschaft bekommt den Ball und darf ihr Glück versuchen.

Zielgruppe: 1. bis 4. Klasse

Material:

- 1Ball, Markierungsbänder;

Methodisch didaktischer Hinweis:

- Je nach Gruppengröße und Können der SS kann die Anzahl der Ballkontakte variieren.
- Bei diesem Spiel ist der Spielleiter sehr gefordert, da er genau schauen muss und alle Kontakte mitzählen muss.
- Damit alle Spieler miteinbezogen werden können die Spielregeln auch variieren → siehe Variation

13.1 Variation

Zu Beginn des Spieles stellt sich jede Mannschaft in einen Kreis. Ein Ball wird ins Spiel gebracht. Der erste wirft den Ball weiter und muss sich merken, zu wem er den Ball gespielt hat. Der Ball wird weiter geworfen und auch dieser muss sich merken von wem er den Ball bekommen hat und zu wem er ihn wirft. Diese Reihenfolge wird eingehalten und noch des Öfteren probiert. Dann beginnt das Spiel. Der Ball muss in der Reihenfolge weitergespielt werden. Wird die Reihenfolge unterbrochen muss danach wieder von vorne begonnen werden. Auch hier spielen die beiden Mannschaften, wie oben beschrieben, gegeneinander, nur wird nicht bei zehn Pässen abgebrochen, sondern erst, wenn die gesamte Reihenfolge durchgespielt wurde. Gewonnen hat jene Mannschaft, die zuerst 3, 5, oder ... Punkte hat.