

Königsball

Zwei «Clubs», die von der Lehrperson gebildet wurden, spielen im Rahmen eines Turniers sechs Spiele. Vor jedem Spiel liegt es an den Spieler:innen, sich auf einem der drei Spielfelder zu verteilen, auf denen jeweils eine andere Variante des Spiels «Königsball» gespielt wird. Auf jedem Spielfeld versuchen die Schülerinnen und Schüler (SuS), den Ball ausschliesslich durch Pässe in Richtung des gegnerischen Ziels – nämlich des Königs oder der Königin – zu spielen.

Werden die SuS in der Lage sein, eine Strategie zu entwickeln, um:

- die Aufteilung der Mannschaften gemäss den vorgegebenen Regeln ohne Eingreifen der Lehrperson zu organisieren?
- Punkte für ihre jeweilige Mannschaft zu erzielen?

Das Projekt wurde erarbeitet und realisiert von Peter Hexel (HEP-BEJUNE) & Cédric Pürro (HEP-PH Fribourg)
Expertin: Ilaria Ferrari (PH Zürich)

VORSTELLUNG DES THEMAS UND ERSTE ANALYSEN

Kompetenzbereich (Thematik)

Spiele

Referenzsportart

Sportspiele

SACHANALYSE

Sportspiele sind rund um den Globus weit verbreitet und weisen teils eine sehr lange Geschichte auf. Obwohl Fussball die Sportart Nummer eins ist, darf die grosse Vielfalt weiterer Sportspiele nicht vergessen werden. Sie können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden: Raumgewinnspiele (Fussball, Basketball, Handball, Hockey usw.), Rückschlagspiele (Volleyball, Tennis, Tischtennis usw.), Verteidigungsspiele (Tchoukball, Kin-Ball usw.) oder Präzisionsspiele (Bowling, Pétanque usw.).

Einige taktische Prinzipien sind in vielen Sportspielen sehr ähnlich, wie etwa die Nutzung freier Räume oder das Täuschen, zudem auch das Entwickeln des peripheren Sehens (Messmer, 2013). Techniken in Sportspielen haben in der Regel eine sportartspezifische Ausprägung, wobei bestimmte grundlegende motorische Muster – wie Passen oder Werfen sportartübergreifend vorkommen können

Im Sportunterricht sollte einerseits der Fokus auf das Erlernen taktischer und technischer Elemente gelegt werden, andererseits aber auch auf soziale und personale Kompetenzen (Überfachliche Kompetenzen) wie das Einhalten von Regeln, den respektvollen Umgang mit Mitspieler:innen, die Zusammenarbeit im Team sowie das Erkennen und die Steuerung eigener Emotionen. In der 3-4H sind Mannschaftsspiele daher ein besonders geeignetes Mittel, um die überfachlichen Kompetenzen der SuS zu fördern.

Die auf den folgenden Seiten dargestellte Anwendungssituation ist als *Vorschlag* in Form einer komplexen Aufgabe zu verstehen, welche nach dem kompetenzorientierten Ansatz erarbeitet wurde. Dabei kann (oder muss manchmal auch) inhaltlich das eine oder andere verändert oder ergänzt werden, um es an die schulische Situation anzupassen. Dennoch soll die Komplexität dieser Anwendungssituation nicht zu stark modifiziert werden. Der Erwerb des Wissens und der Fertigkeiten, die für die Erreichung der angestrebten Kompetenz erforderlich sind, bedingt eine lange Lernzeit (8 bis 10 Stunden), welche sich in der Regel auf mehrere aufeinander folgende Doppellektionen verteilt.

¹ In der Schweiz werden die Schulstufen mit dem HarmoS-Konkordat in drei Zyklen unterteilt und mit einer einheitlichen Zählweise (1H–11H) versehen: Zyklus 1 (Primarstufe): 1-2H Vorschulstufe/Kindergarten und 3-4H - Zyklus 2 (Primarstufe): 5-6H und 7-8H - Zyklus 3 (Sekundarstufe I): 9H, 10H und 11H.

Die Erfahrungen, die sie während der Spiele sammeln – sei es durch das Spielen in einer Gruppe oder das Erleben von Erfolgen oder Niederlagen – tragen zu ihrer persönlichen Entwicklung bei (Brönnimann et al., 2014).

In dieser Unterrichtseinheit nähert sich das Spiel «Königsball» den Raumgewinnspielen an; es umfasst insbesondere das Erlernen der Zusammenarbeit, das situationsangepasste Stellungsspiel auf dem Spielfeld in verschiedenen Situationen sowie die grundlegenden Wurf- und Fangbewegungen im Spiel.

KOMPETENZSTUFEN GEMÄSS LP21

Kompetenzstufe BS.4.A.1.1c

Die SuS können sich während des Spiels in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln (z.B. Wechsel zwischen Ballbesitzer und Balleroberer).

Kompetenzstufe BS.4.B.1.1c

Die SuS können sich in Spielsituationen (z.B. Schnappball, Schnurball) in kleinen Gruppen den Ball oder das Spielobjekt im Spiel halten (z.B. zuspielen und annehmen).

Kompetenzstufe BS.4.B.1.4b

Die SuS können sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen (z.B. Schnappball).

Kompetenzstufe BS.4.B.1.5c

Die SuS können Regeln beim Spielen in kleinen Gruppen umsetzen.

ÜBERFACHLICHE KOMPETENZEN GEMÄSS LP21

Soziale Kompetenzen (Dialog- und Kooperationsfähigkeit: Sich mit Menschen austauschen, zusammenarbeiten)

- Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.
- Die SuS können in der Gruppe und in der Klasse oder in einem Schülerrat Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.

Methodische Kompetenzen (Aufgaben/Probleme lösen: Lernstrategien erwerben, Lern- und Arbeitsprozesse planen, durchführen und reflektieren)

- Die SuS können die Aufgaben- und Problemstellung sichten und verstehen und fragen bei Bedarf nach.

PÄDAGOGISCHE PERSPEKTIVEN

- Miteinander: Die SuS bauen ein kooperatives Verhalten auf und erleben die Gemeinschaft als unterstützend.
- Eindruck: Die SuS erweitern ihre Bewegungs- und Körpererfahrungen.
- Leistung: Die SuS sollen die verschiedenen Bewegungsintensitäten erfahren (Anregung des Herz-Kreislauf-Systems).

VORAUSSETZUNG DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

- Die SuS haben bereits verschiedene Formen des Werfens und Fangens ausprobiert.

ERWARTETE KOMPETENZ AM ENDE DER UNTERRICHTSEINHEIT

Im Spiel gegen eine gegnerische Mannschaft den Ball durch Pässe so voranbringen, dass ein Pass auf die «Königin»/den «König» erfolgt, wobei die Mannschaftsaufstellung und der Spielverlauf selbstständig geregelt werden.

BESCHREIBUNG DER ANWENDUNGSSITUATION

KURZE VORSTELLUNG DER ANWENDUNGSSITUATION

Die Klasse wird von der Lehrperson in zwei heterogene «Clubs» eingeteilt (die Roten und die Gelben). Danach bildet jeder Club (zwei oder drei Mannschaften, welche jeweils auf einem der zwei oder drei Spielfelder spielen. Die Anzahl der Mannschaften und Spielfelder hängt von der Klassengrösse ab.

Anzahl Mannschaften und Spielfelder in Abhängigkeit von der Klassengrösse:

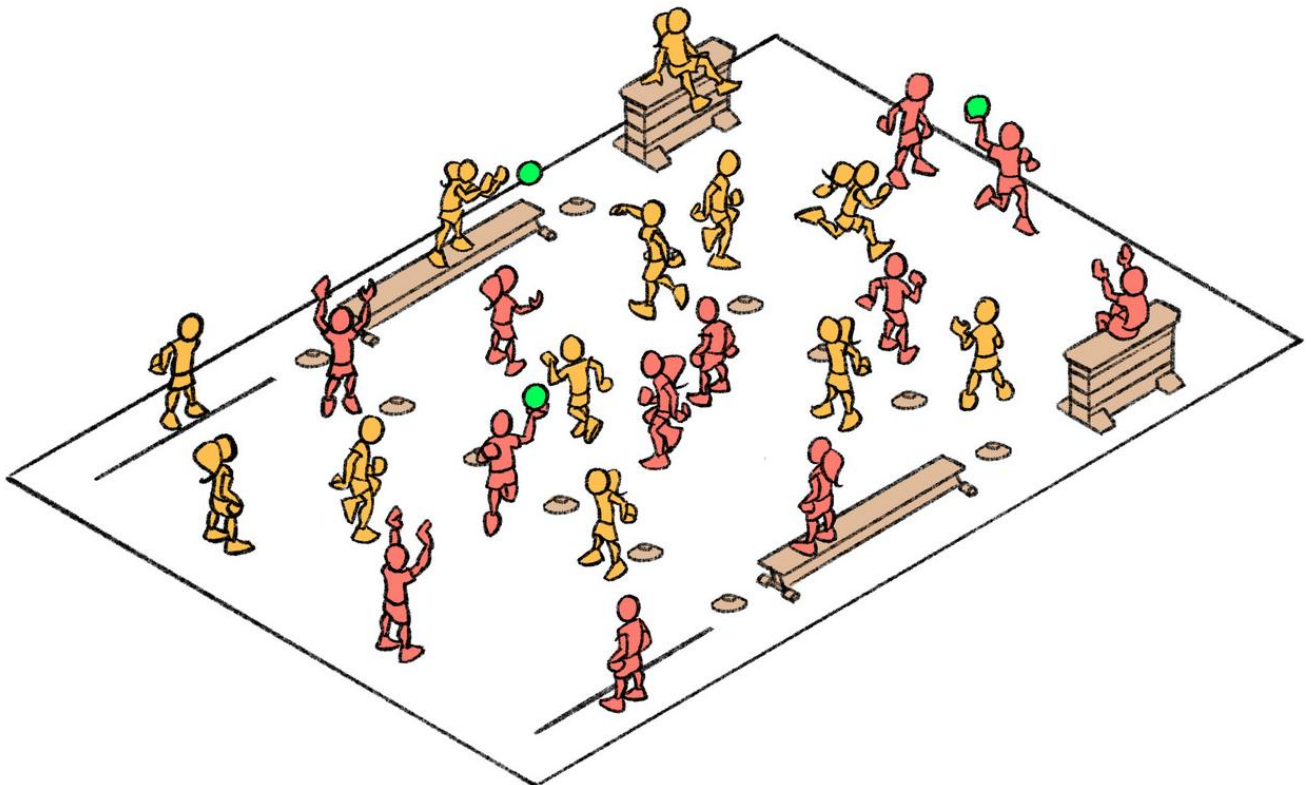
- 4 Mannschaften auf 2 Spielfelder für eine Klasse mit 12 bis 17 SuS;
- 6 Mannschaften auf 3 Spielfelder für eine Klassen mit 18 bis 26 SuS.



Die Lehrperson kann auf jedem Spielfeld die gewünschte Anzahl an SuS angeben – je nach Anzahl der anwesenden SuS. Bei einer ungeraden Zahl übernimmt eine Schülerin/ein Schüler die Rolle eines Ersatzspielers bzw. einer Ersatzspielerin und setzt sich in einen Reifen am Spielfeldrand. Nach 20 Pässen auf dem eigenen Spielfeld (egal durch welche Mannschaft) wird ausgewechselt.

Das Turnier dauert 6 Spiele; zwischen den Spielen gibt es eine kurze Pause, in der die SuS die Mannschaften neu zusammenstellen und gegebenenfalls das Spielfeld wechseln können (sie spielen jedoch weiterhin für denselben Club).

SCHEMATISCHE DARSTELLUNG



LERNZIELE

Die SuS:

- können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.
- können sich im Spiel freilaufen.
- respektieren die Regeln, sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).
- kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.

RAHMENBEDINGUNGEN (REGELN, VORSCHRIFTEN UND ORGANISATION)

ANWEISUNGEN DER LEHRPERSON UND ORGANISATION

Zu Beginn jeder Spielrunde besteht jede Mannschaft aus einem König/einer Königin und zwei oder drei Feldspieler:innen. Die Positionen der König:innen auf den Spielfeldern sind wie folgt festgelegt:

- auf Spielfeld Nr. 1: hinter der Torlinie;
- auf Spielfeld Nr. 2: stehend auf einer Bank am Spielfeldende;
- auf Spielfeld Nr. 3: sitzend auf einem Kasten am Spielfeldende.

Anschliessend findet ein Turnier mit 6 Begegnungen statt, bei dem jeweils Mannschaften der beiden Farbclubs (Rot und Gelb) gegeneinander antreten.

Im Spiel passen sich die SuS den Ball zu, um sich über das Spielfeld nach vorne zu bewegen, und versuchen, einen erfolgreichen Pass zur Königin/zum König zu spielen. Gelingt der Pass (der Ball wird vom König/von der Königin gefangen), erhält die Mannschaft einen Punkt. Nach einem Punkt übernimmt der König/die Königin das Zählen des Spielstands, z.B. indem ein Tennisball in einen Reifen gelegt wird. Alternative Lösung an der Sprossenwand: Das farbige Spielband, das der Farbe des Clubs entspricht, wird eine Sprosse höher gehängt (siehe Fotos, S. 5).

Nach einem Punktegewinn und dem Festhalten des Resultats führt die gegnerische Mannschaft mit einem Pass an einem Ort neben dem Kasten bzw. der Bank das Spiel weiter.

Am Ende jedes Spiels trägt eine Schülerin/ein Schüler pro Mannschaft die Punkte auf dem Ergebnisblatt ein (siehe S. 5): 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage.

Die SuS erhalten eine kurze Pause, um das Spielfeld zu wechseln und neue Mannschaften mit anderen Spieler:innen zu bilden. Danach gibt die Lehrperson das Startsignal für das nächste Spiel.

REGELN

- Im Turnier werden 6 Spiele gespielt.
- Jede Begegnung dauert 4 Minuten.
- Zwischen jeder Begegnung gibt es eine Pause von 2 Minuten, damit die Spieler:innen der Clubs sich austauschen, die neuen Mannschaft bilden und sich auf die Spielfelder neu verteilen können.
- Ball prellen ist nicht erlaubt.
- Körperkontakt ist nicht gestattet.
- Mit dem Ball in den Händen darf nicht gelaufen werden (wenn diese Regel nicht eingehalten wird, muss man an die ursprüngliche Position zurückkehren, bevor ein Pass gespielt wird).
- Fällt ein Ball auf den Boden, wird dies nicht als Fehler gewertet; wer sich den Ball schnappen kann, spielt von dort aus weiter.
- Wenn der Ball das Spielfeld verlässt oder die Wand berührt, geht der Ball an die andere Mannschaft über, welche ihn an dieser Stelle wieder ins Spiel bringt.
- Gibt es eine Regelübertretung (z.B. jemanden wegstossen), erhält die andere Mannschaft den Ball und das Spiel wird an dieser Stelle weitergeführt.
- Beim Anspiel – zu Beginn jeder Begegnung oder nach einem Gegentor – darf der erste Pass nicht von der gegnerischen Mannschaft abgefangen werden.
- Die Königin/der König kann jederzeit ausgewechselt werden, je nach Strategie und Entscheid der Mannschaft (siehe untenstehende Vorgaben).
- Die folgenden Vorgaben für Wechsel der Rollen- und Spieler:innen innerhalb der Mannschaften sowie für das Wechseln der Spielfelder müssen strikt eingehalten werden:
 - Während des gesamten Turniers müssen alle SuS **mindestens einmal auf jedem der Spielfelder** gespielt haben (bei einem Turnier mit drei Spielfeldern ist es also möglich, dass jemand zweimal auf jedem Feld gespielt hat, während jemand anderes viermal auf demselben Feld und nur je einmal auf den beiden anderen gespielt hat);
 - Alle SuS müssen im Verlauf des Turniers **mindestens einmal die Rolle des Königs/der Königin** übernommen haben, dies für mindestens 1 Minute;

- Die **Mannschaftszusammensetzung darf in zwei aufeinanderfolgenden Begegnungen nicht identisch sein**; die SuS sprechen sich ab und achten darauf, dass alle in eine Mannschaft integriert werden.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 2 Langbänke
- 2 Kasten
- Markierungskegel oder -teller
- Rote und gelbe Spielbänder (für die Mannschaften und die Punktezahl)
- 3 Bälle (Softbälle, Softhandbälle, Volleybälle)
- Eventuell 1 Reifen (für die Auswechselspieler:innen)

	Farbe: GELB	Farbe: ROT
<i>BEISPIEL</i>	$2 + 1 + 2 = 5$ <small>Feld A + Feld B + Feld C</small>	$0 + 1 + 0 = 1$ <small>Feld A + Feld B + Feld C</small>
Begegnung 1	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
Begegnung 2	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
Begegnung 3	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
Begegnung 4	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
Begegnung 5	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
Begegnung 6	____ + ____ + ____ = ____	____ + ____ + ____ = ____
TOTAL		

ERGEBNISBLATT

2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage.

BEISPIEL EINER ZÄHLWEISE AN DER SPROSSENWAND



Punkte **vor** einer Begegnung



Punkte **nach** einer Begegnung

BEURTEILUNGSVERFAHREN

Die Beurteilung findet am Schluss der Unterrichtseinheit, idealerweise während einer Doppellektion statt. Die Lehrperson beurteilt die SuS mithilfe des Beobachtungsrasters, jeweils einzeln und für eine Dauer von etwa 2 Minuten.

Auch die Austauschmomente zwischen den einzelnen Begegnungen werden beobachtet. Während dieser Zeit notiert die Lehrperson bedeutende Ereignisse in Bezug auf die überfachlichen Kompetenzen (Zusammenarbeit, Kommunikation, Fairplay).

BEURTEILUNGSKRITERIEN UND BEOBACHTBARE INDIKATOREN

Kollektive Kriterien	Beobachtbare Indikatoren	Gewichtung
Die Mitglieder desselben Clubs (rot oder gelb) erhalten die gleiche Punktzahl.		
Zusammenarbeit		
Mannschaftsbindung	Die Mannschaften bestehen nie aus denselben Spieler:innen in zwei aufeinanderfolgenden Begegnungen (vor jedem Spiel danach fragen).	2
Konflikte, Probleme	Bei Interessenkonflikten werden gemeinsam Lösungen gesucht.	
Rolle (Königin/König)	Die Zuteilung der Rolle König:in erfolgt fair: Alle SuS haben diese Rolle mindestens einmal übernommen (am Ende des Turniers danach fragen).	
<i>Kriterien vollständig erfüllt = 2 Punkte</i> <i>Kriterien teilweise erfüllt = 1 Punkt</i> <i>Kriterien nicht erfüllt = 0 Punkte</i>		
Wettkampf (Turnier)		
Resultat des Turniers	Das Turnier wurde gewonnen.	1
<i>Gewonnen = 1 Punkt</i> <i>Verloren = 0 Punkte</i>		
Total der möglichen Punkte (kollektiv):		3

Individuelle Kriterien	Beobachtbare Indikatoren	Gewichtung
Fairplay		
Persönliches Engagement	Der Schüler/die Schülerin zeigt während der Begegnungen eine engagierte Haltung.	4
Respektieren der Regeln	Der Schüler/die Schülerin respektiert die Regeln.	
Rücksichtnahme auf andere	Der Schüler/die Schülerin nimmt auf andere Mitspieler:innen Rücksicht (wohlwollende Sprache, Ermutigung in schwierigen Situationen, gemeinsames Gratulationsritual nach der Begegnung).	
Respekt gegenüber dem/der Gegner:in	Der Schüler/die Schülerin respektiert die Gegner:innen (wohlwollende Sprache, keine körperlichen Kontakte, gemeinsames Gratulationsritual nach der Begegnung).	
<p style="text-align: right;"> <i>Immer = 4 Punkte</i> <i>Meistens = 3 Punkte</i> <i>Einige Male = 2 Punkte</i> <i>Selten = 1 Punkt</i> <i>Nie = 0 Punkte</i> </p>		
Taktisches Verhalten im Spiel in Angriffssituationen		
Freilaufen	<p><i>Wenn eine Mitschülerin/ein Mitschüler in Ballbesitz ist:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • findet der Schüler/die Schülerin eine günstige Position, um einen Pass anzunehmen (Freilaufen); • bietet sich der Schüler/die Schülerin deutlich für den Ball an. 	6
Spielaufbau	<p><i>Wenn der Schüler/die Schülerin in Ballbesitz ist:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • spielt er oder sie den Ball schnell zu; • spielt er oder sie den Ball zu einer Mitspielerin/einem Mitspieler, die/der sich in einer günstigen Position befindet (freigelaufen und möglichst in Richtung Königin/König). 	
<p style="text-align: right;"> <i>Immer = 6 Punkte</i> <i>Meistens = 5-4 Punkte</i> <i>Einige Male = 3-2 Punkte</i> <i>Selten = 1 Punkt</i> <i>Nie = 0 Punkte</i> </p>		
Total der möglichen Punkte (individuell):		10

Durch das Redaktionsteam empfohlene, genügende Leistung: 8 von 13 Punkte

Spielen	Königsball	3-4H
---------	------------	------

PLANUNGSÜBERSICHT DER UNTERRICHTSEINHEIT

Da das Handlungsniveau der SuS innerhalb einer Klasse sehr heterogen sein kann, ist das Lerntempo weder vorhersehbar noch kann es vorgeschrieben werden. Deshalb soll dieses Beispiel einer tabellarischen Planung nicht als "schlüsselfertig" betrachtet werden.

	Lektion 1 (Doppellektion)	Lektion 2 (Doppellektion)	Lektion 3 (Doppellektion)	Lektion 4 (Doppellektion)	Lektion 5 (Doppellektion)	Lektion 6 (Doppellektion)
LERNZIEL	Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.					
AUFGABEN	Fangspiel ¹	Reifenball	Schnappball ³	Reifenball 2.0 ⁵	Königsball (3 Begegnungen)	Königsball ⁶ (Turnier)
LERNZIEL	Die SuS respektieren die Regeln, die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).					
AUFGABEN	Fangspiel ¹	Reifenball	Schnappball ³	Reifenball 2.0 ⁵	Königsball (3 Begegnungen)	Königsball ⁶ (Turnier)
LERNZIEL	Die SuS können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.					
AUFGABEN	Passfestival Sternpassen Passen und laufen	Passen und laufen ² 2 gegen 1 Reifenball	2 gegen 1 Schnappball	Passfestival Sternpassen Passen und laufen Reifenball 2.0	Passfestival Sternpassen Passen und laufen Königsball (3 Begegnungen)	Königsball ⁶ (Turnier)
LERNZIEL	Die SuS können sich im Spiel freilaufen.					
AUFGABEN		2 gegen 1 Reifenball	2 gegen 1 Schnappball ⁴ Freeze and reflect	Reifenball 2.0 Freeze and reflect	Königsball (3 Begegnungen) Freeze and reflect	Königsball ⁶ (Turnier)
BEURTEILUNG	¹ DA (Selbstbeurteilung und LP)	² FB (Peers)	³ FB (LP) ⁴ FB (Peers und LP)	⁵ FB (Selbstbeurteilung)		⁶ SB (LP)

BEURTEILUNGEN **DB:** Diagnostische Beurteilung → Beurteilung des Ausgangsniveaus der SuS
FB: Formative Beurteilung mit dokumentierten Beispielen → Beurteilung des Lernfortschritts
SB: Summative Beurteilung → Beurteilung der Kompetenzerreichung

AUFGABENVORSCHLÄGE

Die folgenden Aufgaben werden in einem speziellen Dokument präziser und umfassender dargestellt. Diese sind in der Rubrik *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen* zu finden.

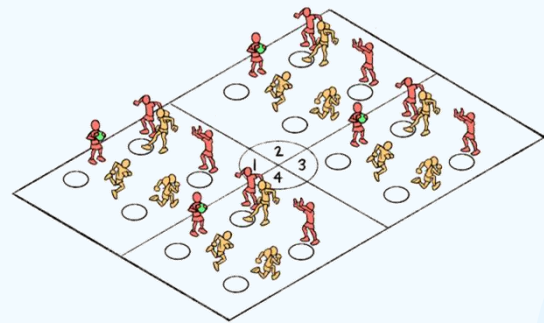
Reifenball

Mehrere Spielfelder werden eingerichtet. Auf jedem Spielfeld spielen zwei Mannschaften mit je 3 SuS gegeneinander.

Die angreifende Mannschaft hat zwei Minuten lang Ballbesitz und versucht, durch gezieltes Passspiel so oft wie möglich Punkte zu erzielen, indem es den Ball in einen freien Reifen legt.

Die verteidigende Mannschaft kann dies verhindern, indem es einen Fuss in den Reifen setzt.

Pro Spielfeld sind 4 Reifen am Boden verteilt. Dies bedeutet, dass immer mindestens einer frei ist. Nach 2 Minuten werden die Rollen getauscht.

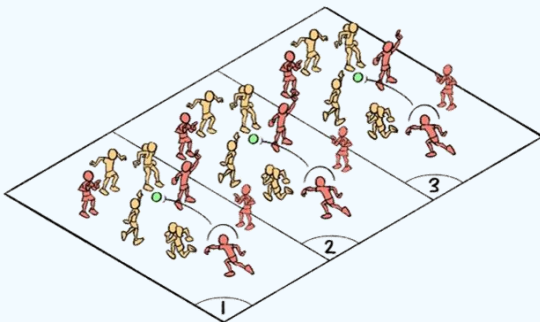


Schnappball

Auf jedem Spielfeld treten zwei Mannschaften mit jeweils 4 (oder 3) SuS gegeneinander an. Die Mannschaft mit

Ballbesitz rollt sich den Ball zu und versucht 5 aufeinanderfolgende Pässe zu erzielen.

Die verteidigende Mannschaft versucht den Ball abzufangen und danach ebenfalls 5 Pässe zu spielen. Die erfolgreichen aufeinanderfolgenden Pässe werden von der ballführenden Mannschaft laut mitgezählt. Nach jedem Ballgewinn durch die gegnerische Mannschaft, wird wieder von null aus gezählt.



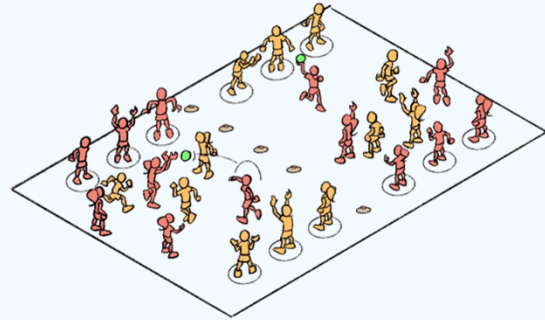
Reifenball 2.0

Die Lehrperson bildet zwei Clubs. Danach teilen sich die SuS auf jedem der beiden Spielfelder in zwei Mannschaften auf. Jede Mannschaft bestimmt 3 (oder 2) SuS als König:innen, die sich in ihre jeweiligen Reifen stellen (Reifen in unterschiedlichen Farben für jede Mannschaft).

Die SuS spielen sich den Ball zu und versuchen einen Pass Richtung ihrer König:innen zu spielen. Wenn der Ball gefangen wird, ergibt das 1 Punkt.

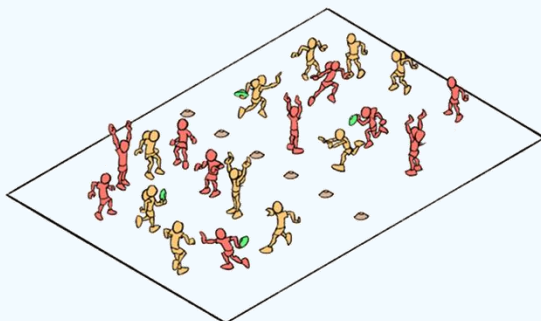
Nach einem Spiel werden die Mannschaften von den SuS neu zusammengestellt, wenn möglich ohne Eingreifen der Lehrperson.

Die SuS spielen selbstständig, was es der Lehrperson ermöglicht, die Einhaltung der Regeln zu beobachten.



Fangspiel

Zwei Clubs werden von der Lehrperson gebildet (die Gelben und die Roten). Die SuS teilen sich so auf, dass sich die Hälfte der Spieler:innen auf jedem der beiden abgegrenzten Spielfelder befindet.



Auf jedem Spielfeld hält eine Jägerin oder ein Jäger einen Markierungsteller in der Hand und versucht, die Hasen der gegnerischen Mannschaft zu fangen – unter Einhaltung vorgegebener Regeln.

Zwischen den einzelnen Spielen müssen die SuS eigenständig die Zusammensetzung der Mannschaften ändern.

Die Lehrperson führt mit den SuS – zwischen den Spielen oder während der Ruhephase – eine Reflexion über die Einhaltung der Regeln, die Verteilung der Rolle der Jägerin/des Jägers, die Aufteilung auf den Spielfeldern usw. durch.

BIBLIOGRAFISCHE HINWEISE, WEBLINKS UND MUSIKNACHWEISE

LITERATUR

- Brönnimann, D., Hartmann, T., Kern, K., Lauber, S., Schlupe, M., Richard, T., Steinmann, P., Wilhelm, C. (2014). J+S Kindersport – Spielen. BASPO.
- Messmer, R. (2013). Fachdidaktik Sport. Bern: UTB Haupt.
- Qims.ch (2013). Reifenball (ABC). Mobilesport.ch.
- https://assets01.sdd1.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2013/08/L_E3_2.SJ_ABC_T1.pdf
- Qims.ch (2013). Bankball (ABC). Mobilesport.ch.
<https://www.mobilesport.ch/kindersport/spielen-auf-kleinen-feldern-bankball-niveaus-abc/>

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Aus Gründen der Lesbarkeit wurden die Hyperlinks zu den Originalquellen der Abbildungen mit Hilfe des Linkverkürzungs-Tools, das unter <https://urlz.fr> verfügbarmobilesportbar ist, gekürzt.

- Abbildung 1, S. 14: Formular, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStC>.
- Abbildung 2, S. 15: Handschlag, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStE>.
- Abbildung 3, S. 16: Sich austauschen, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStF>.
- Abbildung 4, S. 16: Verschiedene Rollen einnehmen, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStI>.
- Abbildung 5, S. 16: Gratulieren, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStJ>.
- Abbildung 6, S. 17: Werfen – Fangen, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStM>.
- Abbildung 7, S. 17: Sich freilaufen, gesichtet auf <https://urlz.fr/tStO>.

UNTERRICHTSHILFEN (RASTER, INSTRUMENTE, ETC.) FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER SOWIE FÜR LEHRPERSONEN

Auf den folgenden Seiten werden Unterrichtshilfen vorgestellt, die den Lernprozess während der gesamten Unterrichtseinheit unterstützen:

- Zusammenfassender Beurteilungsbogen für die Lehrperson (S. 12);
- Beurteilungsbogen zu Händen der Eltern, ausgefüllt durch die Lehrperson (S. 13);
- Vorschlag für Instrumente zur Selbstbeurteilung oder zur Beurteilung durch Peers (S. 14-17);
- Aufgabenvorschläge zur Unterrichtseinheit (Lernziele, Rahmenbedingungen, Hinweise für die Umsetzung, Erfolgskriterien, etc.) (S. 18-25);
- Zusätzliche Aufgabenvorschläge (S. 26-27).

Zusammenfassender Beurteilungsbogen

(durch die Lehrperson auszufüllen)

		Kollektive Kriterien		Individuelle Kriterien		Total	Kommentar
		Zusammenarbeit	Wettkampf	Fairplay	Taktisches Verhalten		
Mögliche Punkte		2	1	4	6	13	
Name	Vorname						
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

Beurteilungsbogen zuhanden der Eltern

(durch die Lehrperson auszufüllen)

Name und Vorname der Schülerin/des Schülers	LP21 / Kompetenzbereich	Datum der Beurteilung
	Spielen - Sportspiele	

Summative Beurteilung 3-4H - SPIELEN

Angestrebte Kompetenz:

Im Spiel gegen eine gegnerische Mannschaft den Ball durch Pässe so voranbringen, dass ein Pass auf die «Königin»/den «König» erfolgt, wobei die Mannschaftsaufstellung und der Spielverlauf selbstständig geregelt werden.

Kollektive Kriterien

Die Mitglieder desselben Clubs erhalten die gleiche Punktzahl.

	Anzahl Punkte:	Erreicht	Max.	Genügend
Zusammenarbeit	✓ Mannschaftsbildung		2 Pkte	1 Pkt
	✓ Konfliktbewältigung			
	✓ Rollenaufteilung			
Wettkampf	✓ Turniersieg		1 Pkt	0 Pkte
Total kollektiv:			3 Pkte	1 Pkt

Individuelle Kriterien

	Anzahl Punkte:	Erreicht	Max.	Genügend
Fairplay	✓ Persönliches Engagement		4 Pkte	3 Pkte
	✓ Respektieren der Regeln			
	✓ Rücksichtnahme auf andere			
	✓ Respekt gegenüber Gegner:innen			
Taktisches Verhalten	✓ Freilaufen		6 Pkte	4 Pkte
	✓ Aktive Anzeige der Fangbereitschaft			
	✓ Ball schnell zuspielen			
	✓ Erfolgreiche Pässe			
Total individuell:			10 Pkte	7 Pkte
Punktetotal kollektiv und individuell:			13 Pkte	8 Pkte

Punktetabelle:

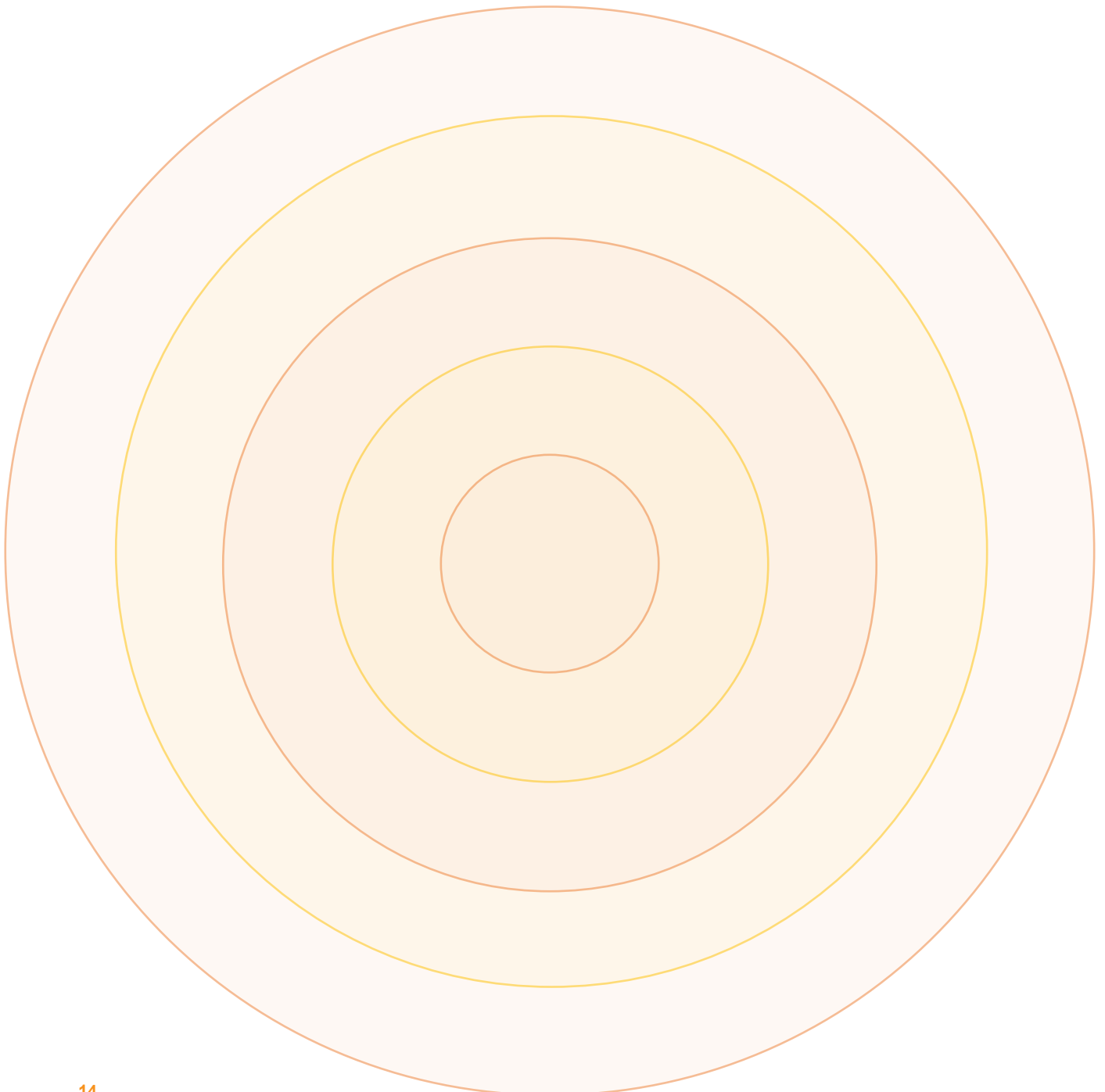
Punkte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Ergebnis													

Unterschrift der Eltern: _____

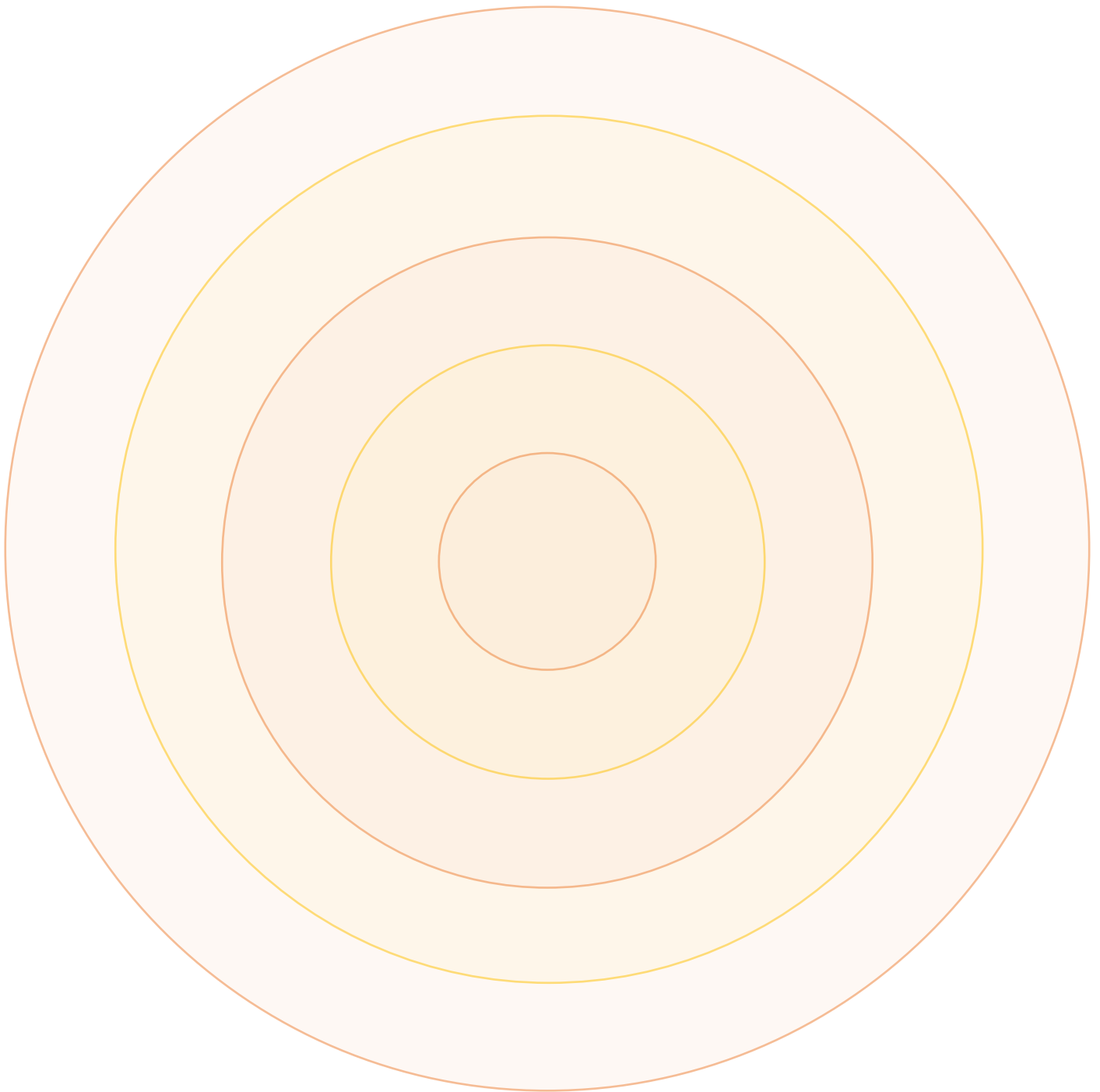
Die folgenden Instrumente dokumentieren den Lernprozess und stehen den Lehrpersonen und den SuS zur Verfügung. Sie unterstützen den Lernprozess und die Weiterentwicklung motorischer und/oder sozialer Kompetenzen.

Auf den Zielscheiben können die SuS mit einem Punkt markieren, wo sie sich in Bezug auf das angegebene Kriterium selbst einschätzen.

Respektieren der Regeln



Respekt der anderen SuS






Die nachstehenden Tabellen ermöglichen die Selbstbeurteilung oder die Peer-Beurteilung der motorischen oder sozialen Kompetenzen der SuS im Verlauf des Lernprozesses. Ihr Einsatz unterstützt die Sichtbarmachung der individuellen Lernfortschritte der SuS.

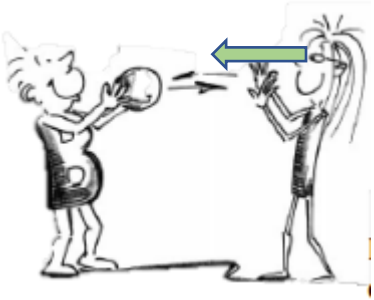

Die Nutzung dieser Tabellen liegt im Ermessen der Lehrperson. Sie können zum Beispiel:

- an einer Wand in der Turnhalle aufgehängt werden, wobei die SuS mit dem Finger zeigen, wie viele Sterne sie sich selbst geben würden;
- den SuS individuell ausgeteilt werden, mit der Aufgabe, jede Rubrik auszufüllen – beim ersten Mal mit einer kleinen 1, beim zweiten Mal mit einer 2 usw.


Kommunizieren – Absprachen treffen – Alle SuS einbeziehen

	☆	☆☆	☆☆☆
 <p>Vor der Begegnung: sich austauschen und allen SuS das Wort geben</p>			
 <p>Während der Begegnung: verschiedene Rollen übernehmen (König:in, Ersatzspieler:in) und anderen ebenfalls Raum geben</p>			
 <p>Nach der Begegnung: gratulieren und sich bedanken</p>			

Einen Ball fangen

	☆	☆☆	☆☆☆
 <p>In Richtung Ball schauen</p>			
 <p>Die Hände nach vorne strecken, Handflächen zeigen nach innen</p>			

Sich freilaufen (wenn die Mitschüler:in in Ballbesitz ist)

	☆	☆☆	☆☆☆
 <p>Sich freilaufen, um einen Pass zu empfangen, und sich deutlich anbieten</p>			

Reifenball (PA¹²)

Lernziele

- Die SuS können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.
- Die SuS können sich im Spiel freilaufen.
- Die SuS respektieren die Regeln, sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).
- Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.

Ziel der Aufgabe für die SuS

In einem Spiel, in dem zwei Mannschaften mit je 3 SuS gegeneinander antreten, versuchen die Mitglieder jeder Mannschaft durch Passspiel den Ball in einen der 4 freien Reifen zu legen.

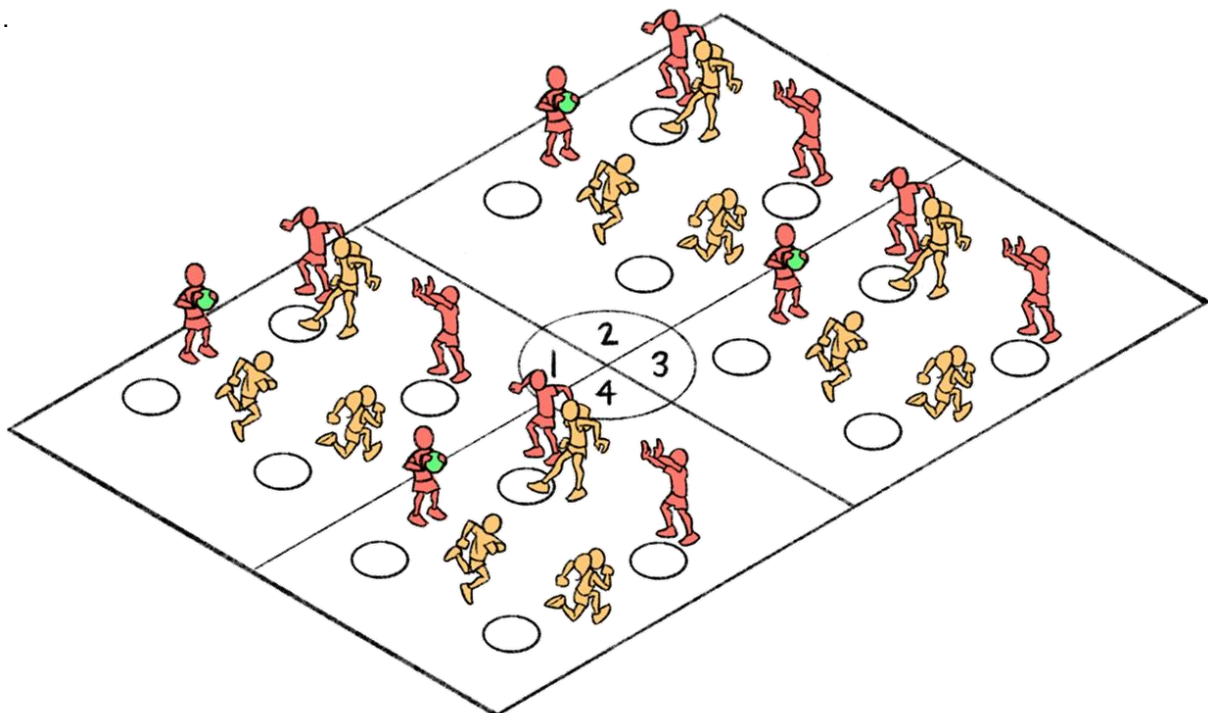
Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Die Lehrperson bildet zwei Clubs (Rot und Gelb). Danach teilen sich die SuS auf jedem Spielfeld in 3 oder 4 Mannschaften zu je 3 SuS auf (falls dies nicht möglich ist, können alternativ 2 Mannschaften mit je 4 SuS und 5 Reifen gebildet werden). Die Spiele bestehen aus 2 Halbzeiten à 2 Minuten, in denen jede Mannschaft jeweils nur eine Rolle übernimmt – entweder als angreifende oder als verteidigende Mannschaft. In der 2. Halbzeit werden die Rollen getauscht.

Im Spiel versuchen die Mitglieder der angreifenden Mannschaft, den Ball so oft wie möglich in einen der Reifen zu legen, um Punkte zu erzielen. Die Mitglieder der verteidigenden Mannschaft können dies verhindern, indem sie vorher einen Fuss in einen Reifen setzen. Jede Mannschaft versucht, innerhalb von 2 Minuten so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Die SuS spielen selbstständig. Die angreifende Mannschaft zählt ihre Punkte laut mit. Am Ende des Spiels ergibt die Summe der Punkte aller gelben Mannschaften deren Endstand; dasselbe gilt für die roten Mannschaften.

Nach dem ersten Spiel bilden die Clubs neue Mannschaften – möglichst ohne das Eingreifen der Lehrperson. Während dieser Phase beobachtet die Lehrperson die Gespräche der SuS und kann bei Bedarf auch Mannschaften ausgleichen, um ein faires Spielniveau zu gewährleisten.



² PA: Proximale Aufgabe (siehe Merkblatt «Der kompetenzorientierte Ansatz im Bewegungs- und Sportunterricht» PROJEBS 2022, S. 6-7 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEBS/Theoretische-Grundlagen/Lehr-Lern-Sequenzen/Lehr-Lern-Sequenzen.html>)

Spielregeln

- Die Ball führende Schülerin/der Ball führende Schüler darf sich nicht fortbewegen, sich aber auf der Stelle drehen.
- Nach einem Punkt darf man den Ball nicht sofort erneut in denselben Reifen legen (mindestens 5 Sekunden Wartezeit).
- Absichtliche Körperkontakte sind nicht erlaubt.
- Die verteidigende Mannschaft darf den Ball nicht abfangen, sondern nur die Reifen besetzen.

Hinweise für die Umsetzung




- Wer den Ball hat, soll die Mitspieloptionen erkennen, überlegen, was sinnvoll ist, und eine gute Entscheidung treffen.
- Die SuS, welche nicht in Ballbesitz sind, sollen sich für einen Pass anbieten – freilaufen, sich aktiv anbieten.

Erfolgskriterien


Für jede Mannschaft gilt, mindestens 4 Punkte pro Spiel erzielen.

Variationen

Einfacher für die Angreifer:innen:

-  Einen zusätzlichen Reifen hinzufügen.
-  Die Mitglieder der verteidigenden Mannschaft müssen die Reifen blockieren, indem sie mit beiden Füßen im Reifen stehen (ein Fuss reicht nicht mehr aus).
-  Eine Schülerin/ein Schüler darf nicht zweimal hintereinander denselben Reifen besetzen (Pflicht zum Wechsel des Reifens).

Schwieriger für die Angreifer:innen:

-  Um einen Punkt zu erzielen, muss ein Pass von einer Mitspielerin/einem Mitspieler gefangen werden, während beide Füße im Reifen stehen (den Ball einfach nur abzulegen reicht nicht mehr aus).

Beurteilungsbogen

Siehe *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen*.

Schnappball (PA2)

Lernziele

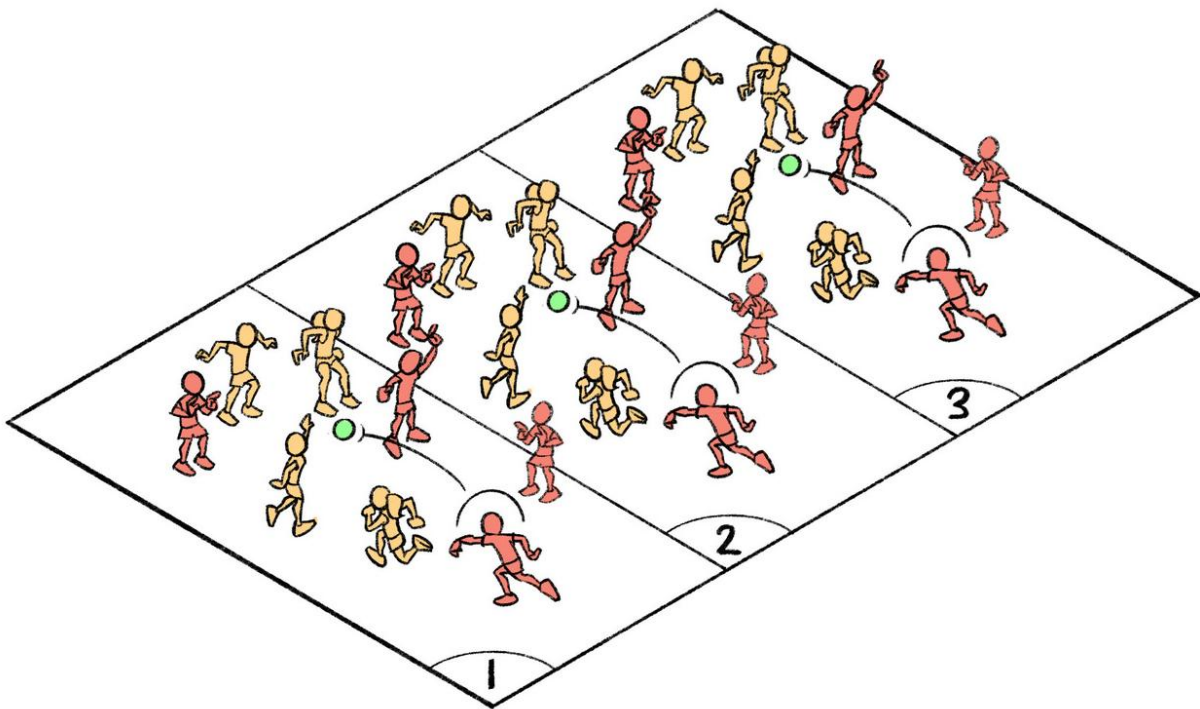
- Die SuS können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.
- Die SuS können sich im Spiel freilaufen.
- Die SuS respektieren die Regeln, sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).
- Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.

Ziel der Aufgabe für die SuS

Die ballführende Mannschaft versucht 5 aufeinanderfolgende Rollpässe zu spielen, um so einen Punkt zu erzielen.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Auf jedem Spielfeld treten zwei Mannschaften mit jeweils 4 (oder 3) SuS gegeneinander an. Die Mannschaft mit Ballbesitz versucht, 5 aufeinanderfolgende Pässe zu spielen, indem der Ball gerollt wird. Die verteidigende Mannschaft versucht, den Ball abzufangen und ihrerseits ebenfalls 5 Pässe zu erzielen. Die erfolgreichen, aufeinanderfolgenden Pässe werden von der ballbesitzenden Mannschaft laut mitgezählt. Nach jeder Ballabfangaktion durch die gegnerische Mannschaft wird wieder bei null gestartet.



Damit nicht alle SuS der ballbesitzenden Mannschaft gleichzeitig laut die aufeinanderfolgenden Pässe zählen, bestimmt jede Mannschaft eine Person, welche für das Zählen der Pässe zuständig ist. Beim nächsten Spiel wird eine neue Person bestimmt.

Spielregeln

- Absichtliche Körperkontakte sind nicht erlaubt.
- Der Ball wird rollend an die Mitspieler:innen gespielt.
- Pässe hin und her zwischen zwei Mitspieler:innen sind erlaubt.
- Die Ball führende Schülerin/der Ball führende Schüler darf sich nicht fortbewegen, sich aber auf der Stelle drehen.
- Die verteidigende Mannschaft darf den Ball nicht mit den Füßen abfangen.
- 5 aufeinanderfolgende Pässe ergeben 1 Punkt.

Hinweise für die Umsetzung


- Die ballführende Person soll die beste Lösung auswählen, um einen erfolgreichen Rollpass spielen zu können.
- Die Mitspieler:innen sollen sich der ballbesitzenden Person durch Freilaufen aktiv anbieten.

Erfolgskriterien




Für jede Mannschaft gilt, mindestens 2 Punkte pro Spiel mit Rollpässen erzielen.

Variationen

Einfacher:

-  Eine Überzahlsituation für die angreifende Mannschaft schaffen, indem eine Spielerin oder ein Spieler als „Joker“ definiert wird, die bzw. der immer mit der angreifenden Mannschaft spielt.

Schwieriger:

-  Die gleiche Aufgabe durchführen, jedoch mit Werfen und Fangen des Balls.
-  Die ballführende Person muss den Ball innerhalb von 4 Sekunden abspielen (eine gegnerische Person darf laut mitzählen).
-  An jeder Seite des Spielfelds werden 2 Reifen platziert, die stets von je einer Ersatzspielerin/einem Ersatzspieler pro Mannschaft besetzt sein müssen. Die SuS sind selbst dafür verantwortlich, ein faires Auswechslungssystem zu organisieren.

Beurteilungsbogen

Siehe *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen*.

Reifenball 2.0 (PA3)

Lernziele

- Die SuS können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.
- Die SuS können sich im Spiel freilaufen.
- Die SuS respektieren die Regeln, sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).
- Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.

Ziel der Aufgabe für die SuS

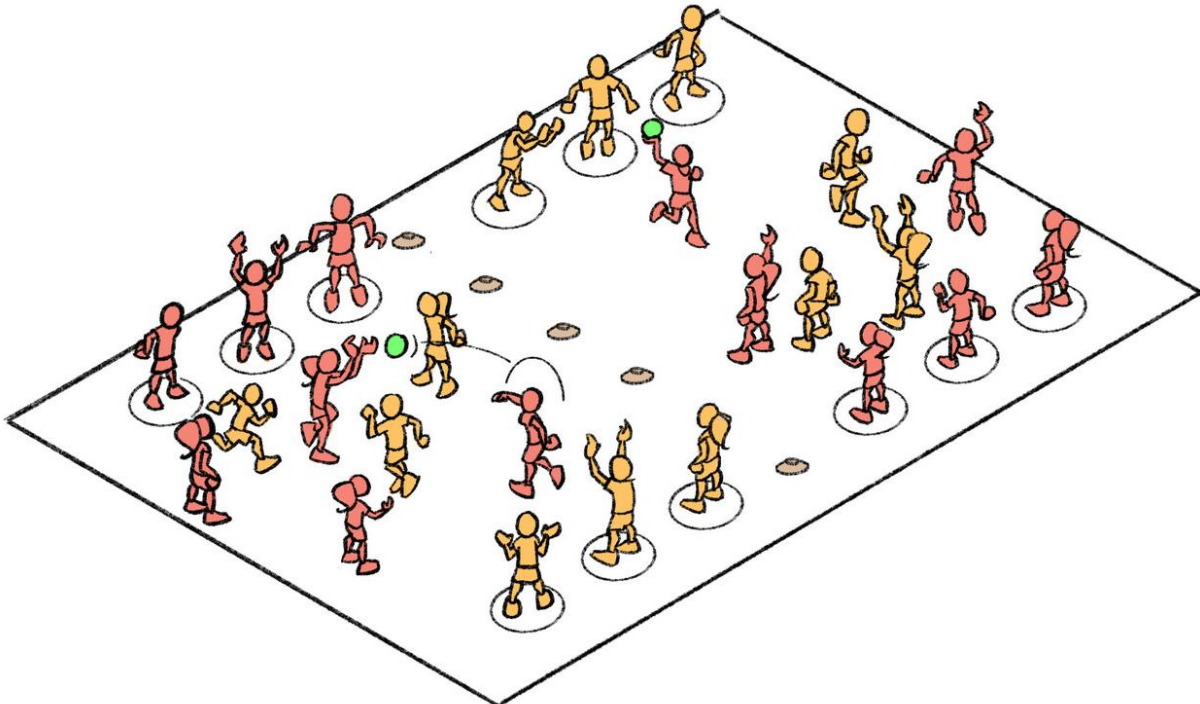
In einem Spiel zwischen zwei Mannschaften versuchen die SuS, durch Passspiel günstige Situationen zu schaffen, um die König:innen ihrer Mannschaft, die jeweils in einem Reifen stehen, einen Pass zuzuspielen.

Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Die Lehrperson bildet zwei Clubs (Rot und Gelb). Danach teilen sich die SuS auf jedem der beiden Spielfelder in 2 Mannschaften auf. Die Spiele dauern jeweils 2 x 4 Minuten. In der Halbzeitpause von 2 Minuten haben die SuS Zeit, gewinnbringende Strategien zu entwickeln. Nach der Pause müssen die König:innen in den Reifen zwingend ausgewechselt werden. Die SuS spielen selbstständig, was es der Lehrperson ermöglicht, die Einhaltung der Regeln zu beobachten.

Vor dem Spiel bestimmt jede Mannschaft 3 (oder 2) König:innen, die sich in ihre jeweiligen Reifen stellen (Reifen in unterschiedlichen Farben für jede Mannschaft). Das Spiel beginnt mit «Schere, Stein, Papier», um zu entscheiden, welche Mannschaft den Ball erhält. Auf das Signal der Lehrperson hin passen sich die SuS den Ball zu, um sich günstige Situationen zu schaffen (präzise Pässe spielen, sich aktiv anbieten, freilaufen), um den Ball einer Königin/einem König zuzuspielen. Wird der Pass direkt gefangen, erhält die Mannschaft 1 Punkt und die passspielende Person ersetzt die Königin/den König. Wird der Pass nicht beim ersten Versuch gefangen, wechselt der Ballbesitz zur gegnerischen Mannschaft.

Wird 1 Punkt erzielt, wird das Spielband in der Farbe der entsprechenden Mannschaft eine Sprosse höher an der Sprossenwand befestigt (siehe Regeln der Anwendungssituation).



Bei einer Klasse mit weniger als 20 SuS werden statt 3 nur 2 Reifen verwendet.

Nach einem Spiel werden die Mannschaften von den SuS neu zusammengestellt – wenn möglich ohne das Eingreifen der Lehrperson.

In einem zweiten Schritt kann die Einteilung der Spielfelder nach Spielintensität erfolgen: auf dem einen Feld wird eher mit schnellen Pässen gespielt, auf dem anderen eher mit etwas langsameren Pässen. Dies sollte mit den SuS thematisiert werden, damit sie sich selbst einschätzen und entsprechend einem Spielfeld zuordnen können.

Spielregeln

- Absichtliche Körperkontakte sind nicht erlaubt.
- Die Ball führende Schülerin/der Ball führende Schüler darf sich nicht fortbewegen, sich aber auf der Stelle drehen.
- Ein Ball, der auf den Boden fällt, gehört der Mannschaft, die ihn zuerst wieder aufnimmt, ausser wenn ein Pass in Richtung der Königin/des Königs versucht wurde. In diesem Fall geht der Ball an die gegnerische Mannschaft.
- Ein Ball, der die Wand berührt oder das Spielfeld verlässt, geht ebenfalls an die gegnerische Mannschaft.

Hinweise für die Umsetzung


- Die nicht ballführende Person soll der ballführenden Person durch ein sinnvolles Stellungsspiel (freilaufen, sich aktiv anbieten) Passoptionen anbieten, entweder als Anspielstation oder zur Unterstützung.
- Die ballführende Person soll beobachten, welche Mitspieler:innen frei stehen und vor dem Pass Blickkontakt mit der angepeilten Fängerin/dem Fänger herstellen.

Erfolgskriterien


Jede Mannschaft soll mindestens 3 erfolgreiche Pässe zu den König:innen erzielen.

Variationen

Einfacher:

-  Vor den Reifen eine Sperrzone für die verteidigenden SuS markieren.

Schwieriger:

-  Die König:innen fangen den Ball mit einer Hand, während die andere Hand auf dem Rücken ist.

Beurteilungsbogen

Siehe *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen*.

Fangspiel (ZA1³)

Lernziele

- Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.
- Die SuS respektieren die Regeln sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).

Ziel der Aufgabe für die SuS

Ein Fangspiel selbstständig durchführen.

Sich gemeinsam darauf einigen:

- die richtige Anzahl an SuS auf jedem Spielfeld sicherzustellen;
- dafür zu sorgen, dass während der 4 oder 5 Spielrunden, alle mindestens einmal Jäger:innen sind;
- die Spielregeln einzuhalten.

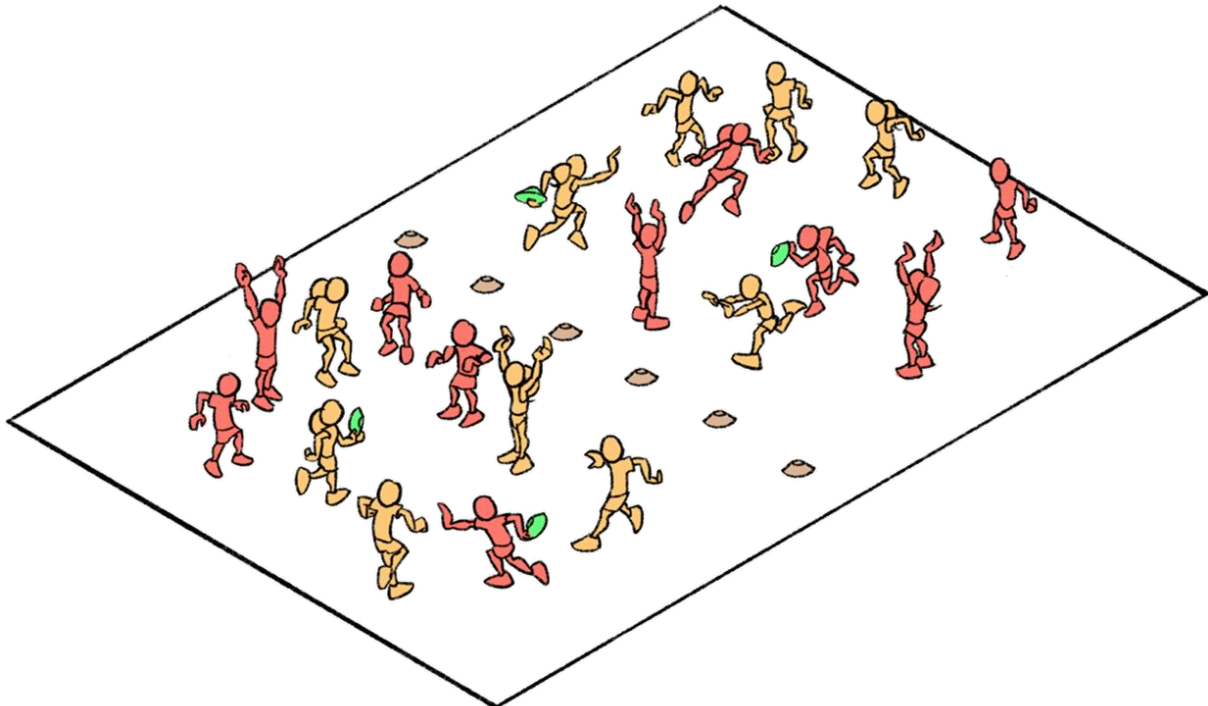
Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

Zwei Clubs werden von der Lehrperson gebildet (die Gelben und die Roten). Die SuS teilen sich so auf, dass sich jeweils die Hälfte der Spieler:innen auf jedem der beiden Spielfelder befindet, die durch Markierungsteller auf der Mittellinie der Halle abgegrenzt sind. Auf jedem Spielfeld versucht jeweils eine Jägerin/ein Jäger pro Mannschaft (mit einem Markierungsteller in der Hand) die Hasen der gegnerischen Mannschaft zu fangen (berühren).

Zwischen den einzelnen Spielrunden von etwa 2 Minuten erhalten die SuS eine kurze Pause, um die Verteilung der SuS auf den Spielfeldern zu verändern. Dabei müssen folgende Vorgaben eingehalten werden:

1. In zwei aufeinanderfolgenden Spielen muss die Zusammensetzung der Mannschaften unterschiedlich sein;
2. Die Jäger:innen müssen nach jeder Runde ausgetauscht werden.

Die Lehrperson führt mit den SuS zwischen den Spielrunden oder am Schluss der Lektion eine Reflexion über die Einhaltung der Regeln, die Rolle der Jäger:innen, die Verteilung auf den Spielfeldern usw. durch.



³ ZA: Zielgerichtete Aufgabe (siehe Merkblatt «Der kompetenzorientierte Ansatz im Bewegungs- und Sportunterricht» PROJEBS 2022, S. 6-7 <https://edutools.hep-bejune.ch/fr/edutools/PROJEBS/Theoretische-Grundlagen/Lehr-Lern-Sequenzen/Lehr-Lern-Sequenzen.html>)

Spielregeln

- Ein gefangener Hase verwandelt sich sofort in einen Baum, bleibt stehen und streckt die Arme in die Höhe, dies bis zum Ende der Spielrunde.
- Die Jäger:innen dürfen sich gegenseitig nicht fangen.
- Der Markierungsteller darf jederzeit während des Spiels an einen Hasen der eigenen Mannschaft weitergegeben werden.
- Sobald auf einem Spielfeld nur noch die Jägerin/der Jäger einer Mannschaft übrig ist (was bedeutet, dass alle gegnerischen Hasen gefangen wurden), gibt die Lehrperson das Stopp-Signal für beide Felder. Danach erfolgt eine neue Mannschaftsaufstellung.

Erfolgskriterien

Am Ende der Aufgabe müssen alle SuS bestätigen können:

- mindestens einmal während der vier oder fünf Spielrunden Jägerin/Jäger gewesen zu sein;
- nicht zweimal hintereinander in derselben Mannschaftskonstellation gespielt zu haben.

Variationen

Einfacher:



Nur auf einem Spielfeld spielen, mit zwei grossen Mannschaften und jeweils 2 Jäger:innen pro Mannschaft.

Schwieriger:



Auf 2 Spielfeldern mit jeweils 2 Jäger:innen pro Mannschaft und der Möglichkeit für die Hasen, Gefangene zu befreien, indem sie beide Hände auf die Schultern des Baums legen.

Beurteilungsbogen

Beobachtung in Zweierteams:

Um den Fokus auf die Einhaltung der Regeln zu legen, spielt A, während B am Spielfeldrand beobachtet, mit besonderem Augenmerk auf den respektvollen Umgang von A mit den Mitspieler:innen sowie auf die Einhaltung der Regeln. Nach einer Minute teilt B A mit, was beobachtet wurde. In der nächsten Spielrunde werden die Rollen getauscht.

Siehe *Unterrichtshilfen für Schülerinnen und Schüler sowie für Lehrpersonen*.

Weitere Aufgabenvorschläge

2 gegen 1 (ZA2)

Auf einem kleinen Spielfeld, das mit Markierungstellern abgegrenzt ist, versuchen 2 SuS innerhalb von 1 Minute so viele Pässe wie möglich zu spielen, ohne sich jedoch mit dem Ball fortzubewegen. Die aufeinanderfolgenden Pässe werden laut mitgezählt. Die 3. Schülerin/ der 3. Schüler verteidigt und versucht, den Ball in der Luft zu berühren oder ihn abzufangen. In diesem Fall beginnt man wieder bei null zu zählen. Nach einer Minute erfolgt ein Rollenwechsel innerhalb des Dreierteams.



Die Lehrperson kann mit den SuS klären, wann ein Pass erfolgreich ist und als Punkt gewertet wird (z.B. nur direkte Pässe, oder auch Pässe, welche den Boden berührt haben, usw.).

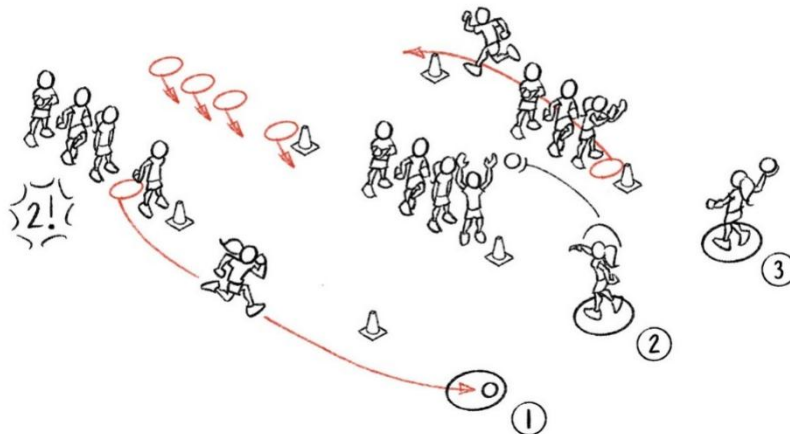
Passfestival (SA¹⁴)

Diese Übung hilft, das Werfen und Fangen gezielt zu üben.

Material und Organisation

4 Mannschaften bilden, in denen die SuS nummeriert sind. Die Mitglieder jeder Mannschaft stellen sich hinter ihrem Markierungskegel in einer Reihe auf.

Auf der gegenüberliegenden Seite der Halle je 1 Markierungskegel, 1 Reifen und 1 Ball platzieren.



Ablauf des Spiels

Die Lehrperson ruft eine Nummer auf. Die entsprechende Schülerin/der entsprechende Schüler jeder Mannschaft läuft los (1), holt den Ball und stellt sich in den Reifen. Jetzt laufen alle anderen Mitglieder der jeweiligen Mannschaft ebenfalls los, durchqueren die Halle und stellen sich in einer Reihe hinter dem zweiten Markierungskegel auf.

Nacheinander erhält nun jedes Mannschaftsmitglied einen Pass von der Schülerin/dem Schüler im Reifen (2), spielt den Ball zurück und läuft dann zurück, um sich wieder an den ursprünglichen Platz zu begeben (3). Fehlpässe müssen wiederholt werden, bis sie erfolgreich ausgeführt wurden.

Die Mannschaft, die sich zuerst hinsetzt, erhält 4 Punkte, die zweite 3 usw.

Variation:

- Eine Zusatzaufgabe in den Parcours einbauen (z. B. um einen Stab herumlaufen).

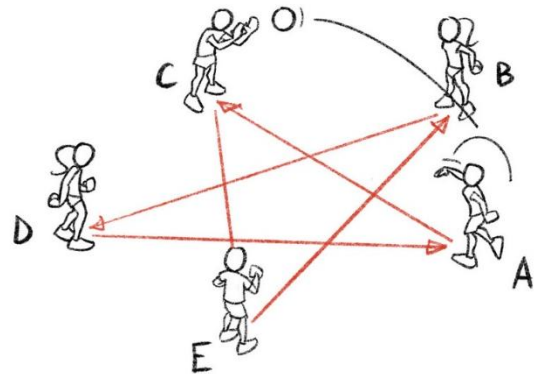
⁴ SA: Spezifische Aufgabe

Sternpassen (SA2)

5 SuS bilden einen Stern. Spielerin/Spieler A passt zu C, C passt weiter zu E, E zu B usw., sodass durch die Passfolge eine Sternform entsteht.

Die SuS sollen durch Ausprobieren die Regeln bzw. Bedingungen herausfinden, mit denen sich die Sternform ergibt:

- kein Pass an die direkte Nachbarin/den direkten Nachbarn (links oder rechts);
- kein Pass zurück an die Person, von der man den Ball erhalten hat.



Variation:

- Auf ein Signal hin die Passrichtung wechseln.
- Dem eigenen Pass «folgen», indem man den Platz der Schülerin/des Schülers einnimmt, die/der den Ball empfangen hat.
- Einen zusätzlichen Ball ins Spiel bringen.

Passen und laufen (SA3)

Diese Übung dient dazu, das schnelle Weiterlaufen nach einem Pass zu trainieren, dies u.a. auch als Vorbereitung auf das Freilaufen.

Zwei Kolonnen von SuS stehen sich im Abstand von einigen Metern gegenüber. Die 1. Schülerin/der 1. Schüler aus der einen Reihe (A) passt den Ball zur 1. Person der gegenüberliegenden Reihe (B). Danach läuft A direkt hinter die andere Reihe, um sich dort wieder anzustellen. B passt zu C und läuft ebenfalls sofort hinter die gegenüberliegende Reihe – und so weiter.

Variation:

- In Zweierteams wird die Halle (in der Breite oder Länge, je nach Vorgabe) durchquert, wobei sich nur die Schülerin/der Schüler ohne Ball bewegen darf.
- Optional kann ein Zeitrahmen festgelegt werden (z. B. 2 Minuten), in dem so viele Punkte wie möglich erzielt werden sollen:
 - 2 Punkte für eine komplette Durchquerung ohne Ballverlust (alle Pässe erfolgreich);
 - 1 Punkt, wenn der Ball einmal herunterfällt;
 - 0 Punkte, wenn der Ball mehr als einmal herunterfällt.

Freeze and reflect (SA4)

Während eines der Spiele gibt die Lehrperson regelmässig – etwa alle 30 Sekunden – ein Pfeifsignal. Dieses Signal verwandelt alle SuS in regungslose Statuen. In diesem Moment sollen die SuS über ihre Position auf dem Spielfeld nachdenken, je nachdem, ob ihre Mannschaft gerade Ballbesitz hat oder nicht.

Danach ruft die Lehrperson entweder «Angreifer:innen» oder «Verteidiger:innen» aus und zählt laut rückwärts: «5, 4, 3, 2, 1, GO!». Während dieser 5 Sekunden dürfen sich nur die angekündigten SuS (Angreifer:innen oder Verteidiger:innen) bewegen. Nach dem Signal «GO!» läuft das Spiel für alle weiter.