

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.

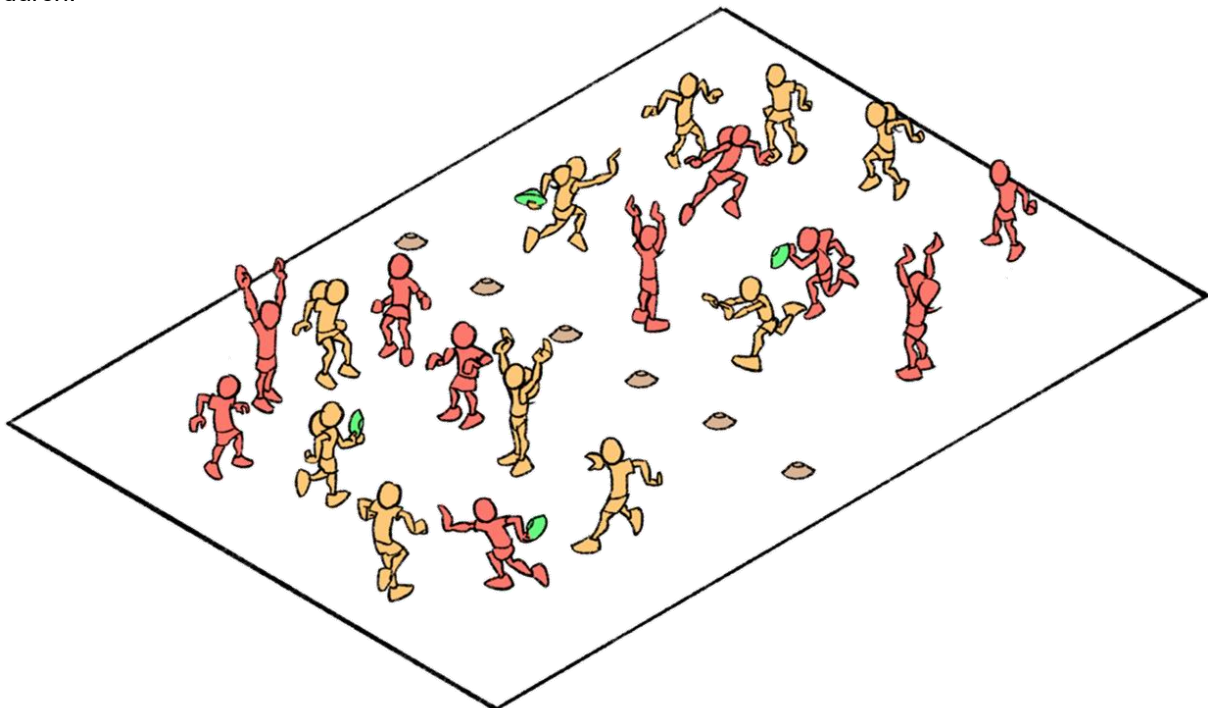
Rahmenbedingungen (Regeln, Vorschriften und Organisation)

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*.