

## 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

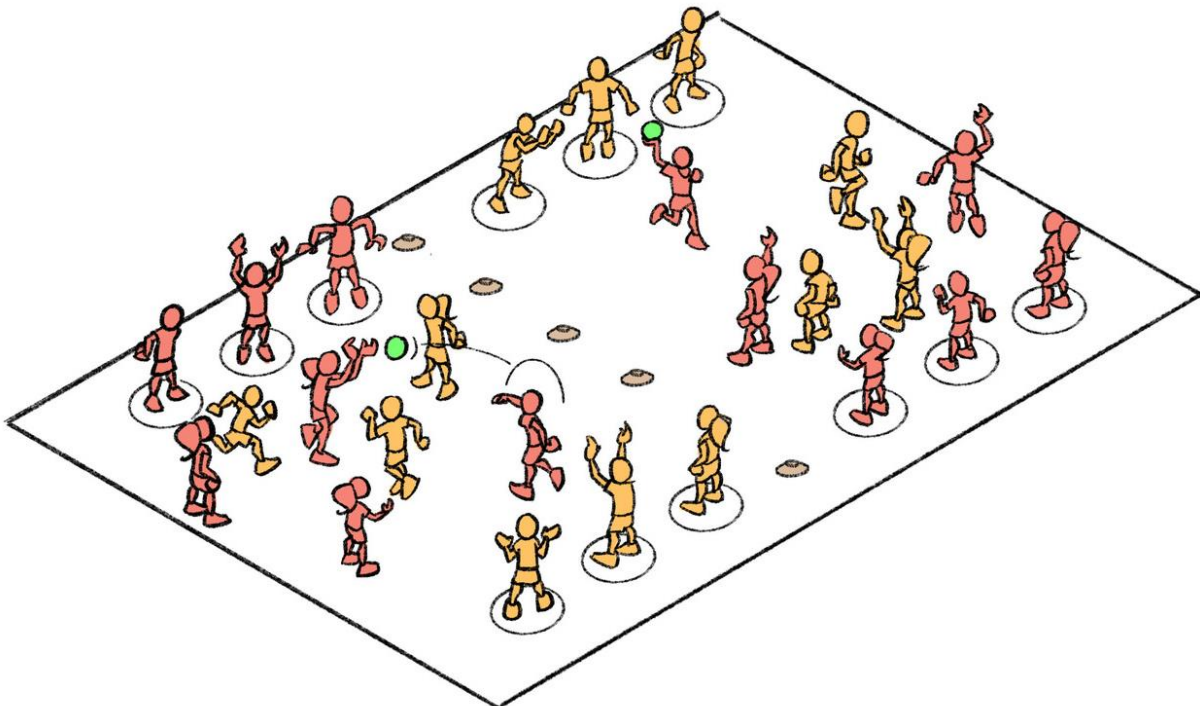
In einem Spiel zwischen zwei Mannschaften versuchen die SuS, durch Passspiel günstige Situationen zu schaffen, um die König:innen ihrer Mannschaft, die jeweils in einem Reifen stehen, einen Pass zuzuspielen.

### 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 × 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*.