

# Schnappball (PA2)

## Lernziele

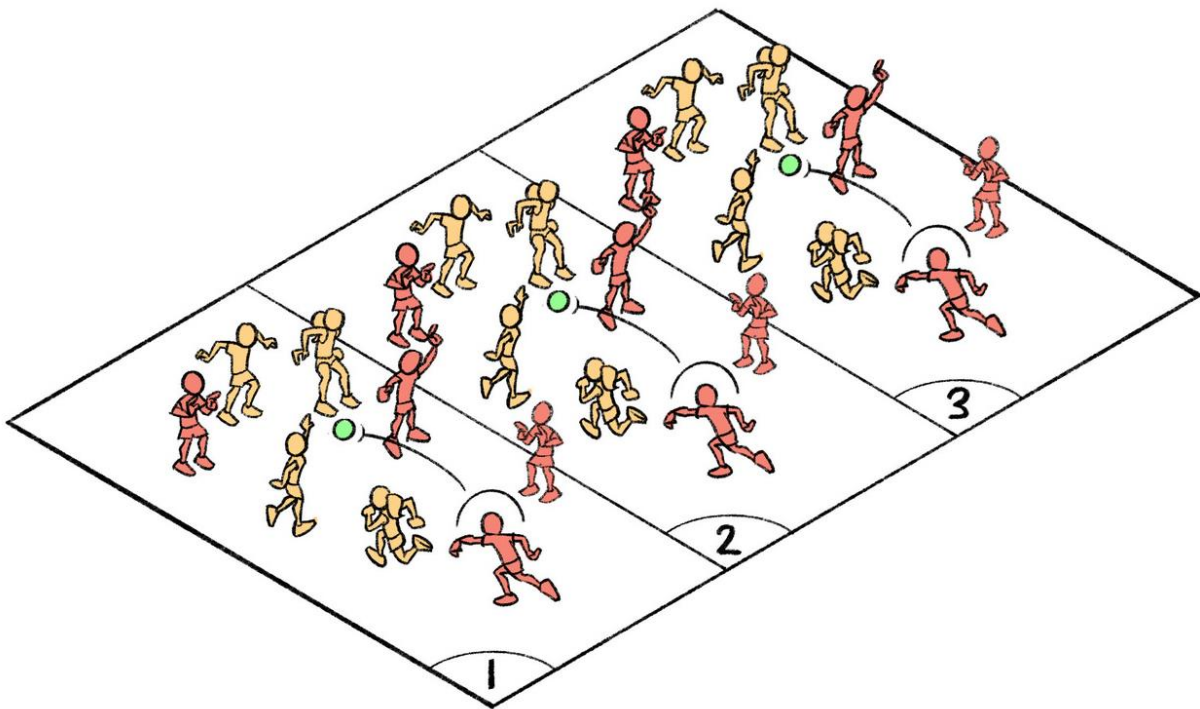
- Die SuS können den Ball im Spiel sicher annehmen und abspielen.
- Die SuS können sich im Spiel freilaufen.
- Die SuS respektieren die Regeln, sowie die Mitspieler:innen und die Gegner:innen (Fairplay).
- Die SuS kommunizieren – treffen Absprachen – beziehen alle Mannschaftsmitglieder ein.

## 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*.