

# 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.).

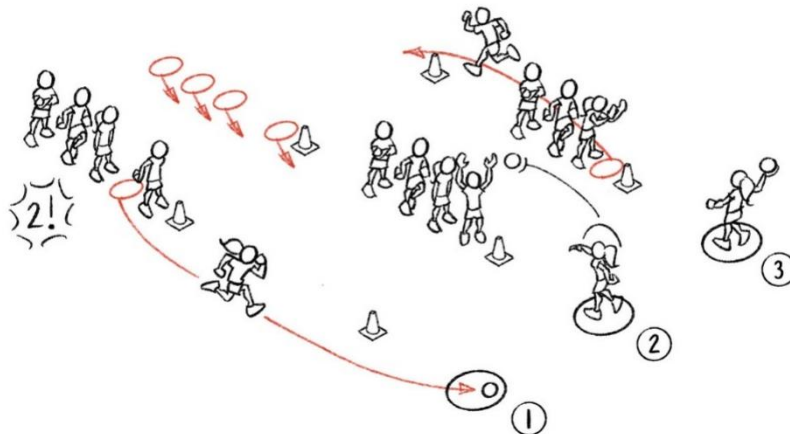
## Passfestival (SA<sup>14</sup>)

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).

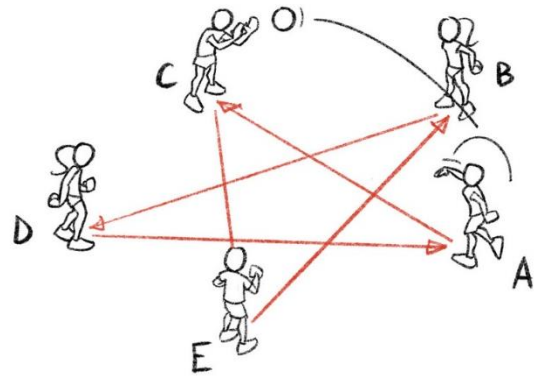
<sup>4</sup> SA: Spezifische Aufgabe

## 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.