

Lektion

Grundlagen des Zusammenspiels

In der zweiten Lektion sollen die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt werden, im Team zu spielen und gemeinsam die richtigen Entscheide zu treffen. Ein besonderes Augenmerk ist dem Besetzen des Raums und der Positionierung gewidmet. Das Freilaufen geht alle an.

Rahmenbedingungen

- Dauer: 90 Minuten
- Alter: ab 8 Jahren
- Schulstufe: Primarstufe, Sek. I und Sek. II
- Niveau: Anfänger
- Lernstufe: Anwenden

Fachkompetenzen

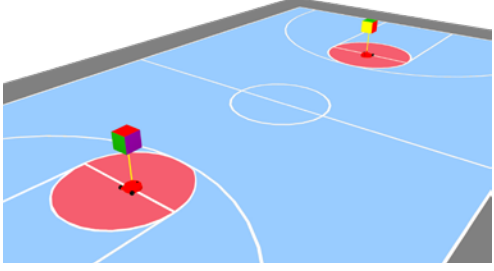
- «Ready»-Haltung entwickeln
- Die verschiedenen Angriffskorridore festlegen
- Den Sinn einer guten Zusammenarbeit verständlich machen

Soziale und personale Kompetenzen

- Für das Zusammenleben sensibilisieren
- Niederlagen akzeptieren und siegen können
- Toleranz üben

Hinweise: Die «Ready»-Haltung ist keine zwingende Voraussetzung, sondern lädt dazu ein, schön zu spielen. Die Spielerinnen und Spieler sind jederzeit bereit, den Ball zu übernehmen und auf das bessere Ziel zu spielen.

	Inhalte	Illustration/Organisation
Einlaufen	<p>10' Bauchredner</p> <p>Die Lehrperson befindet sich mit einem Ball im Mittelkreis. Alle Spieler stehen auf den Seitenlinien. Mit dem Ball zeigt die Lehrperson die Art des Einlaufens an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ist der Ball auf dem Bauch, → vorwärts laufen • Ist der Ball auf dem Rücken, → rückwärts laufen • Wird der Ball hochgeworfen, → Sprung an Ort • Schlägt der Ball am Boden auf, → Kniebeuge <p>Bemerkung: Die spezielle Art, die Übungsvorgaben zu kommunizieren, fesselt den Blick der Schüler.</p>	
	<p>5' Die Fliege</p> <p>Die Spieler stehen im Kreis um den Lehrer. Jeder erhält eine imaginäre Fliege. Sie schliessen ihre Hände, um zu vermeiden, dass sie wegfliegt. Dann wirft der Lehrer den Spielern nacheinander den Ball zu. Um den Ball zu fangen, müssen die Spieler die Hände öffnen. Aber Achtung: Täuscht der Lehrer den Wurf nur an und ein Spieler öffnet die Hände, fliegt die Fliege weg und der Spieler fällt aus dem Spiel. Sieger wird also jener Spieler, der sich am besten konzentrieren kann.</p>	
Hauptteil	<p>20' Casino</p> <p>Als Duelle: Die Spieler der beiden Teams bilden einige Meter von ihrem Ziel entfernt eine Kolonne; der erste hält einen Ball in den Händen. Die Spieler versuchen einer nach dem andern, den Würfel so hinunter zu bugsieren, dass die gelbe Seite oben zu liegen kommt.</p> <p>Bemerkung: In diesem Spiel kommt es nicht allein auf den Zufall an! Trifft man den Würfel präzise, lässt sich das Resultat beeinflussen.</p>	
	<p>15' Der gefrorene Wald</p> <p>Die Spieler lernen, die Bahnen des Spielfeldes zu gebrauchen. Es werden imaginäre «Türen» (Kegel) auf das Spielfeld gestellt. Geht ein Spieler durch eine «Tür», darf das ballbesitzende Team seine Gegner «einfrieren». Diese dürfen sich bis zum Signal der Lehrperson (Pfeiff nach einigen Sekunden) nicht mehr bewegen. Das andere Team nützt diesen Moment, um zu punkten.</p>	

	Inhalte	Illustration/Organisation
Hauptteil	<p>15' Die Stoppuhr</p> <p>In diesem Spiel lernen die Spieler den Gegenangriff. Ziel ist es, so schnell wie möglich in der 5er-Gruppe von einer Zielscheibe zur anderen zu gelangen (Stoppuhr). Es darf weder gedribbelt noch mit dem Ball in der Hand gelaufen werden. Die Spieler müssen sich den Ball zuwerfen (Pässe), zuerst ohne, dann nach und nach mit Abwehrspieler.</p> <p>Bemerkung: Das Spiel «<i>Invasion</i>» (siehe S. 12) ist eine mögliche Weiterentwicklung dieses Spiels.</p>	
	<p>20' Vereinfachte Matchsituation</p> <p>Spiel nach offiziellen Regeln. Das Hauptaugenmerk richtet sich auf den Angriff und auf ein flüssiges Spiel. Die Lehrperson leitet die Angreifer an und schenkt den Fehlern der Verteidiger beim Einnehmen ihrer Plätze keine besondere Beachtung. Die Spieler sammeln Poull-Ball-Erfahrung und experimentieren mit den strategischen Basiselementen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 360-Grad-Spiel • Häufiger Zielwechsel <p>Beispiel: Die Angreifer stellen sich so auf, dass sie das gesamte Spielfeld abdecken. Die Verteidiger müssen sich selbst an den ihnen am sinnvollsten scheinenden Platz aufstellen. Nun kann das Spiel beginnen.</p>	
Ausklang	<p>5' Erfahrungen reflektieren</p> <p>Austausch zwischen den Schülerinnen/Schülern und der Lehrperson. Fragen/Antworten zu den Regeln und Herausforderungen beim Treiben einer innovativen Sportart.</p>	