

Lektion

Action dank Strategie

Freilaufen und Gegenangriff stehen im Zentrum dieser dritten Lektion. Die Schülerinnen und Schüler sollen für eine kluge Abdeckung des Spielfelds (360-Grad-Spiel) sensibilisiert werden und dafür, dass es sinnvoll ist, immer wieder von einem Spielfeldende zum andern zu wechseln (Spiel auf zwei Ziele).

Rahmenbedingungen

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

Fachkompetenzen


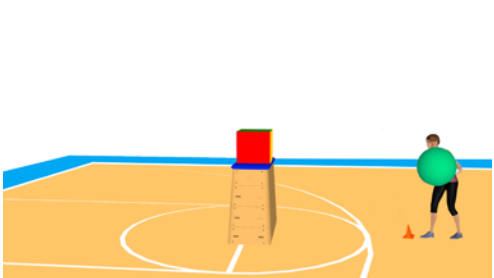


- Den Sinn von «give and go» (passen und laufen) verständlich machen
- Für die auszunützenden Schlüsselräume sensibilisieren
- Gegenangriff entwickeln

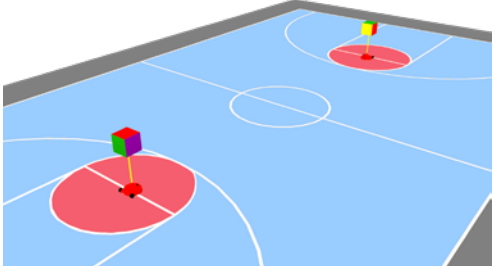
Soziale und personale Kompetenzen

- Niederlagen akzeptieren und siegen können
- Eigene Fehler erkennen und eingestehen

Hinweise: Die zwei wichtigsten Merkmale eines effizienten Angriffs sind:

- 360 Grad um das Ziel herum spielen
- Oft von einem Ziel zum andern wechseln

	Inhalte	Illustration/Organisation
Einlaufteil	<p>5' Atome</p> <p>Alle befinden sich im Kreis in der Spielfeldmitte. Der Spieler im Ballbesitz spielt einem beliebigen Partner einen Pass zu, läuft dann in Richtung des nächstgelegenen Ziels und so schnell wie möglich zurück an seinen Platz. Derweil spielt der Ballempfänger einem Partner den Ball zu und läuft ebenfalls zum nächstgelegenen Ziel und zurück an seinen Platz. Und so weiter. Nach einer Weile sind alle Schüler in Bewegung. Sie müssen dann darauf achten, dass immer jemand im Mittelkreis ist, dem man zupassen kann. Bei diesem Spiel gewinnen alle – oder alle verlieren!</p>	
	<p>10' Duelle</p> <p>Die Spieler der beiden Teams bilden einige Meter von ihrem Ziel entfernt eine Kolonne; ein Ball pro Kolonne. Das Duell gewinnt jene Mannschaft, die als erste die gestellte Aufgabe schafft.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabe 1: Würfel 5 x vom Sockel abwerfen. • Aufgabe 2: Würfel 5 x aus seiner Zone bugsieren. • Aufgabe 3: Würfel so zu Fall bringen, dass er innerhalb der verbotenen Zone bleibt. • Aufgabe 4: Würfel 2 x in Folge treffen, ohne dass er vom Ständer fällt. • Aufgabe 5: Würfel 5 x mit einem abgelenkten Wurf (ohne Ballannahme) treffen. 	
Hauptteil	<p>20' Fluss</p> <p>Die Spieler lernen, das Spielfeld zu besetzen, insbesondere die Korridore beim Durchqueren. Auf dem Spielfeld werden Markierkegel verteilt. Die Spieler müssen sich Pässe zuspiesen und dabei mit einem Fuss immer in der Nähe eines Markierkegels sein. Sonst müssen sie beim ersten Markierkegel von vorn beginnen.</p> <p>Bemerkung: Bei diesem Spiel lernen die Schüler, einen Mittelweg zwischen zu kurzen Pässen, die keinen schnellen Wechsel vom einen Ziel zum andern erlauben, und allzu ehrgeizigen Pässen zu finden, die den angespielten Kameraden allenfalls gar nicht erreichen.</p>	
	<p>15' Invasion</p> <p>Die Spieler lernen, die Seitenbahnen zu nutzen und entwickeln den Dribble-Drive-Angriff. Die Angreifer sind in der Überzahl und versuchen, das gegnerische Feld zu erobern, um den Würfel abzuschliessen. Fortbewegung mit dem Ball in den Händen ist nicht erlaubt.</p> <p>Bemerkung: Für einen flüssigeren Ablauf eher 4 gegen 2 oder 5 gegen 3 spielen.</p>	

		Inhalte	Illustration/Organisation
Hauptteil	15'	<p>Der Spiess</p> <p>Die Spieler lernen, zwei Zielscheiben anzugreifen (vereinfachte Spielsituation). Angreifer (in Überzahl) und Verteidiger stehen in einer Reihe auf der Mittellinie, wie ein Spiess. Die Lehrperson wirft den Ball an einen Angriffsspieler und das Spiel beginnt.</p> <p>Bemerkung: Die zahlenmässige Überlegenheit und der Einsatz zweier Zielscheiben begünstigen das Offensiv-/Angriffsspiel. Die Abwehrspieler müssen sich gut organisieren, um die Pässe abzuwehren und so den Zugang zu den Zielscheiben zu verhindern.</p>	
	20'	<p>Matchsituation</p> <p>Spiel nach offiziellen Regeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kein Körperkontakt • Höchstens drei Schritte mit dem Ball • Mindestens drei Pässe • Höchstens fünf Sekunden Ball in den Händen <p>Bemerkung: Die Lehrperson zieht sich nach und nach aus dem Spiel zurück, die Schüler passen selbst auf, dass die Regeln eingehalten werden. Es geht darum, die Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Spieler zu fördern (Fairplay).</p>	
Ausklang	5'	<p>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>	