

Rugby s'cool – Kampfspiele: Jäger-Tackler

Wiederum geht es um die Grundziele Akzeptanz, Respekt. Die SuS lernen zu fallen und den Gegner fair zu Fall zu bringen.

Ein Viertel der Schüler (Jäger) muss möglichst viele Kameraden im gegebenen Zeitraum tackeln. Punkte der einzelnen Jäger zusammenzählen und Rollen wechseln..



Variation

- Für die Gejagten einen Fortbewegungsmodus festlegen (gehen, laufen mit am Boden haftenden Füßen, mit grossen Schritten gehen usw.), um sie zu bremsen.

Tipp: Der getackelte Schüler verlässt das Spielfeld, absolviert eine Kräftigungsübung (15–20 Sekunden) und kommt dann wieder ins Spiel.

Ziele

- Seinen Gegner akzeptieren und respektieren.
- Den Gegner packen und ihn zu Fall bringen.
- Akzeptieren, dass man selbst zu Fall kommt (ohne sich wehzutun).

Regeln

- Recht auf Vorlaufen mit dem Ball* in der Hand ohne jegliche technische Einschränkung (Dribble, Anzahl Schritte usw.).
- Recht, dem Gegner die Stirn zu bieten und im Rahmen der Regeln in körperlichen Kontakt zu gehen.
- Pflicht, sich und anderen keine Schmerzen zuzufügen und sich keine Schmerzen zufügen zu lassen.
- Halten: Wird der Ballbesitzer am Boden festgehalten, muss er den Ball loslassen und sich umgehend entfernen, um den anderen Spielern zu ermöglichen, den Ball zu ergreifen und weiterzuspielen (kein Spiel am Boden). Wird der Ballbesitzer während mindestens drei Sekunden vom Gegner gebunden, muss er den Ball ebenfalls freigeben. Diese Regel fördert den Spielfluss und «hält den Ball am Leben».

Organisation

- TQuadratisches Spielfeld: 0,5 Meter pro Schüler.
- Bei jeder Wiederaufnahme des Spiels stellen sich die Teams im 2-Meter-Abstand einander gegenüber auf.
- Spielbänder für die Teams.

Quelle: Philippe Lüthi, Fachleiter J+S Rugby, Sportlehrer; Mario Bucciarelli, Experte J+S Rugby, NLA-Trainer



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO