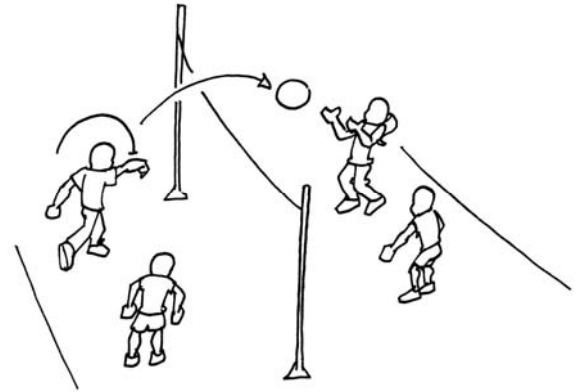




Stufe	1. - 2. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spielen mit Ball: werfen, fangen
Kompetenz	Über Grundfertigkeiten des Spielens mit dem Ball verfügen: werfen, fangen
Niveau C	Ich kann (in einer Gruppe) aus dem Spiel heraus den Ball zuwerfen und fangen.



Ball über die Leine

Aufgabe und Durchführung

Die Schüler/-innen spielen 2 mit 2 das Spiel Ball über die Leine. Sie werfen und fangen abwechselnd je 10x den Ball über die Leine. Nach dem Wurf muss der Werfer/die Werferin kurz die hintere Feldbegrenzungslinie (= seitliche Badmintonlinie) berühren. Bei einem Fehler (Ballverlust, Ball im Out) wird weiterspielt, bis alle Schüler/-innen insgesamt 10x geworfen und gefangen haben.

Bewertung/ Anforderung

Der Test ist erfüllt, wenn jede/-r Schülerin/der Schüler den Ball ohne Fehler 10x werfen und fangen kann. Bei eigenem Fehler hat jede Schülerin/jeder Schüler nochmals 1 Versuch – die Gruppe beginnt das Spiel von Neuem.

Beobachtungspunkte



- Nach jedem Wurf wird die hintere Linie berührt.
- Ball wird einhändig oder beidhändig über Kopf geworfen.



- Ball berührt die Leine/das Netz.
- Der Ball fällt beim Fangen zu Boden.
- Ball wird beidhändig von unten geworfen.

Anweisung für die Schüler/-innen

«Du spielst zusammen mit deiner Partnerin/deinem Partner mit der anderen Mannschaft das Spiel Ball über die Leine. Ihr spielt aber nicht gegeneinander, sondern miteinander, das heisst, ihr werft einander die Bälle schön über die Leine zu. Nach jedem Wurf über die Leine rennst du nach hinten und berührst die Feldbegrenzungslinie. Dann fängt dein Partner/deine Partnerin den Ball und wirft ihn wieder über die Leine, erst dann bist du wieder an der Reihe. Wenn dir ein Fehler passiert, spielt ihr weiter und du hast anschliessend nochmals einen Versuch.»

Aufbau

Leine (oder Volleyballnetz) längs in der Turnhalle

Material

1 Ball (Volleyball oder Softball), Leine (ev. Volleyballnetz längs), Hochsprungständer oder Netzständer, Badmintonmarkierung (ev. Markierung mit Klebestreifen am Boden)

Quelle

-

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

Zeit	ca. 5 Min. für 4 Schülerinnen bzw. Schüler
Organisation	Leine (oder Netz) längs in der Halle aufhängen, so dass neben den Testpersonen die anderen Kinder selbständig – und nicht als Testübung – spielen können.
Testpersonen	Pro Anlage 4 Testpersonen
Probleme	-