

Lektion

Rollen im Spiel

In dieser vierten und letzten Lektion wenden die Schüler an, was sie bisher gelernt haben. Sie sollen sich darum bemühen, in allen Rollen möglichst effizient zu spielen. Die Spielerinnen und Spieler müssen günstige Spielsituationen schaffen – Gegner unter Druck setzen, Gelegenheiten für die Partner provozieren –, um Einfluss auf das Spiel zu nehmen.

Rahmenbedingungen

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

Fachkompetenzen

- Rollen definieren und übernehmen
- Richtig entscheiden, um effizient zu spielen

Soziale und personale Kompetenzen

- Fördern der Selbstständigkeit und des Respekts vor den Spielregeln/Partnern
- Niederlagen akzeptieren und gewinnen können
- Selbstständig sein und gegenseitig auf das Einhalten der Regeln pochen

Bemerkung: Das Spiel kann autonom, ohne Schiedsrichter gespielt werden. Die Lehrperson bietet nur noch Gewähr für einen geregelten Ablauf der Partie. Die Spieler sind imstand, eigene Fehler anzuzeigen, Niederlagen zu akzeptieren und mit Würde zu gewinnen.

	Inhalte	Illustration/Organisation
Einlaufen	<p>5' 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>10' Die Riesenzielscheibe</p> <p>Dieses Spiel wird wie ein Duell gespielt. Zwei Teams spielen gegeneinander, jedes auf einer Spielfeldhälfte. Auf jeder Hälfte steht pro Team ein Schloss: 2 Türme (Kegel an beiden Seiten des Ständers), in einer Ecke des Spielfelds steht ein Würfel. Mit aufeinanderfolgenden Würfeln müssen die Spieler die Türme umwerfen. Erst wenn sie das geschafft haben, dürfen sie den Würfel (die Riesenzielscheibe) holen, um ihn auf den Ständer zu stellen. Die erste Mannschaft, die die Riesenzielscheibe umwirft, gewinnt das Spiel.</p>	

Hauptteil	20'	<p>Invasion</p> <p>Die Spieler lernen, die Korridore zu verwenden und entwickeln den Dribble-Drive-Angriff. Die Angreifer sind in der Überzahl und versuchen, das gegnerische Feld zu erobern. 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>	
	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>	
	15'	<p>Die Halskette</p> <p>Die Spieler lernen, den Raum maximal zu nutzen (vereinfachte Spielsituation). Alle Spieler stehen in einem Kreis um den Mittelkreis, abwechselungsweise Perlen (Angreifer) und Diamanten (Verteidiger), die in der Minderzahl sind. Die Lehrperson wirft den Ball in eine Ecke des Feldes, das Spiel beginnt.</p> <p>Bemerkung: Die zahlenmässige Überlegenheit und der Einsatz beider Spielfeldhälften begünstigen den Ballumlauf. So lässt sich verhindern, dass sich die Spieler an einem Ort ballen (Rudelbildung).</p>	
	20'	<p>Matchsituation</p> <p>Spiel nach offiziellen Regeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kein Körperkontakt • Höchstens drei Schritte • 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>Taktikmappe</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler besprechen mit der Lehrperson, wie sie das Spielfeld ausnutzen, und definieren erfolgversprechende Strategien.</p>	