

# Lektion

## Erste Schritte

In dieser ersten Lektion sollen die Schülerinnen und Schüler die Poull-Ball-Regeln und das Material dazu kennenlernen. Ein besonderes Augenmerk ist der Haltung und der Konzentration gewidmet.

### Rahmenbedingungen

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

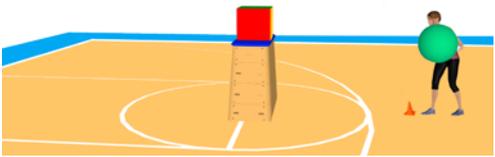
### Fachkompetenzen

- Sich mit dem neuen Material vertraut machen
- «Ready»-Haltung entwickeln

### Soziale und personale Kompetenzen

- Wetteifern fördern
- Für Zusammenleben sensibilisieren
- Toleranz üben
- Unterschiede akzeptieren

**Hinweise:** Das spezielle Poull-Ball-Material wurde im Hinblick auf ein flüssiges, spektakuläres Spiel konzipiert. Die Lehrperson muss diesen Aspekt mit vorteilhaften und angepassten Lernsituationen verständlich machen.

	Inhalte	Illustration/Organisation
Einlaufen	5' <b>Kultureller Bezug</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Poull-Ball-Geschichte</a> (siehe S. 2) erzählen, die wichtigsten Regeln erläutern und den inneren Wert dieser Sportart schildern.</li> <li>• Den Begriff der Fairness definieren.</li> <li>• Gemeinsames Nachdenken über den Teamgeist.</li> <li>• Wenn möglich einen Videoclip oder eine Reportage über das Spiel anschauen.</li> </ul>	
	10' <b>Die Fliege</b> <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	20' <b>Duelle</b> <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"> <li>• Aufgabe 1: Würfel 5 x vom Sockel abwerfen.</li> <li>• Aufgabe 2: Würfel 5 x aus seiner Zone bugsieren.</li> <li>• Aufgabe 3: Würfel so zu Fall bringen, dass er innerhalb der verbotenen Zone bleibt.</li> <li>• Aufgabe 4: Würfel 2 x in Folge treffen, ohne dass er vom Ständer fällt.</li> <li>• Aufgabe 5: Würfel 5 x mit einem umgelenkten Wurf (ohne vorherige Ballannahme) treffen.</li> </ul>	
	15' <b>Die Riesenzielscheibe</b> <p>Dieses Spiel wird als 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>	

	Inhalte	Illustration/Organisation
Hauptteil	15' <b>Die Stoppuhr</b> 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. <b>Bemerkung:</b> Das Spiel « <u>Invasion</u> » (siehe S. 12) ist eine mögliche Weiterentwicklung dieses Spiels.	
	20' <b>Vereinfachte Matchsituation</b> 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 360-Grad-Spiel</li> <li>• Häufiger Zielwechsel</li> </ul> <b>Beispiel:</b> Einen Joker bestimmen, der immer mit der Mannschaft in Ballbesitz spielt, um eine ständige Überzahlsituation der Angreifer zu schaffen.	
Ausklang	5' <b>Erfahrungen reflektieren</b> Austausch zwischen den Schülerinnen/Schülern und der Lehrperson. Fragen/Antworten zu den Regeln und Herausforderungen beim Treiben einer neuartigen Sportart.	