

Skript zum Modul

Mixed Games

Spiele lernt man nur durch Spielen - das ist eine alte „Sportlehrerweisheit“. Je intensiver man spielt, d.h. je mehr Ballkontakte die Schüler haben, desto schneller lernen sie spielen. Dieser Kurs bietet deshalb eine Auswahl von intensiven Spielformen, die vor allem Sportspielübergreifende Fähigkeiten trainieren (freilaufen, passen, decken, Laufdynamik, elementare individual- und gruppentaktische Verhaltensweisen).

1 Telefondribbling

Alle stehen mit einem eigenen Ball in einem grossen Kreis (Abstand zum Nachbar etwa 0.25m) und prellen möglichst synchron. Durch diverse akustische, taktile und visuelle Signale werden verschiedene Aufgaben gestellt, welche sofort gelöst werden sollen, ohne das synchrone Prellen zu unterbrechen. So sollen beim Aufrufen des Namens eines Beteiligten beispielsweise alle eine Position nach links (oder rechts) wechseln. Die Bälle werden aber nicht mitgenommen, sondern bleiben auf den angestammten Orten. Eine Hand hochhalten (durch die Lehrperson) bedeutet: Eine 360°- Drehung an Ort ausführen und weiterprellen. Taktile Signale wären etwa: dem Nachbarn mit dem eignen Fuss auf seinen Fuss tippen. Dieses Signal wird dann sofort weitergegeben, bis es wieder bei der leitenden Person ankommt. Verschiedene Signale können jetzt kombiniert und hintereinander geschaltet werden, mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Es kann auch ein Schüler als Spielleiter bestimmt werden.

Ziel: Alle Schüler können den Ball prellen und gleichzeitig ihre Aufmerksamkeit anderen Aufgaben zuwenden.

2 Crocodile Ball

Eine interessante Dynamik erhält Schnappball, wenn man nur Punkte erzielt, indem man einen Doppel-Pass mit einem Mitspieler tätigt, welcher am Boden sitzen muss. Hier empfehlen sich folgende Regeln: Man darf nur 3 sec. am Boden sitzen, danach muss man wieder aufstehen und sich erneut freilaufen. Der Doppelpass zählt nur, wenn der Partner bereits am Boden sass, wenn er den Ball erhielt.

Variante: Neutrale Spieler, die immer mit den Ball-Besitzern im Team sind: Bei dieser letzten Variante rückt die Spielübersicht ins Zentrum. Gelingt es dem angreifenden Team, den freien Mitspieler anzuspielen oder wird er „übersehen“? Diese Ueberzahl-Situation ist auch für das verteidigende Team eine interessante Herausforderung. Gelingt es ihnen, eine erste Form von Mann-Raum-Verteidigung zu spielen, haben sie beste Chancen, schnell wieder in Ballbesitz zu kommen.

3 **Mixed up Ball**

Hier ist Umstellungsfähigkeit gefragt! Auf der einen Platzhälfte wird Basketball gespielt, auf der anderen Fussball. Das Spiel wechselt jeweils auf der Mittellinie. Wird die falsche Technik angewendet, erhält das gegnerische Team den Ball. Auf der Fussballhälfte wird ohne „out“ gespielt (Wände als Banden benutzen). Nach einem Tor gibt es Beginn am Mittelpunkt, nach einem Korb Einwurf hinter der Grundlinie. In der Halbzeit wechseln die Teams die Seiten.

Variante: Es wird auf dem ganzen Platz dieselbe Sportart gespielt. Alle müssen den Spielleiter beobachten. Wenn dieser eine Mütze aufsetzt, wird Basketball gespielt. Setzt er die Mütze wieder ab, wird wieder Fussball gespielt. Es muss sofort gewechselt werden; erfolgt ein Treffer in der „falschen“ Technik, zählt dieser nicht.

4 **Würfelfussball**

Es werden zwei grosse Teams gebildet, die sich in der eigenen Platzhälfte an der Seitenlinie aufstellen. Zwei gegen zwei Spielende eröffnen das Spiel. Ein Wechsel erfolgt immer bei Tor oder, wenn dies zu lange dauert, auf Signal des Spielleiters hin. Der vorderste Mann in der Kette der einwechselnden Spieler hat jeweils einen Würfel. Während des Spiels wird gewürfelt. Beim fliegenden Wechsel kommen dann so viele Spieler aufs Feld, wie Augen gewürfelt wurden (möglicherweise sind das dann 2 Spieler vom Team A und 6 Spieler vom Team B!). Nach dem Wechsel wird sofort wieder vom nächsten Spieler gewürfelt, und so weiter. Das Spiel kann auch auf Basketball übertragen werden.

5 **Glücksfussball**

Es wird in Blockwechselln auf je 2 Bänke gespielt, die in den Spielfeld-Ecken aufgestellt sind (Breitseite nach vorne). Die Blöcke enthalten 3-4 Spielende. Es wird mit einem Schaumgummiwürfel gespielt. Wenn ein Tor erzielt wird (d.h. eine Bank getroffen wird), muss gewartet werden, bis der Würfel liegen bleibt. Die Anzahl Augen, die er anzeigt, so viele Punkte zählt das Tor. Danach eröffnet die gegnerische Mannschaft das Spiel wieder mittels Anspiel.