

Das Uhrspiel

Am Beispiel „Prellen mit dem Basketball“

Üben des Prellens in unterschiedlichen Situationen unter Zeitdruck; Ballsicherheit gewinnen

Einsatz:

Ab Klasse 4

BuzzerBox-Funktion:

Punkte zählen



Spielorganisation:

Drei gleichstarke Mannschaften bilden.

Aufbau nach Abbildung. Folgende Geräte kommen zum Einsatz: Basketbälle, 3 Kästen, 1 kleiner Kasten, 2 dünne Matten, 2 Langbänke, 8 Pylonen, 4 Reifen, Glocke oder Handpfeife, BuzzerBox

Spielidee:

Das Spiel besteht aus drei Runden, sodass jede der drei Mannschaften jede der drei Rollen einmal einnimmt. In jeder Runde gibt eine Mannschaft die Rundendauer vor: die Runde dauert so lange, wie alle Schüler dieser Mannschaft benötigen, um nacheinander eine Laufstrecke zu absolvieren.

Da die Schüler außen um das Spielfeld herumrennen, während im Inneren die beiden anderen Mannschaften versuchen Punkte zu sammeln, erinnert das Spiel an eine Uhr.

Runde 1:

Gruppe A (=Läufergruppe in Runde 1) geht zur Startmarkierung der Laufstrecke [A], Gruppen B und C begeben sich auf deren Startpositionen [B] und [C] im Inneren des Spielfeldes. Die Spieler der Mannschaft A müssen nacheinander eine Runde um die vier äußeren Pylonen laufen. Sobald der erste Schüler losrennt, können die Mannschaften B und C Punkte an „ihrem“ Parcours sammeln, indem sie so oft wie möglich den Parcours durchlaufen. Sobald ein Schüler der Gruppe B und C den Parcours durchlaufen hat, „buzzert“ er einen Punkt für seine Gruppe und der nächste Spieler darf starten.

Sind zwischenzeitlich alle Schüler der Gruppe A einmal um das Spielfeld gelaufen, läuten sie die Glocke. Dieses akustische Signal zeigt an, dass die Zeit abgelaufen ist und keine Punkte mehr gesammelt werden dürfen.

Der Punktestand wird notiert und die Gruppen wechseln die Rollen.

Zum Schluss werden die Punkte der Mannschaften aus den drei Runden zusammengezählt.

Die Mannschaft, die die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Variationen:

- Die Hindernisse können je nach Schwerpunktsetzung der Unterrichtsstunde variiert werden (nur Hindernisse zum Überspringen zur Schulung der Sprungkraft, Hindernisse zum „Reintreten“ zur Verbesserung der Koordinationsfähigkeit, ...)
- Je nach Gruppengröße und Ausdauer der Spieler kann die Rundenanzahl der Läufergruppe, bei der das Spiel endet, variiert werden.

Aufbauskitze:

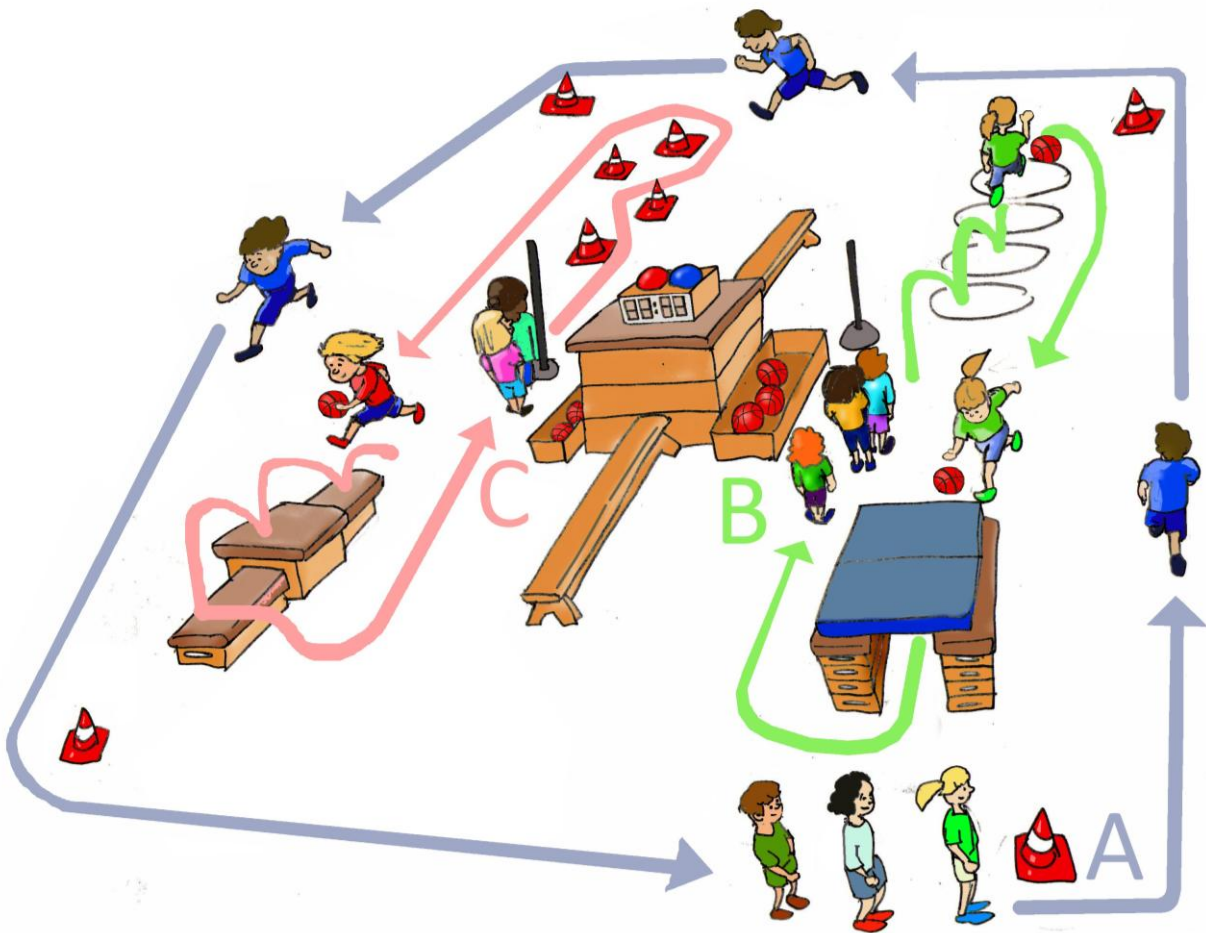


Illustration: Waldemar Klassen