

Spieldidaktik

Spielaufbau: Strukturierter Lernweg

Vom Raufball zum Schülerrugby



Link/Literatur:

http://news.bbc.co.uk/sportacademy/bsp/hi/rugby_union/rules/html/default.stm

Schweizerisches Lehrmittel Sporterziehung Broschüre 5, Band 5, S. 55

Pädagogische Argumentation

- Förderung des Körperempfinden und Einfühlungsvermögen (Empathie)
- Diskussionsgrundlage für das grundsätzliche Thema „Regeln u. Spielregeln“
- Gewinnen und Verlieren: Thematisierung von verschiedenen Verhaltensstrategien
- Thematisierung von Fairplay

Didaktische Argumentation:

Einbezug und Förderung der Sinnrichtungen:

- Herausfordern und Wettkämpfen (gegeneinander spielen und kämpfen)
- Dabei sein und dazugehören (kooperieren, Teamgeist mittragen, miteinander spielen)



Methodische Argumentation:

Besondere Eignung des strukturierten Lernweges weil:

- diese Sportart einen vorsichtigen Aufbau erhalten soll. (das Regelwerk ist nicht klar, allg. Vorsichtsmassnahmen bei Körperkontakt, Phantasiebilder geistern umher „Schlacht, Krieg“ etc.)
- ein langsamer und behutsamer Aufbau bei körperkontaktfreudigen Mannschaftsspielen vonnöten ist.
- das Spiel auf Einsicht und Sinn der Regeleinhaltung beruht. Erst wenn das verankert ist, kann mit dem nächsten Schritt weitergefahren werden.
- dieser Lernweg den Schülerinnen und Schüler gerade in einem kontaktfreudigen Spiel Sicherheit vermitteln kann.
- die Lehrperson den besseren Überblick „Monitoring“ während den einzelnen Übungsphasen hat.

Merke:

- Welche Formen schlussendlich im Unterricht gemacht, geübt und eingesetzt werden, ist abhängig von der Klassenstruktur.
- Es ist wichtig die Spielformen immer wieder mit der Klasse zu reflektieren. Motivation, Stimmung sowie Regelklarheit müssen immer wieder thematisiert werden. Gibt Sicherheit für LP und S.
- Bei diesem Inhalt sollte man die Klasse als Lehrperson genügend gut kennen (eignet sich unter Umständen nicht für eine Stellvertretung oder ein Praktika)
- Im Rugby gibt es im Profispielsport eigentlich wenig unfaire, das heisst regelwidrige Situationen! Vorbild des Fairplaygedankens!

Strukturierter Aufbau (exemplarisches Beispiel)

Block I in EA

- 1.1 Die Bälle werden in der Halle joggend umher getragen. Versch. Fortbewegungsarten
(Viele versch. Bälle: Gymnastik-, Rugby-, Medizinball etc.)
- 1.2 Bei Pfiff müssen Bälle getauscht werden
- 1.3 Bei Pfiff muss man sein Ball an eine Wand spielen, diesen fangen und weiter joggen
- 1.4 Bei Pfiff muss man sein Ball möglichst schnell auf eine Linie legen

Block II in PA

- 2.1 Sich die Bälle mit *Rückwärtszuspiel* passen (versch. Bälle stehen der Klasse zur Verfügung):
Kernpunkt: Bei Ballerhalt sofort nach vorne beschleunigen
- 2.2 Bei Pfiff Ball- und Partnerwechsel
- 2.3 Passspiel mit vorsichtigen und sauberen Ballkicken vorwärts (Achtung Medizin- und Gymbälle)

Block III in PA (Kraft und Kämpfen)

- 3.1 In Liegestützposition einander jeweils korrekt die Hand geben
- 3.2 Sitzposition gegenüber: Ball einander zuwerfen (ev. über Kopf)
- 3.3 Ball einander auf Rückenlage eng beieinander unten durch rollen (Hüfte muss jeweils abgehoben und gesenkt werden)
- 3.4 Rumpfbeugen, einander oben abklatschen
- 3.5 Liegestützziehungswettbewerb (Handklatschen)
- 3.6 Ballkampf mit Regelerarbeitung in der Klasse
- 3.7 Reaktionswettkampf um den Ball



weitere Zweikampfübungen siehe sportpaedagoik.ch

Block IV in KA

- 4.1 **Occtopus** (bekannt als „Schwarzer Mann“): Jeder S. hat einen Ball, dieser soll von Hallenlänge zu Hallenlänge transportiert werden, der Fänger versucht die Träger mit Rückenberührung zu fangen, Gefangene bleiben an Ort und dürfen von da aus am Boden mit fangen

Skizze:

- 4.2 **Slalom** (Schnelligkeits- und Wendigkeitstraining): Klasse wird in vier Gruppen eingeteilt, die sitzen in Einerkolonne mit gleichem Abstand hintereinander am Boden und werden nummeriert. Auf Aufruf müssen die betroffenen S. im Slalom um ihre Gruppe rennen und wieder flink Platz nehmen. Wer gewinnt jeweils seine Serie?

Skizze:

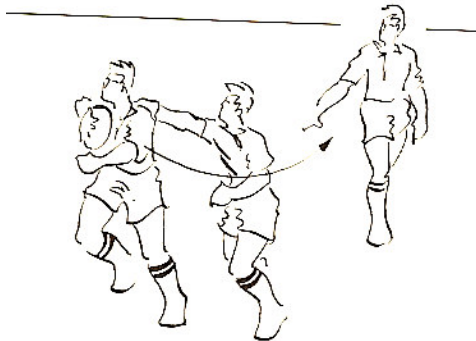
- 4.3 **Balltransport**: 4 Teams in vier Hallenecken auf einer kleinen Matte. Auf diesen sind überall gleich viele Bälle verteilt! Alle Spieler haben zwei Bündel auf der Seite. Die Teams versuchen die Bälle in der diagonalen Ecke zu holen und sie auf ihre Matte zu legen. Es gibt drei bis fünf neutrale „Störer“. Diese versuchen die Bündel der anderen zu erobern. Haben sie ein Band erwischt, muss der Ball von der betroffenen Person an Ort und Stelle abgelegt werden. Dort darf dieser von allen geholt werden. Hat ein Spieler kein Bündeli mehr, darf er nicht mehr spielen, es ist aber erlaubt in der Gruppe die Bänder einander auszutauschen.

Skizze:

Block V in Kleingruppen ohne Körperkontakt

Tor = Ball hinter eine Grundlinie oder auf mehrere kleine Matten oder eine grosse Matte **legen**. Nie werfen!

5.1 **Blitzball** nach Schweizerischem Lehrmittel Bro5/5 S. 55 (Spielerklärung)



5.2 **Flagball**: Gleich wie Blitzball. Anstatt Rückenberührung, Bündeli herausziehen. 2 Bündeli an der Seite! Achtung: Hosenverschleiss!

5.3 **Gymball**: Spielidee wie Blitz- und Flagball. Aber: Es darf auf den gossen Ball gespielt werden. Das heisst ich kann diesen wegziehen, erobern oder blockieren = indirekter Körpereinsatz erlaubt. Ev. ohne Bündeli oder Rückenberühren spielen lassen (= Raufball)

Block VI in Kleingruppen mit Körperkontakt

6.1 **Tackling**: Auf einer kl. Matte (oder Rasen) wird das saubere Tackling eingeführt.



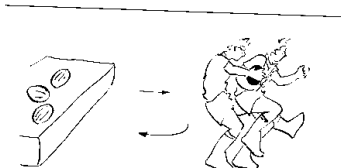
Wichtig:

- **Nie über Brusthöhe tacklen**
- Tacklen meint, mit beiden Armen den Gegner festhalten oder zu Boden bringen
- Idealerweise ist ein Umklammern der Hüfte gemeint

Genauere Regeln stets mit Klasse aushandeln!!

6.2 **Medizinballkampf** nach Schweizerischem Lehrmittel Bro 5/5 S. 55

6.3 **Raufball** nach Schweizerischem Lehrmittel Bro 5/5 S. 55



Tackeln ist erlaubt!

Block VII Endspiele

7.1 Schülerrugby in der Halle nach Schweizerischem Lehrmittel Bro 5/5 S. 55

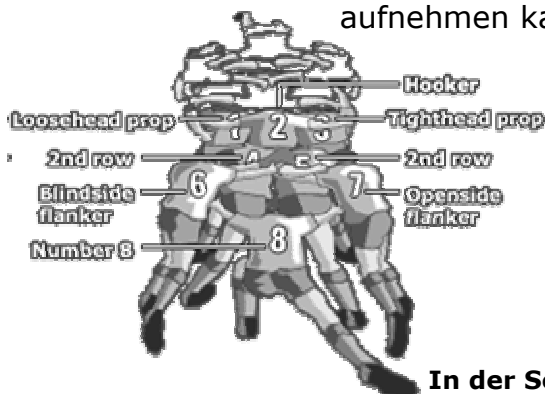


Wichtig:

- nur Rückwärtspassen
- **nur wer im Ballbesitz ist darf angegriffen werden**
- Bei einem erfolgreichen Zupacken (mit beiden Armen festhalten) muss der Ball sofort losgelassen werden
- Bei einem erfolgreichen 5 Punkte Abschluss erfolgt ein Freikick an eine oder über eine fest vorgegebene Markierung (nochmals 2 Punkte Zusatz bei erfolgreichem Versuch)
- ev. Kickpassen mit Offsideregeln

Zusatzregeln zum Lehrmittel:

- **Seitenaus** (Spieler läuft über die Seitenlinie) wird mit einem Einwurf wie im echten Rugby gemacht: Einwerfendes Team bestimmt Anzahl Spieler, welche sich in einer Gasse nahe gegenüberstehen. Ein Spieler wirft den Ball fair in die Mitte von unten ein.
- **Gedränge (Scrum)** als Freistossvariante: Wird der Ball blockiert, ein Regelübertritt oder eine Unklarheit festgestellt, kann der Spielleiter das Spiel unterbrechen und ein Gedränge fordern:
Drei Spieler pro Mannschaft halten sich um die Schulter und legen sich an die genau gleich gegenüberstehenden Spieler. Zwei Spieler pro Team dürfen diese drei von hinten unterstützen und stossen. Der Ball wird von einem Spieler in das Gedränge am Boden hinein gerugelt. Per Fusstreten wird der Ball aus dem Gedränge nach hinten herausgespielt, so dass ein Mitspieler ihn aufnehmen kann und das Spiel sofort fortgesetzt wird.



Achtung: Das Gedränge soll immer wieder einzeln trainiert werden. Fairplay!

In der Schule ohne Nr. 6, 7 u. 8

7.2 **Schülerrugby auf Rasenplatz** nach Schweizerischem Lehrmittel
Bro 5/5 S. 55 (wie oben)

Besonderes: Der Ball muss nicht beim blossen Festhalten losgelassen werden, sondern wenn der Gegenspieler auf den Boden gerissen werden konnte (mit einem sauberen Tackling). Wird der Ball nicht sofort losgelassen oder noch am Boden weitergespielt, gibt es unmittelbar einen Penalty (3 Punkte). Dieser kann an einen Gitterzaun oder sonst auf ein Ziel hin ausgeführt werden.



Viel Spass beim Schulrugby