

Einführung des Sportspiels Hallen-Quidditch

Schwerpunkt Koordination

Vorbemerkungen/Ziele

„Harry Potter“ ist heute (fast) jedem Kind ein Begriff. So bietet es sich an, „Quidditch“, das Sportspiel der Zaubererwelt (mit nur leicht geänderten Regeln und Geräten) auch bei uns Menschen zu spielen. „Hallen-Quidditch“ ist also die Muggelversion von Quidditch. Das Spiel eignet sich neben der Verbesserung koordinativer Eigenschaften v.a. dazu, Teamgeist und Kreativität anzuregen. Diese Übungseinheit beschreibt die erste Stunde mit dem unge- wohnten Regelwerk.

Zeit: 45 Minuten

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Teilnehmer/innen: 12

Material: 12 „Zipp-Plays“,
6 Moosgummibälle, 4 Familytennis-
Schläger, 4 Softälle, 6 Leibchen,
2 kleine Kästen, 2 Flummis (oder
„Reaktionsbälle“ oder „fliegende
Untertassen“)

Ort: Sporthalle

Stundenverlauf / Inhalte

● = Inhalt

◻ = Organisation

Einstimmung (15 Minuten)

- **Begrüßung** und kurze Einführung in die Welt der Zauberer.
- **„Verzaubern und Erlösen“**
„Jedes Kind kann jedes andere Kind durch eine Berührung mit dem Zauberstab (Finger) verzaubern. Jedes Kind kann jedes andere auf die gleiche Art und Weise wieder erlösen. Verzauberte Kinder müssen in der Hocke warten.
- **„Nach Größe sortieren“**
Die Kinder sollen sich entlang einer Zauberlinie (schnellstmöglich) der Größe nach aufstellen. Der ÜL zählt durch.
- **„Geordnetes Chaos“**
Jedes Kind erhält ein „Zipp-Play“-Spielgerät.
Die Kinder laufen in der Halle kunterbunt durch-einander. Die Spielbälle „Quaffel“ werden der Reihe nach von Kind 1 zu Kind 2 zu Kind 3 (usw.) zugespielt.
- **„Gerätestationen“**
Jedes Kind erhält eines der Spielgeräte und soll dieses mit einem Partner ausprobieren. Nach 3 bis 4 Minuten wechseln die Kinder zum nächsten Spielgerät.
- Beim „Zipp-Play“ soll der „Quaffel“, das Spielgerät (Moosgummiball) von den Jägern bzw. Hütern hin- und hergeworfen und gefangen werden.
Die „Treiber“ spielen sich die „Klatscher“ genannten Softbälle mit Familytennis-Schlägern zu.
Die „Sucher“ werfen den „Goldenen Schnatz“ (kleiner Flummi, Reaktionsball) so, dass der Partner diesen möglichst nicht fangen kann, bevor er das dritte Mal den Boden berührt.

Absichten / Gedanken

● = Absichten / Gedanken

➤ = Hinweis

- „Harry Potter“- Fans sollen sich in ihrer Welt wiederfinden. Der Spielgedanke des „Quidditch“ ist so vielen bereits ein Begriff.
- Körperliche Erwärmung, gegenseitiges Helfen und miteinander spielen.
- Organisatorische Vorbereitung.
- Jedes Kind soll sich die Ziffer merken.
- Gewöhnung an die Spielgeräte. Förderung der Räumlichen Orientierungs- und der Differenzierungsfähigkeit.
- Die TN sollen sehr rücksichtsvoll mit den anderen TN umgehen. Als „Quaffel“ sind ausschließlich Moosgummibälle zu benutzen.
- Jede Station ist mit vier Kindern zu besetzen. (Geräte: 2 Flummis bzw. Reaktionsbälle, 4 Zipp-Plays, 4 Familytennis-Schläger mit 2 Softbällen.)





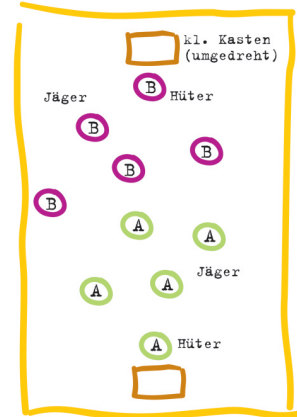
**Autor:
Marcel
Lamers**

Stundenverlauf / Inhalte

- Schwerpunkt (15 Minuten)**
- **Das Spiel mit dem „Quaffel“**
Alle Spieler erhalten „Zipp-Plays“. Die geraden Ziffern bilden Team 1, die ungeraden Ziffern Team 2. Die zwei Teams spielen als Jäger und Hüter (1 Torwart) gegeneinander mit dem Ziel, Tore (mit der Öffnung nach oben stehende kleine Kästen) zu erzielen. Jeder Punkt wird zehnfach gewertet.
 - **Regeln**
 1. Die Spieler müssen immer beide Hände am „Zipp Play“ haben.
 2. Körperkontakte sind verboten.
 3. Mit dem „Quaffel“ darf maximal drei Schritte gelaufen werden.
 - **Das Spiel der „Treiber“**
Zusätzlich zum „Quaffel“ kommen nun je Team zwei Treiber ins Spiel. Die Treiber stehen seitlich der Außenlinien und versuchen, mit den „Klatschern“ (Softbällen) gegnerische Spieler zu treffen. Ein abgetroffener Spieler muß eine Runde um das gesamte Spielfeld laufen, bevor er wieder mitspielen darf.
 - Schwerpunktabschluss (10 Minuten)**
 - **Das Spiel der „Sucher“**
Schließlich gibt es beim Quidditch noch den „Goldenen Schnatz“. Dieser Ball (Flummi oder Reaktionsball) wird vom Übungsleiter nur hin und wieder und möglichst neutral ins Spielfeld geworfen. Die „Sucher“ beider Teams versuchen den „Goldenen Schnatz“ zu fangen, bevor er zum dritten Mal den Boden berührt. Das Fangen des „Goldenen Schnatz“ beendet den Spieldurchgang. Dem Fängerteam werden 150 Punkte gutgeschrieben.
 - Ausklang (5 Minuten)**
 - **„Nachtflug“**
Die Zauberer fliegen in der Dunkelheit (mit geschlossenen Augen) nach Hause und suchen ihr eigenes Zimmer. Nur ein Zauberer-Meister kann die Türe öffnen. Das Zauberwort zur Öffnung des Zimmers heißt „Besen“. Immer, wenn zwei Zauberer sich treffen, sagt jeder dem anderen das Zauberwort. Dann trennen sich beide wieder. Einzig der Zauberer-Meister erwidert nichts. Trifft ein Zauberer auf den Zauberer-Meister, so schließt er sich diesem an und wird auch zum Zauberer-Meister. Im Laufe des Spiels entsteht so eine immer länger werdende Schlange, bis alle Zauberer zu Hause sind.

Absichten / Gedanken

- *Umsetzen der Pass- und Fangtechniken in der Spielform. Kennenlernen und anwenden der Regeln.*



- *Die Rollen der Treiber oder Jäger bzw. Hüter dürfen nach jedem Punktgewinn gewechselt werden.*
- *Der Flummi oder Reaktionsball ist mit großer Vorsicht so zu werfen, daß kein Spieler verletzt werden kann.*
- *Der ÜL sollte den Ball nur dann ins Spiel bringen, wenn das Spiel mit Quaffel und Klatschern unterbrochen ist.*
- *Als gefahrlose Alternative zu Flummi oder Reaktionsball kann eine „Fliegende Untertasse“ (Kinderspielzeug) genutzt werden.*
- *Die Sucher können sonst als Jäger bzw. Hüter am Spiel teilnehmen.*
- *Es können beliebig viele Durchgänge gespielt werden.*
- *Gemeinsamer ruhiger Abschluss. Förderung der Sinneswahrnehmung und der Zusammengehörigkeit.*
- *Türen und Garagentore müssen geschlossen sein. Die Kinder sollen zum Selbstschutz langsam gehen und die Hände vor den Körper halten.*
Nur, wenn es ruhig bleibt, kann das eigene Zimmer gefunden werden. Der Zauberer-Meister muss bestimmt werden. Dieser darf die Augen offen halten.