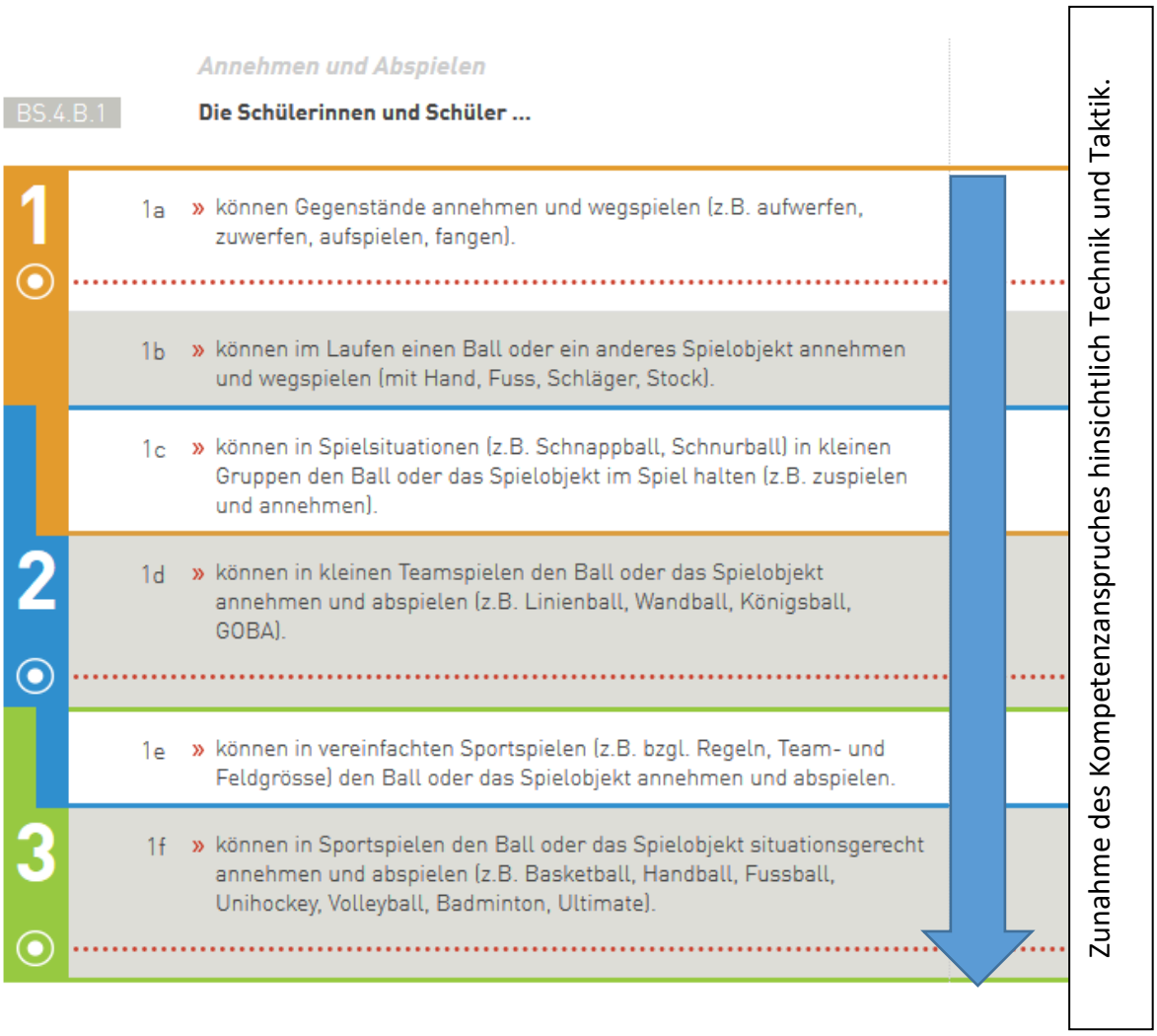
Die SuS können ein Spielobjekt annehmen und abspielen:



Technischer Anspruch:

Spielobjekte im Stand, im Laufen und in komplexen Situationen variabel (Spiel) annehmen und abspielen können; Gegenstände mit unterschiedlichem technischem Anspruch rollen, werfen, schlagen können (z.B. einen Ball zurollen -> einen Frisbee werfen und fangen -> einen Tennisball volley zuspielen)

Taktischer Anspruch:

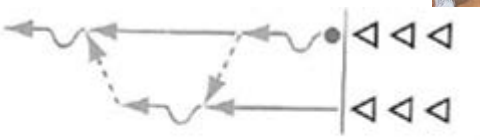
Vom Miteinander zum Mit- und Gegeneinander spielen können (im Stand, im Laufen und in komplexen Situationen); sich anspielbar machen können und im richtigen Moment das Spielobjekt zuspielen können.

➔ Mit diesen beiden Variablen kann im Verlauf der Schulzeit die Komplexität und der Kompetenzanspruch gesteuert werden. Anschliessend je zwei Beispiele pro Zyklus.

Beispiel Zyklus 1: Rollschnappballspielform

3 gegen 1, Hallenviertel, nicht springender Ball (z.B. Futsalball); zwei Schüler versuchen sich den Ball zu zurollen; eine Person versucht ihn abzufangen. Lücken suchen; sich freistellen können; den Ball im richtigen Moment (freie Passlinie) zuspielen; stufengerecht komplexe/anspruchsvolle Spielsituation (Mit- und Gegeneinander mit nur einem Gegenspieler); stufengerecht einfacher technischer Anspruch (Fangen und Werfen können nicht nötig).

Beispiel Zyklus 1: Ringhockey-Komlexübung

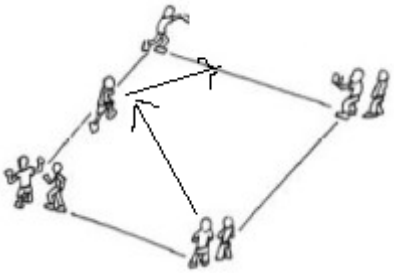


Zwei Schüler laufen durch die Halle und versuchen sich den Ring im Laufen zuzuspielen (Miteinander); den Ball in den Lauf spielen können (den Laufweg antizipieren); in Laufen ein Spielobjekt technisch richtig annehmen und abspielen können; stufengerecht überschaubarer technischer Anspruch (Stock und Spielobjekt, einfach anzunehmen und abzuspielen, der Ring kann nicht verloren gehen).

Beispiel Zyklus 2: Wandballspielform

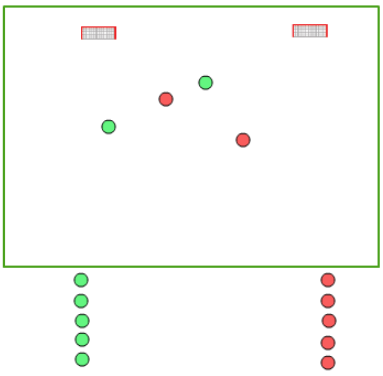
2 gegen 2, in einem Hallensechstel, mit einem Basketball; zwei Schüler versuchen sich den Ball via Wand zuzuspielen (das gibt einen Punkt); die beiden Verteidiger versuchen den Ball abzufangen; mit dem Ball darf nicht gelaufen werden; den Ball im richtigen Moment (freie Passlinie) zuspielen; sich so freistellen, dass ein Punktgewinn möglich ist; Entscheidungen treffen ob ein Pass via Wand überhaupt möglich ist, freie Räume (Wand) suchen; stufengerecht komplexe Spielsituation (Mit- und Gegeneinander in Gleichzahl); Werfen und Fangen in einem anspruchsvollen Setting (Jeder hat jederzeit einen Gegerspieler).

Beispiel Zyklus 2: Fussball-Komplexübung



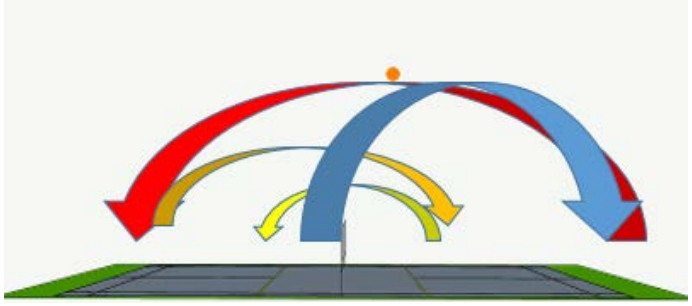
Die Schüler können einen Fussball/Futsalball im Lauf präzise zuspielen, an- und mitnehmen; Die Schüler stellen sich zu zweit an eine Ecke des Vierecks. Sie spielen den Fussball im Uhrzeigersinn dem Partner in den Lauf und laufen eine Position weiter. Ziel ist es, dass jeder den Ball vier Mal spielt, ohne dass er verloren geht. Variante: auf Pfiff sofort einen Richtungswechsel machen. Technisch sehr anspruchsvoll (Spielobjekt kann einfach verloren gehen); taktisch überschaubar (Laufwege sind klar; Übungssetting anspruchsvoll)

Beispiel Zyklus 3: Smolball-Streetballspielform



Es wird 2:2 Smolball gespielt (Bem: Unihockey mit Tennisschlägern). Zwei Tore werden an dieselbe Wand gestellt. Beide Teams dürfen auf beide Tore angreifen. Auf Pfiff wird gewechselt. Wartende Schüler werden als Joker genutzt (3:2/4:2) und können von den Feldspielern angespielt werden. Sehr anspruchsvoll hinsichtlich Taktik (Orientierung, Jokerspiel). Technisch stufengerecht angepasst. Den Ball situationsgerecht an die freistehende Person abgeben können; zusätzlich noch Tore erzielen; Entscheidungen treffen wann welches Zuspiel sinnvoll ist; Anspruchsvolles Setting (Spielerwechsel, Rollenwechsel, etc.)

Beispiel Zyklus 3: Badminton-Komplexübung



1 mit 1 (Miteinander): zwei Schüler versuchen sich den Badminton-Shuttle jeweils mit den Schlagvarianten Clear-Drop-Netzdrop-Clear fehlerfrei zuzuspielen. Die Abfolge lautet also: Lang (rot), kurz (orange), kurz (gelb), lang (blau) zuzuspielen. Technisch anspruchsvolle Aufgabe; taktisch stufengerecht einfach (individualtaktisch; Antizipation, keine Gegenspieler).