

Quidditch für Muggel – Teil 2

Quidditchspiel – auch für Muggel

Bewegungs-
erziehung
im Primar-
stufen-Alder

04/03

Vorbemerkungen/Ziele

Nach den erfolgreichen Beispielen der Quidditch-Trainingsstationen lernen die Kinder in dieser Einheit die Regeln des Quidditch kennen und setzen sie um.

Die Regeln entsprechen denen des „traditionellen“ Quidditch und werden den Gegebenheiten einer Sporthalle und den der „Muggel“ angepasst. Es besteht auch die Möglichkeit, die Kinder in die Veränderung der Regeln / Spielregelerfindung mit einzubeziehen.

Da die Regeln komplex sind, ist es wichtig diese schrittweise und auch mit ausreichend Zeit einzuführen.

Wichtig: Diese Idee des Quidditch lässt sich nur mit „fundierten“ Quidditch - Kenntnissen umsetzen.

Tipp: Im ersten Band „Harry Potter und der Stein der Weisen“ wird das Spiel gut erklärt!

Zeit:

90 Minuten

Teilnehmer/innen:

Gruppe bis 20 Kinder

Zielgruppe:

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahre;
auch Erwachsene lassen sich begeistern!

Material:

Gymnastikstäbe, Tücher, 6 Reifen,
Seilchen, 2 Flummis, Schaumstoff-
frisbees, Softbälle, Parteibänder

Stundenverlauf / Inhalte

● = Inhalt

□ = Organisation

EINSTIMMUNG

- Begrüßung und Vorstellen des Themas
- Gestaltung eines Zauberbesens

● Fliegende Besen

Die Kinder bewegen sich mit ihren Besen frei durch den Raum. ÜL gibt verschiedene Kommandos:

- langsam / schnell fliegen
- bremsen (Besen hoch ziehen)
- Ausweichmanöver
- Figuren fliegen
- Verschiedene Sitzmöglichkeiten ausprobieren
- etc.

● Fliegen und Fangen

Kinder bewegen sich durch den Raum und haben die Aufgabe verschiedene Fluggegenstände (Bälle etc.) in der Luft zu halten.

SCHWERPUNKT I

● Spielphase (I):

1. Kinder bilden Teams und spielen Zehnerball. Nach und nach werden die Spielpositionen erweitert und die Regeln ergänzt.

Absichten / Gedanken

● = Absichten / Gedanken

➤ = Hinweis

- Kinder stimmen sich auf das Thema ein.
- Erwärmung; miteinander spielen; thematischer Einstieg zur weiteren Motivation.



- Kinder stellen sich auf das spätere Fangen und Werfen – auf das Bewegen mit Fluggeräten ein.

➤ Den Kindern wird freigestellt, ob sie mit oder ohne Besen aktiv sind. Bei Problemen: Besen abstellen

➤ Ab jetzt wird ohne Besen gespielt.

➤ Die Spielphase unterteilt sich in zwei Schritte. In der ersten Phase werden die Regeln eingeführt, in der zweiten Phase wird das eigentliche Spiel umgesetzt.

- Erarbeitung der Regeln.





**Autorin:
Kerstin
Schlegel**

Stundenverlauf / Inhalt

● Klärung der Spielpositionen / -rollen:

Hüter: Bewachung des Torraumes; Verhindern, dass der Quaffel (Softball) ins eigene Tor geworfen wird.

Jäger: Versuchen den Quaffel im eigenen Team zu halten und erlangen Punkte, wenn der Quaffel ins Tor gelangt.

Sucher: Sucht den „Goldenen Schnatz“ und hat alleine die Aufgabe diesen zu fangen.

Treiber: Versuchen zu verhindern, dass die eigenen Jäger und Sucher vom Klatscher (Softfrisbeescheibe) abgetroffen werden und versuchen die gegnerischen Treiber und Jäger damit abzutreffen.

● Klärung der verschiedenen Bälle und deren Aufgaben

Quaffel (Softball): Spielball, der von den Jägern der jeweiligen Teams in das Tor geworfen werden soll;

Punkte pro Treffer: 10

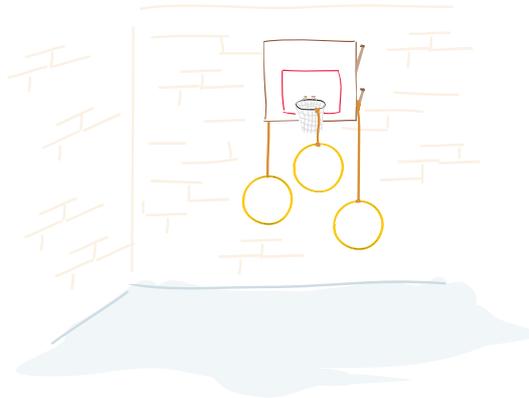
Klatscher (Softfrisbee): Die Treiber haben die Klatscher und versuchen die gegnerischen Jäger und Sucher damit abzuwerfen. Wer vom Klatscher getroffen wird, setzt sich für ca. 10 Sekunden auf den Boden.

„Goldener Schnatz“ (Flummi): Nur der Sucher eines Teams darf diesen fangen.

Punkte pro Fang: 150

○ Spielfeld / Torraum:

Das Spielfeld ist die gesamte Halle. Das Tor besteht aus drei Reifen, die verschieden hoch hängen.



○ Der Torraum darf nicht betreten werden.

● Spielphase (2):

Kinder legen innerhalb der Teams die Spielrollen fest, entwickeln eine Spielstrategie und setzen diese um.

ABSCHLUSS

● Schweben und Fliegen

Die Kinder nehmen ihre Besen und fliegen begleitet von einer kleinen Geschichte durch die Halle.

○ Das Ende der Geschichte ist auch das Ende eines Spieles: die Spieler winken allen Zuschauern zu, sie klatschen sich die Hände ab etc..

● Auswertung des Spiels:

Kinder geben sich gegenseitig Rückmeldungen und machen mögliche Verbesserungsvorschläge.

Absichten / Gedanken

➔ Bei 10 Teammitgliedern teilen sich die Spielpositionen wie folgt auf: 1 Hüter, 5 Jäger, 3 Treiber, 1 Sucher. Wenn Teams größer sind kann a) mit Auswechselfahren oder b) mit „aktiven Schnatzen“ gespielt werden; d.h. dass auch Kinder wechselseitig die Funktion des Schnatzes übernehmen können.

➔ Im Gegensatz zum „klassischen“ Quidditch werden die Punkte gezählt.

➔ Um den Torraum zu begrenzen, können im Rahmen der Fähigkeiten der Kinder Torlinien mit Kreppband abgeklebt werden oder die vorhandenen Linien genutzt werden.

➔ Diese Regelphase sollte mit Hilfe eines Plakates unterstützt werden.

➔ Die Teams stellen sich gegenseitig die Spielpositionen vor.

● Zur Ruhe kommen, cool down.

● Überprüfung der eigenen Beobachtung, Besprechen konkreter Beobachtungssituationen.