

Skript „Quidditch“

go sports infotagung nr. 28 (2018)

Referent: Christian Gustedt

Theorie

Quidditch – Sportspiel der Zaubererwelt

Roman um den Zauberlehrling Harry Potter

Konstruktion und Erprobung eines Spiels nach literarischer Vorlage

Verbesserung koordinativer Eigenschaften, Teamgeist, Kreativität

Einführung des Sportspiels Hallen-Quidditch

Zeit: 90 Minuten

Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren

Teilnehmer: 12

Ort: Sporthalle

Material: 12 „Zipp-Plays“, 6 Moosgummibälle (Quaffel), 4 Tennisschläger, 4 Softbälle, 6 Leibchen, 2 kleine Kästen, 2 Flummis

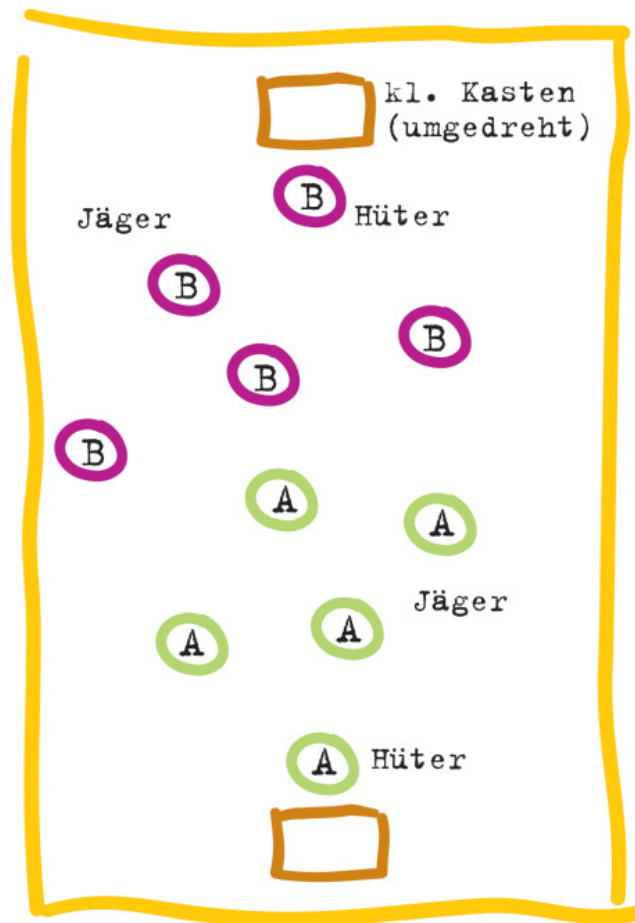
Spielidee: Eine Quidditch-Mannschaft besteht aus sieben Spielern: drei Jäger, deren Aufgabe es ist, den Quaffel (einen toten, fußballgroßen Ball) durch die in zwanzig Meter Höhe auf Stangen an beiden Seiten des Spielfeldes angebrachten Ringe zu werfen; aus zwei Treibern, die mit schweren Schlägern ausgestattet sind, um die Klatscher abzuwehren (zwei schwere schwarze Bälle, die durch die Luft sausen und die Spieler angreifen); einem Hüter, der die Tore verteidigt, und dem Sucher, der die schwierigste Aufgabe hat, nämlich den goldenen Schnatz zu fangen, einen winzigen geflügelten Ball von der Größe einer Walnuss, dessen Fang das Spiel beendet und dem Team des Suchers 150 Punkte extra einbringt. Ein Quaffeltor bringt 10 Punkte für das Team.

Ziel: Schüler spielen das Spiel schon in ihrer Phantasie. Wollen es dann auch real im Sportunterricht erleben.

Stundenverlauf

- Verzaubern und Erlösen: Art Haschespiel
- Geordnetes Chaos (Kinder werden nach der Größe durchnummeriert): Die Kinder spielen sich in der Reihenfolge mit Hilfe des Zipp-Plays den Quaffel zu
- Gerätestationen (4 Kinder je Station): 1. Mit Zipp-Play den Quaffel hin und her spielen/ 2. Mit Tennisschlägern den Klatscher (Softball) hin und her spielen („Treiber“)/ 3. Den Goldenen Schatz (Flummi) so zuwerfen, dass er nicht gefangen wird, bevor er das dritte Mal den Boden berührt hat („Sucher“)
- Spiel mit dem Quaffel: Zwei 6er-Teams spielen gegeneinander und versuchen den Quaffel in gegnerische Tor zu werfen (umgedrehter kleiner Kasten). 5 sind Jäger und 1 ist Hüter (Torwart). Jedes Tor gibt 10 Punkte.
- Das Spiel der „Treiber“: Pro Team stehen nun zwei Treiber seitlich der Außenlinien und versuchen, mit dem Klatscher (Softball) gegnerische Spieler zu treffen. Ein abgeworfener Spieler muss ein Runde um das Feld laufen (oder 5 Kniebeuge), bevor er wieder mitspielen darf.
- Das Spiel der „Sucher“: Der Lehrer wirft den „Goldenen Schnatz“ (Flummi) möglichst neutral in das Spielfeld. Die „Sucher“ (sonst Jäger oder Hüter) beider Teams versuchen den Flummi zu fangen, bevor er zum dritten Mal den Boden berührt. Das Fangen des Flummis beendet den Spieldurchgang und das Fängerteam erhält zusätzlich 150 Punkte.

Spielfeld:



Variationsmöglichkeit: Zwei Mannschaften spielen mit einem Basketball Korbball (Ringberührung 10 Punkte, Korberfolg 30 Punkte), aber zusätzlich kommen 2 Softbälle zum Einsatz. Wenn jemand von dem Ball getroffen wurde, muss er einmal um das Feld laufen (Hände in die Hüfte stützen) und darf dann erst wieder am Spiel teilnehmen. Nach einer gewissen Zeit wirft der Lehrer einen kleinen Ball „Schnatz“ (Tischtennisball) in das Spielfeld. Dadurch wird das Spiel beendet. Das Team, welches den Schnatz fängt, erhält zusätzlich 100 Punkte. Es dürfen mit dem Basketball nur 2 Schritte gemacht werden (kein Dribbeln). Mit dem Softball darf gelaufen werden.