

8 Andere Spiele

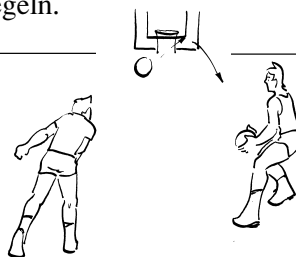
8.1 Tchoukball

Tchoukballnetze sind attraktive Zielobjekte, die geradezu herausfordern, eigene Spielformen zu erfinden. Verschiedene Spielformen können ausprobiert und weiterentwickelt werden zu einem spannenden und vor allem *fair* Spiel mit einem Namen und aufgeschriebenen Regeln.

Nutzt die Tchoukball-Netze zur Entwicklung eines eigenen, spannenden Spiels.

Rebounden: A und B bewegen sich, einen Ball passend, durch die Halle und versuchen, sich möglichst oft via Wand oder Basketballbrett zuzuspielen.

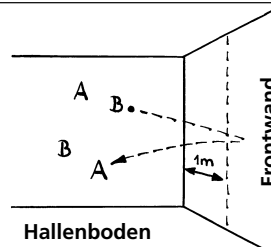
- Die Tchoukballnetze einbeziehen und die Laufwege vorgeben.
- Welches Team hat in vorgegebener Zeit am meisten korrekte Rebound-Zuspiele (A wirft an die Wand, B kann fangen = 1 Punkt)?



➔ Am Kasten schräg gestellte Kastenoberseite können auch als Zielobjekte verwendet werden.

⚠ Schrittregel: Die S legen fest, wie viele Schritte mit dem Ball in der Hand gelaufen werden dürfen.

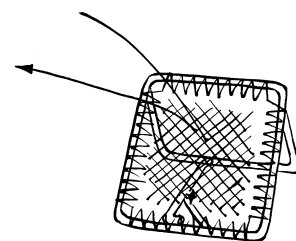
Hand-Squash: Zwei Teams mit je 2 Spielenden spielen gegeneinander auf einem relativ kleinen Spielfeld mit einer Vorderwand. Team A versucht den Ball so an die Wand zu spielen, dass Team B den Ball nicht fangen kann, bevor er auf dem Boden auftrifft. Fällt der Ball innerhalb des Feldes auf den Boden, erhält Team A einen Punkt. Team B beginnt das Spiel an der Stelle, wo vorher der Ball zu Boden gefallen ist.



⚠ Der Ball muss mindestens 1 m ab Boden an die Wand treffen - evtl. mit Klebband bezeichnen.

Spiel mit dem Zielobjekt: 2–4 Gruppen haben je ein Spielfeld mit einem Tchoukballnetz (Kastenoberseite schräg gestellt) zur Verfügung. Sie erhalten die Aufgabe, ein Spiel unter Einbezug der Tchoukballnetze zu erfinden. Die Spielenden werden ermuntert, ausprobierend eine Spielform zu erfinden und weiterzuentwickeln. Spielgruppengröße: 4–6 S.

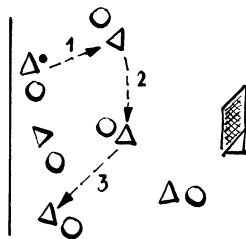
- Die gefundenen Spielformen werden einander gegenseitig vorgestellt und ausprobiert. Geeignete Ideen werden gemeinsam weiterentwickelt.



➔ Leitidee: Das Spiel soll den Beteiligten Spass machen, dafür sind alle verantwortlich. Den Spielenden genügend Zeit für die Spielentwicklung, das gegenseitige Ausprobieren und das Reflektieren des Spielprozesses geben.

➔ Partnerschaftlich:
Vgl. Bro 1/5, S. 15

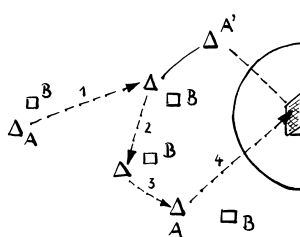
Netz-Schnappball: 2 Teams mit 4–6 S spielen in einer Hallenhälfte Schnappball bis auf 8 Pässe. Wenn 8 Pässe gelungen sind, kann ein zusätzlicher Punkt erzielt werden, indem 1 S das Tchoukballnetz trifft und 1 S des gleichen Teams den Ball wieder fangen kann. Entweder kann das gleiche Team wieder mit den 8 Pässen beginnen oder nach erfolgreichem Netzpass bekommt das andere Team den Ball.



➔ Die Spielenden in den Regelbildungsprozess mit einbeziehen. Das Spiel wird zusehends komplexer.

➔ Tchoukball: Vgl. Bro 5/4, S. 61 und Bro 5/6, S. 21

Tchoukball: Die Spielenden von Team A versuchen nach höchstens 3 Pässen zu punkten, indem sie den Ball so ins Netz spielen, dass dieser ausserhalb der Netzzone zu Boden fällt. Dafür erhält Team A einen Punkt. Team B versucht dies zu verhindern, indem die S den vom Netz abprallenden Ball aus der Luft fangen. Während den Pässen darf das angreifende Team nicht gestört werden. *Weitere Regeln:* Team A und B dürfen bei beiden Netzen punkten. Nach 3 Würfen auf ein Netz erfolgt ein Netz- bzw. Seitenwechsel. Bei Fangfehler erfolgt Ballwechsel durch Freiwurf. Nach einem Spielunterbruch sind 4 Pässe erlaubt.



➔ Gruppengrößen der Feldgrösse anpassen. Freiwürfe werden nach Regelverstössen am Ort des Geschehens ausgeführt. Punkte erhält das Team ohne Ball, wenn der Netzwurf unkorrekt oder der Abpraller unkorrekt ist (in den Wurfkreis oder ausserhalb des Feldes fällt, den Schützen oder den Netzrahmen trifft).