



# Crossboccia – Teil 1

## Einführung in das Spiel

### Vorbemerkungen/Ziele

Crossboccia, auch Cross-Boule oder Street-Boccia genannt, das ist die neue Trendsportart und läutet eine neue Ära des Kugelsports ein. Basierend auf den Grundgedanken von Boccia und Boule, wurde die Spielweise komplett verändert. Bei Crossboccia werden spezielle Crossboccia-Kugeln, die weich und leicht sind, verwendet. Der dreidimensionale Raum wird einbezogen und wird selbst zum Spielfeld. Es werden Treppen, Tische, Bänke, Kästen, Bäume in das Spiel integriert. Die Spieler/innen bestimmen das Ziel und können so den Spielverlauf aktiv mitgestalten. Der Kreativität sind fast keine Grenzen gesetzt. Das Spiel kann drinnen in der Turnhalle oder im Treppenhaus, es kann draußen auf Straßen, in Parks oder im Wald gespielt werden.

### Stundenverlauf und Inhalte

#### EINSTIMMUNG (10 Minuten)

##### ● Kennenlernen von Material und Flugeigenschaft der Kugeln

- Jede/r TN bekommt eine Kugel.

Die TN bewegen sich frei in der Halle.

- Gewicht und Beschaffenheit der Kugel erspüren
- Die Kugel hochwerfen und fangen
- Die Kugel von einer Hand in die andere werfen

##### ● Erste Wurfübungen mit der Kugel

- Die TN bewegen sich frei in der Halle.

- Verschiedene Würfe auf ausgewählte Ziele ausprobieren:
  - kurze, lange Würfe
  - Würfe in die Höhe
  - flache Würfe
- Das Rutschverhalten der Kugel ausprobieren

##### ● Kugeln überholen

- Die TN bilden Paare (TN A und B). Beide TN besitzen eine Kugel.

Die Paare beginnen an der Stirnseite der Halle.

Die Kugeln werden von TN A und B abwechselnd geworfen und müssen sich jeweils überholen. Die Kugel 1 wird zunächst von TN A ca. 3 Meter von der Startlinie entfernt platziert. TN B spielt nun die Kugel 2 so nah wie möglich dahinter. Nun muss diese Kugel von TN A überholt werden usw. Gelingt es nicht, mit dem Wurf die platzierte Kugel zu überholen, wird die geworfene Kugel aufgenommen und 1 Meter hinter der platzierten Kugel abgelegt. Gezählt werden die benötigten Würfe bis zur Ziellinie auf der anderen Hallenseite. Gewonnen hat das Paar mit den meisten Würfen.

### Rahmenbedingungen

#### Zeit:

60 Minuten

#### Teilnehmer/innen (TN):

beliebig

#### Material:

Crossboccia-Kugeln, Schweinchen

#### Ort:

Sporthalle

### Absichten und Hinweise

- ⊙ Erste Gewöhnung an das Spielgerät

- ✓ Da die Kugeln weich und leicht sind, brauchen keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden.

- ⊙ Die TN sammeln Erfahrungen mit den Flugeigenschaften der Kugel bei unterschiedlichen Wurftechniken.

- ✓ Da die Kugeln weich und leicht sind, brauchen auch hier keine besonderen Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden.

- ✓ Anstelle von Paaren können auch 3er- oder 4er-Gruppen gebildet werden.

- ⊙ Training der Zielgenauigkeit, des Krafteinsatzes beim Wurf und der Distanzeinschätzung

Spiele  
05.2012



## Stundenverlauf und Inhalte

### SCHWERPUNKT (25 Minuten)

- Die Spielidee und Spielregeln
- Die Übungsleitung (ÜL) erläutert und demonstriert den TN die Spielidee und Spielregeln in einer Halbkreisauflistung.

2 Teams spielen gegeneinander. Jedes Paar erhält drei Kugeln pro TN im gleichen Design und eine Zielkugel (Schweinchen).

Jede/r TN versucht die eigenen Kugeln so nahe wie möglich an das Schweinchen heranzubringen. Der/die TN, der/die 13 Punkte erreicht hat, gewinnt den Satz.

Der/die TN, der/die 2 Sätze gewonnen hat, gewinnt das Match.

#### SPIELREGELN

- 1 Zuerst wird ein Startbereich markiert. Von dort wirft der/die jüngste TN das Schweinchen.
- 2 Anschließend wirft jede/r TN die erste Kugel.
- 3 Der/die TN, deren beste Kugel am weitesten vom Schweinchen entfernt liegt als die beste Kugel des Gegners, wirft die nächste Kugel. Haben alle TN ihre Kugeln geworfen, wird gezählt.
- 4 Der/die TN, der/die mit mindestens 1 Kugel am nächsten zum Schweinchen liegt, bekommt für jede Kugel, die näher als die gegnerischen Kugeln zum Schweinchen liegt, 1 Punkt.
- 5 Der Abstand wird von Kugelrand zu Kugelrand bestimmt.
- 6 Der/die TN mit den wenigsten Punkten wirft das Schweinchen für die neue Runde aus und bestimmt einen neuen Startbereich. Gibt es Gleichstand wirft der/die jüngste TN das Schweinchen.

- Spiel 1 : 1
- Es werden Paare gebildet. Jede/r TN hat drei Kugeln. Pro Paar 1 Schweinchen

Im Spiel 1 : 1 spielen zwei Spieler/innen gegeneinander.

Spieldauer: 10 Minuten

### Erweiterung der Spielregeln

- Wer das Schweinchen wirft, darf die Wurfart festlegen:
  - „Alle werfen mit links.“
  - „Es werden alle Kugeln gerollt.“
  - „Nur Kugeln, die vorher einen genannten Gegenstand (z. B. Wand, Bank, Torpfosten) treffen, gelten als regulär geworfen.“
- K.O.-Werfen: Bleibt eine Kugel auf der gegnerischen Kugel liegen, ist die untere Kugel von der Wertung ausgeschlossen. Wird sie im weiteren Verlauf heruntergeworfen, ist sie wieder im Spiel.

## Absichten und Hinweise

- ◎ Erläuterung der Spielidee und der wichtigsten Spielregeln
- ✔ Die Spielregeln praxisnah durch Demonstrationen verschiedener Spielsituationen vermitteln

- ◎ Einsatz des Geübten unter Berücksichtigung der Spielregeln
- ✔ Es soll nicht gezählt werden, damit kein Wettkampf entsteht und die Spieler sich auf die Technik konzentrieren können.

- ◎ Erläuterung der weiteren Regeln
- ✔ Die ÜL gibt Beispiele für Wurfarten
- ✔ Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt

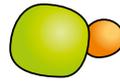


Foto:  
Manfred Probst

● **Combos**

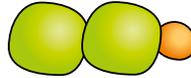
1 **Kontakt**

Die eigene Kugel berührt das Schweinchen  
= 2 Punkte extra



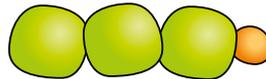
2 **Wurm**

Die eigene Kugel berührt das  
Schweinchen und eine weitere eigene Kugel  
muss diese Kugel berühren = 3 Punkte extra



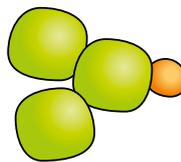
3 **Schlange**

Aus einem Wurm wird eine  
Schlange, wenn alle 3 eigenen Kugeln  
hintereinander liegend sich berühren  
= 6 Punkte extra



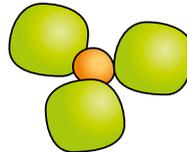
4 **Pyramide**

Die eigene Kugel berührt das  
Schweinchen, zwei weitere Kugeln berühren  
diese Kugel = 6 Punkte extra



5 **Blume**

Alle eigenen Kugeln berühren  
das Schweinchen = 6 Punkte extra



6 **King of the hill**

Die eigene Kugel wird auf  
dem Schweinchen platziert = 5 Punkte extra



● **Combo-Erprobung**

Die TN verteilen sich in der Halle und versuchen, Combos zu legen.

⊙ Combos sind bestimmte Gruppierungen, die mit den Kugeln im Kontakt mit dem Schweinchen gebildet werden können. Für diese Combos gibt es Extrapunkte.

✔ Combos mit den Kugeln demonstrieren

⊙ Üben des genauen Zielens und Treffens

✔ Wurfarten und die Entfernung variieren

**SCHWERPUNKTABSCHLUSS (20 Minuten)**

● **Crossboccia 2 : 2**

⊙ Es werden Paare ausgelost. Jede/r TN pro Paar hat drei Kugeln. Pro Spielteam 1 Schweinchen. Ein Team kann Kugeln des gleichen Designs verwenden.

Gespielt wird nach den beschriebenen Regeln. Die Spieler/innen eines Teams entscheiden selbstständig, wer zu welchem Zeitpunkt eine Kugel wirft, wenn das Team am Zug ist.

⊙ Anwendung des Geübten in einem kleinen Wettkampf

✔ Das Team, das zuerst 13 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

✔ Es kann auf Sieg oder nach Zeit gespielt werden.

**AUSKLANG (5 Minuten)**

● **Austausch in der Gruppe über das Erlebte**

- Wie hat euch das Spiel gefallen?
- Habt ihr Crossboccia schon auf YouTube gesehen?
- Wer kennt das Spiel mit Eisenkugeln, „Petanque“ genannt?

⊙ Gemeinsamer Abschluss, Austausch über das Erlebte

