



Crossboccia – Teil 2

Spiellandschaft in der Halle

Vorbemerkungen/Ziele

In der Einführungsstunde (Stundenbeispiel „Crossboccia – Teil 1“) haben die TN die wichtigsten Spielregeln und Wurftechniken kennen gelernt, um sie dann im Spiel 2 : 2 anzuwenden.

In diesem Stundenbeispiel werden die Spielmöglichkeiten unter Einsatz von Klein- und Großgeräten erweitert.

Im Freien werden bei Crossboccia Treppen, Parkbänke, Bäume, Zäune und vieles mehr in das Spiel einbezogen.

Da nicht immer ein geeignetes Gelände zur Verfügung steht, können die Spiellandschaften auch in der Halle simuliert werden.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10 Minuten)

● Kettenwerfen

- ☉ Die TN bewegen sich kreuz und quer frei in der Halle.

Die Übungsleitung (ÜL) bringt nach und nach mehrere Crossboccia-Kugeln ins Spiel. Sie ruft einen Namen, derjenige/diejenige TN bleibt stehen und die ÜL wirft dem/der TN die Kugel zu. Die Kugel wird dann an andere TN entsprechend weitergeworfen.

● Zielwerfen

- ☉ Es werden viele verschiedene Geräte (Matten, große und kleine Kästen, Bänke, Mattenwagen, Stepper, Medizinbälle, Reifen) in der Halle verteilt abgelegt oder aufgestellt.

Die TN bilden Paare A und B.

A nennt B ein Gerät und eine Aufgabe dazu:

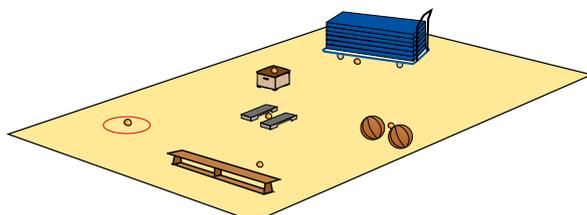
- Kugel muss kurz vor dem Gerät liegen bleiben.
- Kugel muss direkt hinter dem Gerät (ohne Berührung) liegen bleiben.
- Kugel muss auf dem Gerät liegen bleiben.

SCHWERPUNKT (25 Minuten)

● Crossboccia-Übungsparcours

- ☉ Es werden verschiedene Stationen, die sich an dafür geeigneten Stellen der Halle befinden, aufgebaut.

An den Stationen müssen unterschiedliche Aufgaben gelöst werden. Je nach Aufgabe wird das Schweinchen auf dem Gerät, davor oder dahinter platziert.



● = Inhalt, ☉ = Organisation, ☉ = Absicht, ♣ = Hinweis

Rahmenbedingungen

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

beliebig

Material:

Crossboccia-Kugeln, Schweinchen, Stationskarten mit Aufgaben, Groß- und Kleingeräte aus der Halle: Kästen, Bank, Mattenwagen, 2 Stepper, 2 Medizinbälle, Gymnastikreifen

Ort:

Sporthalle

Absichten und Hinweise

- ☉ Die Handhabung der Kugeln und das zielgenaue Werfen werden wiederholt.

- ♣ Die Kugel muss präzise geworfen werden, so dass sie möglichst im Stand gefangen werden kann.

- ☉ Einstimmung auf eine Crossboccia-Spiellandschaft

- ♣ Der Abwurfort kann frei gewählt werden.

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

- ♣ Rollenwechsel

- ☉ Geübt wird zielgenaues Werfen der Crossboccia-Kugeln, wobei Hindernissen berücksichtigt werden müssen.

- ♣ Alle Geräte nutzen, die bereits bei der Einstimmung aufgebaut worden sind.

Spiele
06.2012

Stundenverlauf und Inhalte

- Die TN bilden Paare. Jede/r TN bekommt drei Kugeln und jedes Team ein Schweinchen.
- Jedes Team beginnt an einer beliebigen Station. Die Teams wechseln selbstständig die Stationen.
- Findet ein Paar keine freie neue Station, kann alternativ mit Wand oder Zonen auf dem Hallenboden gespielt werden.

● Station Kasten

- Schweinchen liegt 1 Meter vor dem Kasten; Kugel muss vorher die Kastenwand treffen.
- Schweinchen liegt auf dem Kasten.
- Schweinchen liegt 2 Meter hinter dem Kasten.

● Station Bank

- Schweinchen liegt auf der Bank.
- Schweinchen liegt 1 Meter hinter der Bank; Kugel muss durch das Bankfenster fliegen oder rollen.

● Station Mattenwagen

- Schweinchen liegt vor dem Mattenwagen; Kugel muss vorher den Mattenwagen treffen.
- Schweinchen liegt auf dem Mattenwagen.
- Schweinchen liegt direkt hinter dem Mattenwagen. Die Kugel kann über oder unter den Wagen hindurch gespielt werden.

● Station Stepper

- Das Schweinchen liegt zwischen den Steppern.
- Das Schweinchen liegt auf dem hinteren Stepper.

● Station Medizinbälle

- Schweinchen liegt hinter den Medizinbällen. Kugel muss durch die Medizinballgasse rollen.

● Station Reifen

- Das Schweinchen liegt im Reifen. Die Kugel muss in den Reifen und so nah wie möglich an das Schweinchen platziert werden.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (20 Minuten)

● Crossboccia 2 : 2

- Es werden Paare ausgelost und jedes Paar bildet ein Team. Jede/r TN hat drei Kugeln und jede Spielpaarung verfügt über ein Schweinchen. Ein Team sollte, wenn möglich, Kugeln des gleichen Designs verwenden. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln (siehe „Crossboccia – Teil 1“). Das Team, das zuerst 7 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Wenn noch Zeit übrig bleibt, wird ein zweiter Satz gespielt bis die 20 Minuten vorüber sind.

AUSKLANG (5 Minuten)

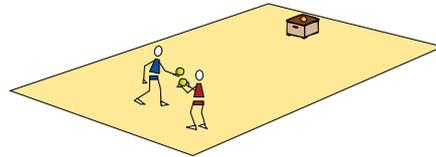
● Austausch in der Gruppe

- Die TN nennen weitere Ideen für den Aufbau von Spiellandschaften, die vom ÜL für die nächste Crossboccia-Stunde aufgenommen werden.

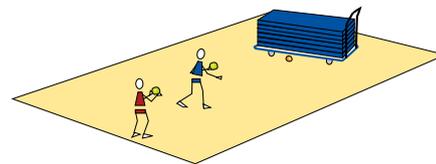
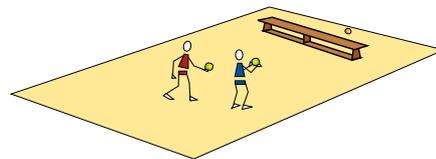
Absichten und Hinweise

- Jedem Paar bleibt überlassen, wo der Abwurfort festgelegt wird.
- Nicht jedes Paar muss alle Stationen durchlaufen.

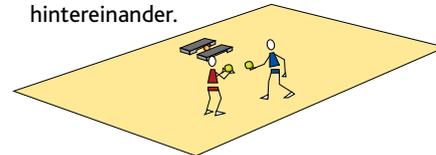
✔ Große oder kleine Kästen



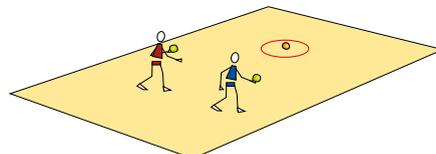
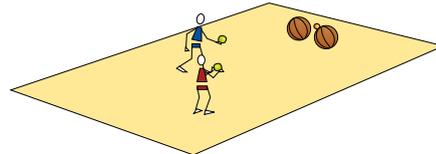
✔ Stellung auch umgedreht möglich



✔ Zwei Stepper stehen im Abstand von 1 Meter hintereinander.



✔ Zwei Medizinbälle liegen knapp nebeneinander.



⊙ Anwendung des Geübten in einem kleinen Wettkampf

- ✔ Es kann die ganze Gerätelandschaft in der Halle genutzt werden.
- ✔ Wer das Schweinchen wirft, gibt die Wurfart vor.

⊙ Impulse für eigene Ideen, Mitgestaltung der nächsten Stunde

Illustratorin:
Claudia Richter