

Quidditch

Ein abwechslungsreiches Spiel für große Mannschaften bei beengten Raumverhältnissen

Natalie Haug, Walahfrid-Strabo-Gymnasium Rheinstetten

Den Namen des Spiels kennt man aus Harry Potter, allerdings braucht man keine fliegenden Besen für diese hier vorgestellte Variante. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus Basketball und Jägerball und kann auch bei beengten Raumverhältnissen mit sehr großen Mannschaften gespielt werden.

Quidditch eignet sich für alle Klassenstufen und vor allem auch für koedukative Klassen.

Die Klasse wird in zwei gleich große Mannschaften eingeteilt (bis zu 15 gegen 15 in einem Hallendrittel ist möglich).

Die zwei Mannschaften spielen **Basketball** auf zwei Körbe. Als Regel gilt, dass man nur zwei Schritte mit dem Ball in der Hand laufen darf und Dribbeln nicht erlaubt ist.

Eine Ringberührung zählt 10 Punkte, ein Korberfolg 30 Punkte. Bei Klasse 5-7 kann man auch noch die Brettberührung mit dazu nehmen. Nicht teilnehmende Schüler können zum Zählen eingeteilt werden.

- Getroffene Spieler müssen einmal um das ganze Spielfeld laufen, dabei sind die Hände in die Hüfte gestützt, damit sie von Mitspielern erkennbar sind. Danach spielen sie wieder mit.

Die Lehrkraft hält einen kleinen Ball (z.B. Tennisball, Tischtennisball), den **Schnatz**, in ihrer Hand und lässt diesen nach einiger Zeit unvermittelt fallen oder wirft ihn in die Halle. Das beendet dann diesen Spieldurchgang.

Sobald der Schnatz die Hand der Lehrkraft verlassen hat, müssen die zwei Mannschaften versuchen, den kleinen Ball zu erreichen.

An dieser Stelle ist das Spiel zu Ende und die Punkte werden zusammengezählt.

Der Besitz des Schnatz' zählt 100 Punkte (kann variiert werden).

Danach folgt der nächste Durchgang.

Es hat sich bewährt, gerade am Anfang relativ früh (nach ca. 5 min) den Schnatz zu werfen, denn oft funktioniert das Spiel erst nach einer Teambesprechung.

sprechung, in der die Mannschaft selbst eine Taktik entwickelt.



Teambesprechung

Bei diesem Spiel steht der Teamgeist besonders im Vordergrund, deshalb ist es die Aufgabe der Lehrkraft, pädagogisch sinnvoll die Spielzeiten zu steuern und vor allem Zeit für Teambesprechungen zu gewähren. Falls eine Mannschaft schwächer ist, kann durch einen „sinnvollen“ Wurf des Schnatzes trotzdem ein Sieg dieser Mannschaft erfolgen.

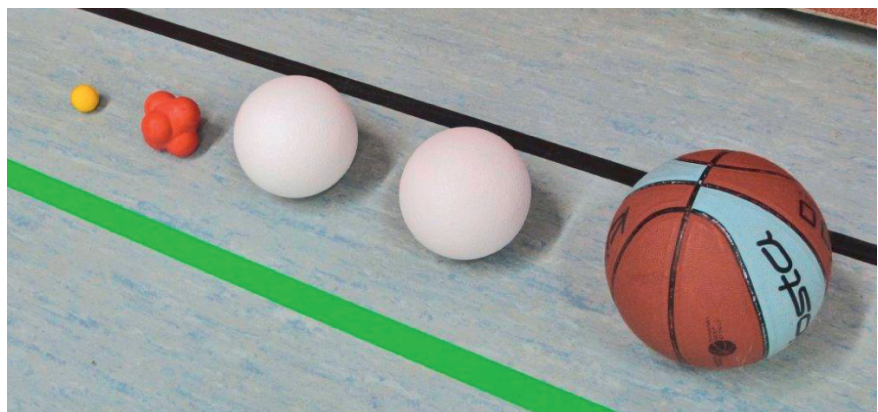
Im Internet gibt es sehr viele Variationen dieses Spiels. Die hier vorgestellte Variante soll nur als Anregung dienen und kann natürlich beliebig abgeändert werden. Am besten ausprobieren und danach auch mit den Schülern mögliche Regeländerungen besprechen. Es hilft auch sehr, selbst einmal mitzuspielen, denn taktisch ist dieses Spiel sehr anspruchsvoll (zum Basketball hinbewegen und vor dem Softball weglaufen).



Teams in Aktion

Außer dem Basketball sind noch zwei weitere Bälle (MiniSoftbälle) im Spiel, die von jeder Mannschaft dazu verwendet werden können, die Spieler der anderen Mannschaft abzuwerfen. Hier gelten die Regeln vom **Jägerball**: Es darf mit Ball gelaufen werden.

- Wer den Ball fängt, gilt nicht als abgeworfen und
- wenn der Ball den Boden vorher berührt, gilt es ebenfalls nicht als Treffer.
- **Der Spieler, der den Basketball in der Hand hat, darf nicht abgeworfen werden.**



2 Möglichkeiten als Schnatz, 2 Minisoftbälle, 1 Basketball