



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Einführung in das Spiel Quidditch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.E.17

Sonstige Spiele

Wie Fliegen auf einem Zauberbesen – Einführung in das Spiel Quidditch

Dr. Michael Bieligg, Bielefeld



© RAABE 2020

© Ben Holland Photography/Wikimedia cc bs sa 4.0

Quidditch ist eine Kontaktsportart, die sowohl technische als auch taktische Fähigkeiten und Fertigkeiten aus Rugby, Hand- und Dodgeball (Völkerballvariante) miteinander kombiniert. Charakteristisch bei dem Spiel ist ein Besen, der als Handicap des Spielers zwischen den Beinen gehalten werden muss. Durch den Einsatz von unterschiedlichen Bällen, Spielpositionen und -funktionen hat sich Quidditch zu einem dynamischen und innovativen gemischtgeschlechtlichen Teamsport – nicht nur für Harry-Potter-Enthusiasten – entwickelt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5–10, Anfänger
Dauer:	3 Doppelstunden
Kompetenzen:	kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Leistung erfahren, verstehen und einschätzen
Thematische Bereiche:	Kleine Spiele, Quidditch, Spielregeln, Spielentwicklung
Medien:	Spielanleitung, Übungskarten

Allgemeine Hinweise

Die Geschichte des Spiels

Inspiziert durch die Harry-Potter-Bücher der Autorin Joanne K. Rowling, hatten im Jahr 2005 ein paar Studenten des Middlebury College in Vermont (USA) die Idee, eine spielbare Version von Quidditch zu entwickeln. Heraus kam eine gemischtgeschlechtliche Vollkontaktsportart, die Elemente aus Rugby, Hand- und Dodgeball miteinander kombiniert. Im Jahr 2007 kam es zur ersten Partie zwischen dem Middlebury College und einem anderen College. Im gleichen Jahr wurde die heutige International Quidditch Association (IQA) gegründet, ein Dachverband mit aktuell ca. 40 Nationalverbänden, der die globale Verbreitung und die internationale Koordination der Sportart organisiert. Von 2008 bis 2014 veranstaltete die Sportinstitution den jährlich stattfindenden Quidditch World Cup (IQA World Cup) in den USA, ein Turnier, zu dem Mannschaften aus aller Welt eingeladen waren. Während beim ersten World Cup noch lediglich zwölf Mannschaften antraten (elf aus den USA, eine aus Kanada), spielten 2011 bei dem World Cup IV in New York City bereits 96 Teams aus den USA, Kanada und Finnland vor über 10 000 Zuschauern. Das erste Europapokal-Turnier, das unter dem Namen „European Quidditch Cup“ stattfand, wurde 2015 in Oxford ausgetragen.

In Deutschland wurde 2012 der erste Quidditch-Verein in Hessen gegründet (Taunus Thestrals). Der Deutsche Quidditch Bund (DQB) ist seit 2015 der nationale Dachverband der Sportart in Deutschland. Es gibt aktuell ca. 40 Teams. Damit stellt Deutschland neben Großbritannien die meisten Teams in Europa. Im Januar 2016 fand die erste Deutsche Quidditch-Meisterschaft in Darmstadt statt, die die Rhinos Bonn gewannen. Neben der Deutschen Meisterschaft wird jährlich das Qualifizierungsturnier für den European Quidditch Cup organisiert.

Das Spielfeld

Das Spielfeld besteht aus einem Rechteck mit 60 Metern Länge und 33 Metern Breite. In der Mitte befindet sich die Mittelfeldlinie, auf die zum Spielbeginn die Bälle gelegt werden. Es gibt zwei Torlinien (Goals Line), je 13,5 Meter von der Mittellinie entfernt, auf die jeweils drei Ringe (Hoops) gestellt werden. Zwischen der Torlinie und der Mittellinie befindet sich die Hüter-Zonenlinie (Keeper Zone Line), je 11 Meter von der Mittellinie entfernt. Zwischen dieser Linie und dem Ende des Spielfelds befindet sich die jeweilige Hüter-Zone.

Ausrüstung und Anforderungen

Torrings (Hoops): Die drei Torrings (Hoops) bestehen jeweils aus einem Pfosten, an dem oben eine kreisförmige Schlaufe angebracht ist. Die Ringe müssen freistehend, spielfest und aus verletzungs-freiem Material für die Spieler bestehen. Sie haben einen Durchmesser von 81–86 Zentimetern und werden in einer Höhe von 0,91; 1,37 und 1,83 Metern angebracht.

Quaffel (Jägerball): Der Quaffel (auch Jägerball genannt) hat einen Umfang von 65–67 Zentimetern und besteht aus einem lederartigen Material. Mit dem Ball kann man Punkte erzielen, indem man ihn durch einen der drei Torrings (Hoops) der gegnerischen Mannschaft wirft.

Bludger (Klatscherball): Die Klatscherbälle bestehen aus Gummi oder einer gummiartigen Hülle (z. B. Soft- oder Dodgeball) und haben einen Durchmesser von 22 Zentimetern sowie einen Umfang von 68 Zentimetern. Die drei Bälle werden dazu genutzt, um den Spielfluss anderer Spieler zu stören.

Snitch (Schnatz): Der Schnatz muss mindestens einen Umfang von 21 Zentimetern haben (z. B. Tennisball) und in einer Socke gehalten werden. Befestigt wird der Ball im Hosenbund eines gelb gekleideten neutralen Schnatzläufers (Snitch Runner), der ab der 17. Spielminute auf das Spielfeld läuft. Der sichtbare Teil der Socke sollte zwischen 25 und 30 Zentimetern lang sein. In offiziellen Spielen wird

mittlerweile eine „Schnatzhose“ getragen. Dabei handelt es sich um eine Hose, an der ein Tennisball in einer Socke mit einem Klettverschluss befestigt ist.

Brooms (Besen): Eine Besonderheit des Spiels ist es, dass jeder Spieler eine Stange (Besen) zwischen den Oberschenkeln halten muss. Diese wird in der Regel mit einer Hand festgehalten, kann aber auch lediglich durch zusammengestellte Beine fixiert werden. Der Besen soll eine Länge von 81 Zentimetern bis 1,07 Metern haben. Statt eines Besens werden heutzutage leichte, preislich günstigere und verletzungsunanfälligere PVC-Rohre eingesetzt.

Spielpositionen

Jede Mannschaft besteht aus sieben Spielern, deren unterschiedliche Positionen innerhalb des Teams mit verschiedenfarbigen Stirnbändern kenntlich gemacht werden.

Jäger (Chaser): Es gibt drei davon. Sie tragen ein weißes Stirnband und versuchen, mit dem Quaffel Punkte zu erzielen, indem sie diesen durch einen der drei Torringe des Gegners werfen. Nur Jäger und Hüter dürfen mit dem Quaffel spielen und Tore erzielen. Jäger dürfen den Ball auch dazu verwenden, Klatscherattacken der Treiber abzuwehren.

Der Hüter (Keeper): Er trägt ein grünes Stirnband und versucht, die Ringe seiner Mannschaft vor den Angriffen der gegnerischen Jäger zu verteidigen. Befindet er sich beim Angriff der gegnerischen Mannschaft in der Hüterzone, ist er immun gegen den Knockout-Effekt der Klatscher. Außerdem ist der Hüter der Einzige, der dazu berechtigt ist, den Quaffel abzuwehren, wenn sein Arm durch einen der Torringe geht. Wenn der Hüter in der Hüterzone in Quaffelbesitz ist, darf er nicht körperlich angegriffen werden.

Treiber (Beater): Sie tragen ein schwarzes Stirnband und versuchen, den Spielfluss der gegnerischen Mannschaft zu stören, indem sie mit den drei Klatscherbällen auf die gegnerischen Spieler werfen. Treiber können sowohl defensiv eingesetzt werden, um Angriffe der gegnerischen Mannschaft zu stoppen als auch offensiv, um Lücken in die gegnerische Verteidigung zu schlagen.

Der Sucher (Seeker): Er trägt ein goldenes bzw. gelbes Stirnband und versucht, ab der 18. Spielminute den Schnatz zu fangen („catchen“), d. h. ihn aus dem Hosenbund des Läufers zu ziehen, ohne diesen körperlich in seinen Bewegungen zu behindern. Nur die beiden Sucher dürfen den Schnatz fangen.

Der Läufer (Snitch Runner): Er ist der einzige Spieler, der keinen Besen halten muss. Er kann vor den Suchern davonlaufen sowie sich mit den Armen verteidigen.

Gender-Regel

Quidditch ist ein Teamsport, der offen für jegliche Geschlechtsidentifikation ist. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels dürfen sich maximal vier der sieben aktiven Spieler eines Teams mit dem gleichen Geschlecht identifizieren (Maximal-Vier-Regel). Ein Spieler, der die Strafzeit absitzt, wird als Spieler gewertet.

Der Spielverlauf

Vor dem Anpfiff halten sich die Spieler kniend hinter der Startlinie ihrer jeweiligen Mannschaft auf. Kein Körperteil eines Spielers darf die Linie überschreiten. Die drei Klatscherbälle und der Quaffel liegen auf der Mittellinie des Spielfelds. Die Partie beginnt mit dem Kommando „Brooms down!“ (Besen runter!) des Schiedsrichters. Die Spieler legen daraufhin ihre Besen an der Startlinie auf den Boden. Der Schiedsrichter identifiziert für alle den Schnatzläufer. Dann ruft er „Ready!“ (Fertig!) und kurz darauf „Brooms up!“ (Besen hoch!). Beim ersten „B“ dürfen die Spieler ihre Besen besteigen und das Spiel kann beginnen. Bei einem Fehlstart wiederholt der Schiedsrichter die vorgegebene Prozedur. Die Spieler laufen nun mit dem zwischen den Beinen gehaltenen Besen auf die Mittellinie zu und versuchen, jeweils als Erster die Bälle zu erreichen. Ziel der Mannschaften ist es nun, Tore zu erzielen, indem sie den Quaffel durch die Torringe werfen. Dabei dürfen sie sich den Ball gegenseitig zuwerfen.

Quidditch ist zwar eine Vollkontaktsportart, die Spieler dürfen aber nur unter Einhaltung gewisser Regeln körperlich angegriffen werden. Angriffe von hinten sowie auf den Besen sind nicht erlaubt. Grundsätzlich dürfen nur Spieler, die in Ballbesitz sind, attackiert werden.

Sobald ein Spieler von einem Klatscher getroffen wird, gilt er als ausgeknockt (Knockout-Effekt). Er muss den von ihm festgehaltenen Ball loslassen, von seinem Besen absteigen und zu seinen Torringen zurücklaufen. Den Ball darf er weder passen noch kicken oder anderweitig in eine Richtung bewegen. Wenn er einen Ring berührt hat, darf er wieder aktiv ins Spielgeschehen eingreifen.

Wird ein Tor erzielt, wird der Ball durch den Torhüter in der Hüterzone wieder „lebendig“ gemacht, sobald er den Quaffel berührt. Üblicherweise versucht der Hüter, den Ball möglichst schnell an die Jäger abzugeben, um ein schnelles Angriffsspiel zu eröffnen, solange die Verteidigung des Gegners noch nicht sortiert ist. Die ein Tor erzielende Mannschaft erhält 10 Punkte.

Nach 17 Minuten Spielzeit läuft der Schnatzläufer auf das Spielfeld, der ab der 18. Minute von den beiden Suchern gejagt wird. Zieht einer der beiden Sucher dem Schnatzläufer regelkonform den Schnatz aus dem Hosenbund, ist das Spiel beendet. Der Sucher muss sich im Moment des Trennens von der Hose in alleinigem und vollem Besitz der Schnatzsocke inklusive Schnatz befinden. Die Schnatz fangende Mannschaft erhält 30 Punkte. Die Mannschaft, die insgesamt die meisten Punkte im Spiel erzielt hat, hat gewonnen. Falls das Spiel in einem Unentschieden enden sollte, geht es in die Verlängerung.

Weiterführende Literatur

- ▶ www.deutscherquidditchbund.de
- ▶ www.iqasport.com

Die Homepage des Deutschen Quidditchbunds (DOB) und des internationalen Dachverbands (International Quidditch Association/IQA) geben einen umfassenden Überblick über die Sportart. Neben Neuigkeiten, aktuellen Terminen und der Darstellung des ausführlichen Regelwerks können weiterführende Links zur Sportart abgerufen werden. Außerdem gibt es Materialanleitungen, wie man z. B. die Torringe (Hoops) selbst bauen bzw. wo man sie leihen kann.

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Lauf- und Passübungen mit Besen

- M 1** Flieg auf dem Besen
- M 2** Fangen auf den Hallenlinien
- M 3** Passübungen auf dem Besen
- M 4** Wurf durch die Torringe
- M 5** 10er-Ball auf dem Besen
- M 6** Fänger und Gejagte

Benötigt: Soft- und Volleybälle, 1 Stab/Besen/PVC-Rohr pro Schüler, 3 Torringe (Hoops) pro Team, Parteibänder

2. Doppelstunde

Thema: Spielgemäße Übungsformen zur Einführung in das Quidditch-Spiel

- M 7** Abtupfen
- M 8** Kegel kippen
- M 9** Touch the basket
- M 10** Völkerball auf dem Besen
- M 11** Mensch und Schutzengel

Benötigt: Soft- und Volleybälle, 1 Besen/Stab/PVC-Rohr pro Schüler, 2 große Kästen, 2 Basketballkörbe, Markierungskegel, Parteibänder

3. Doppelstunde

Thema: Quidditch-Spiel mit (angepassten) Regeln

- M 12** Leben retten
- M 13** Zieh den Schnatz
- M 14** Sucher und Schnatz im Quidditch-Spiel
- M 15** Quidditch mit Regeln

Benötigt: Soft- und Volleybälle, 1 Besen/Stab/PVC-Rohr pro Schüler, 3 Torringe (Hoops) und 1 Tennisball in 1 Socke (Schnatz) pro Team, alternative Schnatzbälle (Reaktionsball, Rugby-Ei, Frisbee, Tennisring, unterschiedlich farbige Flummis), 6 Torringe, 1 Langbank, Parteibänder

Stundenverläufe

Doppelstunde 1: Lauf- und Passübungen mit Besen

Aufwärmen

Flieg auf dem Besen (M 1)

Die Schüler laufen durch den Raum und führen verschiedene Bewegungsanweisungen aus. Weisen Sie darauf hin, dass der Stab (Besen) mit einer Hand zwischen den Oberschenkeln gehalten wird.

Hauptteil

Fangen auf den Hallenlinien (M 2)

Alle Schüler halten einen Stab zwischen ihren Oberschenkeln und laufen auf den Hallenlinien. Ein Fänger versucht, seine Mitschüler zu fangen, indem er sie mit der Hand abschlägt. Gelingt ihm das, wird derjenige entweder zum weiteren Fänger oder tauscht die Rolle mit dem Fänger.

Variationen: Die Anzahl der Fänger wird erhöht. Der Fänger und die Gejagten prellen gleichzeitig einen Volleyball (Quaffel) auf den Boden.

Passübungen auf dem Besen (M 3)

Die Schüler stellen sich paarweise frei im Raum auf und halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln. Gemeinsam werden verschiedene Passübungen mit einem Volleyball ausgeführt.

Variation: Die Pass- und Laufübungen werden in Vierergruppen ausgeführt.

Wurf durch die Torringe (M 4)

Die Schüler stellen sich paarweise hintereinander vor den Torringen auf. Der Abstand zu den Ringen sollte 3 Meter betragen. Die Schüler halten eine Stange zwischen den Oberschenkeln. Abwechselnd werfen sie einen Volleyball durch den linken, den mittleren und den rechten Torring. Wer als Erstes erfolgreich durch alle Torringe geworfen hat, hat das Spiel gewonnen.

Variationen: Die Entfernung zu den Torringen wird erhöht oder die Schüler sollen mit der schwächeren Hand werfen.

10er-Ball auf dem Besen (M 5)

Die Schüler werden in 2 gleich große Gruppen eingeteilt und halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln. Eine Gruppe erhält einen Softball (Klascherball), den sie sich 10 Mal zuwerfen soll, ohne dass ein Spieler der anderen Gruppe den Ball fängt.

Variation: Die Schüler sollen sich einen Volleyball (Quaffel) zuspielen.

Ausklang

Fänger und Gejagte (M 6)

Alle Schüler halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln und laufen frei durch die Halle. Zwei Schüler bekommen einen Softball und versuchen, möglichst viele Schüler an einem beliebigen Körperteil abzutupfen. Wer gefangen wurde, tauscht die Rolle mit dem Fänger.

Variationen: Die Anzahl der Bälle oder Fänger wird verändert. Die gejagte Gruppe erhält 2 Volleybälle (Quaffel). Der Schüler, der den Ball hält, darf nicht gefangen werden. Alternativ können sich die Gejagten gegen das Abtupfen schützen, indem sie den Namen eines Mitschülers rufen. Dieser wird zum persönlichen „Schutzengel“.

Doppelstunde 2: Spielgemäße Übungsformen zur Einführung in das Quidditch-Spiel

Aufwärmen

Abtupfen (M 7)

Die Schüler halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln und laufen frei durch die Halle. Zwei Mitschüler halten einen Softball in ihrer Hand und versuchen, mit diesem möglichst viele Schüler abzutupfen, indem sie diese mit dem Ball an einem Körperteil berühren. Wer gefangen wurde, tauscht die Rolle mit dem Fänger.

Variationen: Die Anzahl der Bälle oder Fänger wird verändert. Alternativ darf der Schüler, der einen Ball in der Hand hält, nicht gefangen werden. Gegen das Abtupfen können sich die Gejagten schützen, indem sie den Namen eines Mitschülers rufen. Dieser wird zum persönlichen „Schutzengel“.

Hauptteil

Kegel kippen (M 8)

Die Schüler werden in 2 Mannschaften von max. 6 Spielern eingeteilt. Alle Schüler halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln. Am Ende jeder Seite eines Basketballfelds steht je ein großer Kasten, auf den je 2 Plastikkegel gestellt werden. Ziel des Spiels ist es, mit einem Volleyball die Kegel der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen.

Variationen: Die Schrittzahl wird verändert. Als Wurfgerät werden ein Softball (Klatscherball) oder 2 Bälle (Quaffel und/oder Klatscherbälle) gleichzeitig eingesetzt.

Touch the basket (M 9)

Die Gruppe wird in Mannschaften von max. 6 Spielern eingeteilt. Alle Schüler halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln. Ziel des Spiels ist es, einen Volleyball so gegen den Basketballkorb zu werfen, dass er nach dem Aufprall auf den Boden fällt. Wird er vom eigenen oder gegnerischen Spieler gefangen, läuft das Spiel weiter.

Variationen: Die Schrittzahl wird verändert. Alternativ darf in dem Spiel der Ball auch geprellt werden. Es können Punkte erzielt werden, wenn nach dem Wurf gegen den Basketballkorb ein Mitspieler der eigenen Mannschaft den Ball fängt.

Völkerball auf dem Besen (M 10)

Die Schüler spielen nach den bekannten Völkerball-Spielregeln, aber halten eine Stange zwischen den Oberschenkeln. Das Spielfeld hat die Größe eines Volleyballfelds und wird durch die Mittelfeldlinie in 2 Felder getrennt.

Variationen: Die Anzahl der Softbälle (Klatscherbälle) wird erhöht oder die Schüler sollen mit der schwächeren Hand werfen.

Ausklang

Mensch und Schutzengel (M 11)

Die Gruppe wird gleichmäßig in „Menschen“ und „Schutzengel“ eingeteilt. Alle Schüler halten eine Stange zwischen ihren Oberschenkeln. Zwei Schüler bekommen einen Softball, mit dem sie möglichst viele Menschen, die frei im Raum herumlaufen, abwerfen. Die Schutzengel versuchen, ihre Mitspieler zu verteidigen. Wird ein Mensch getroffen, wird er ebenfalls zu einem Schutzengel. Das Spiel ist beendet, wenn alle Menschen getroffen wurden.

Variationen: Die Anzahl der Menschen und Schutzengel wird geändert. Alternativ sollen die Schüler mit ihrer schwächeren Hand werfen. Die getroffenen Menschen werden ebenfalls zu Werfern.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Einführung in das Spiel Quidditch

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

