

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spielerische Einführung in die Trendsportart Crossboule*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.E.20

Sonstige Spiele

Triff den Marker! – Spielerische Einführung in die Trendsportart Crossboule

Dr. Michael Bieligg

Illustrationen: Katharina Friedrich



© RAABE 2021

© CasaraGuru/E+/Gettyimages

Crossboule, auch Cross- oder Streetboccia genannt, ist eine Trendsportart, die auf den Grundregeln und der Spielweise von Boccia und Boule aufbaut. Die speziellen weichen und leichten Bälle können allerdings auf Tische, Bänke, Kästen, Gebäude, Baumstümpfe u.v.m. geworfen werden. Auch verschiedene Untergründe wie Gras, Sand, Stein oder Wasser werden für das Spiel genutzt. Die Spieler bestimmen das Spielfeld und die Wurfart. Damit kann der Spielverlauf im Crossboule aktiv mitgestaltet und verändert werden. Der Kreativität und Spontanität sind keine Grenzen gesetzt.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5–13, Anfänger
Dauer:	3 Doppelstunden
Kompetenzen:	Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Leistung erfahren, verstehen und einschätzen
Thematische Bereiche:	Kleine Spiele, Spielentwicklung, Spielregeln
Medien:	Spielanleitung, Übungs- und Stationskarten

Fachliche Hinweise

Die Bälle

Crossboule-Bälle sind runde Säckchen, die zu drei Viertel mit Kunststoffgranulat gefüllt sind. Sie gleichen in ihrem Aussehen Hacky Sacks oder weichen Jonglierbällen. Mit den Bällen kann über Banden, auf Treppen, Schrägen, Abhängen und Mauervorsprüngen gespielt werden. Da sie sehr leicht und weich sind, besteht nicht die Gefahr, dass bei einem weiten und harten Wurf der Ball oder der Untergrund beschädigt wird. Spezielle Bälle können unter ihrer Baumwollhülle mit Polyesterfasern präpariert sein, so dass sie sogar von einer Wasseroberfläche abspringen. Die Spielbälle haben ein Gewicht von ca. 115 Gramm (Durchmesser ca. 8 cm) und der kleinere Marker (Zielball) wiegt ca. 20–40 Gramm (Durchmesser ca. 4,5 cm).

Hinweis: Crossboule-Bälle können gut selbst hergestellt werden. Eine Anleitung befindet sich bei **M 1**.

Das Spielfeld

Für Crossboule wird kein festes Spielfeld benötigt. Die Sportart kann sowohl auf einer Wiese, am Strand, im städtischen Umfeld, auf dem Pausenhof, in Innenräumen wie der Sporthalle, im Klassenraum, in einer Aula oder in einem häuslichen Zimmer gespielt werden. Dabei können verschiedene Untergründe, wie z. B. Sand, Erde, Stein, Gras oder der Hallenboden als Spielfeld dienen. Die Nutzung von ungewöhnlichen Geländeflächen und Untergründen sind in dem Spiel durchaus erwünscht und fordern die Kreativität der Spieler heraus.

Das Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die Spielbälle so nah wie möglich an den zuvor platzierten Marker (Zielball) zu werfen. Grundsätzlich gilt, dass der Spieler gewinnt, dessen Bälle den geringsten Abstand zum Marker haben. Dabei darf der Spielball jedoch nur geworfen, also nicht mit dem Fuß geschossen werden.

Die Spielregeln für das Einzelspiel

Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Marker wirft. Der Spieler, der den Marker geworfen hat, darf mit dem Spiel beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball geworfen hat, werfen die restlichen Spieler von demselben Ausgangspunkt nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle. Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Marker entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball. Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Marker, ihren zweiten und dritten Spielball.

Die Spielregeln für das Teamspiel

Jedes Team erhält jeweils sechs Spielbälle, die gleichmäßig unter den drei Teammitgliedern verteilt werden. Zu Beginn einer Spielrunde wird ein Spieler ausgelost, der den Marker von einem frei definierbaren Startpunkt aus wirft. Der Marker kann ebenfalls an einen frei wählbaren Punkt geworfen werden. Der Spieler, der den Marker geworfen hat, beginnt mit dem Spiel, indem er seinen ersten Spielball wirft. Alle anderen Spieler müssen danach ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus werfen. Nach dem ersten Wurf versucht ein Spieler des gegnerischen Teams, seinen Ball möglichst dicht an den Zielpunkt zu werfen. In einer zuvor festgelegten Reihenfolge versuchen nun alle Teammitglieder, möglichst nah ans Ziel zu werfen. Sobald das Team mit einem seiner Bälle näher am Marker liegt als das gegnerische, bekommt die Mannschaft das Wurfrecht. Wenn alle Bälle geworfen wurden, werden die Punkte addiert und der Sieger des Spiels ermittelt.

Auswertung der Punkte

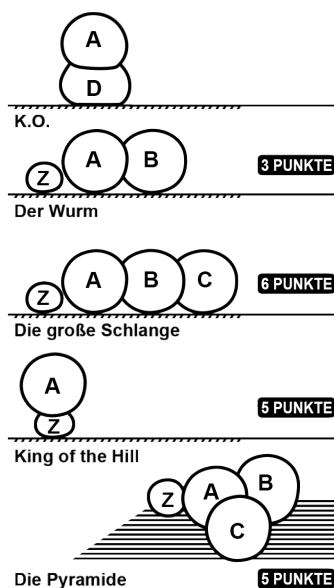
Jeder Spielball, der sich näher am Marker befindet als einer der Spielbälle des Gegners, wird mit einem Punkt gewertet. Liegen mehrere Spielbälle verschiedener Spieler in gleicher Entfernung, so wird jeder Ball gewertet (also ein Unentschieden = „Draw“). Bei einem Draw bekommen die Spieler bzw. die Teams die ihnen zustehenden Punkte. Gelingt es einem Spieler, seinen Ball mindestens zur Hälfte auf einem Ball des Gegners zu platzieren, kann er mit dem „Kill“ verhindern, dass der gegnerische Ball gewertet wird. Bestimmte Kombinationen (Combos) geben Zusatzpunkte. Ein Satz geht bis 13 Punkte, jedoch müssen mindestens zwei Punkte Abstand zum zweitbesten Spieler bestehen. Der Spieler (bzw. das Team), der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Markers die nächste Runde. Liegt ein Draw vor, beginnt der Spieler (das Team), der die vorangegangene Runde begonnen hat. Gewinnt ein Spieler (bzw. Team) zwei Sätze, ist er der Gewinner des Spiels.

Sonderregeln

Der Spieler, der das Spiel eröffnet, darf zuvor die Sonderregeln festlegen. Dabei darf er bestimmen, ob in der Runde mit einer bestimmten Wurfart gespielt wird. So kann es z. B. sein, dass der Ball mit dem Rücken (mit geschlossenen Augen) zur Wurfrichtung, durch die Beine, über den Kopf oder über eine Bande gespielt werden muss. Abhängig vom Spielort kann der Wurf z. B. auch über den Ast eines Baumes, durch die Beine eines Stuhls oder in den Korb eines Fahrrads geworfen werden. Abhängig von der Wurfart muss die Wurfposition, und damit auch die Entfernung zum Marker angepasst werden. Wird die Sonderregel nicht umgesetzt, wird der entsprechende Ball nicht gewertet.

Kombinationen (Zusatzpunkte)

Mit bestimmten Kombinationen (Combos) können Zusatzpunkte gesammelt werden. Kombinationen werden auch bei einem Unentschieden gewertet. Schafft es ein Spieler, seine Spielbälle nicht nur nah am Marker, sondern auch in einer Reihe oder nebeneinander zu platzieren, so dass sie sich berühren, gibt es zusätzliche Punkte: Bei zwei sich berührenden Bällen ist der erste der beiden Bälle einen Punkt wert, der zweite zwei Punkte (Kombinationsbonus). Ist der dritte Ball ebenfalls anliegend, so zählt dieser drei Punkte. Hierdurch lassen sich in einer Runde bis zu sechs Punkte erzielen. Berühren sich drei Spielbälle eines Spielers am Marker und gruppieren sich zu einer Pyramide, erhält dieser fünf Extrapunkte. Wenn der Spielball auf dem Marker platziert wird, nennt man das „King of the Hill“ und der Spieler bekommt fünf Extrapunkte (siehe Abb.).



Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Ballgewöhnung und koordinative Übungen mit dem Crossboule-Ball

M 1 **Crossboule-Bälle basteln – Anleitung**

M 2 **Ballgewöhnung**

M 3 **Wurfübungen zu zweit**

Benötigt: Socken (Paare oder Einzelsocken), kleine Socken (für den Marker), Reis- oder Sandkörner (ca. 115 g pro Socke und 20–40 g pro Marker), Trichter, Trinkglas, Gummibänder oder Bindfaden, 3 Crossboule-Bälle pro Schüler, 2 Reifen pro Paar, 2 wackelige Unterlagen pro Paar (z. B. Aerostep, Balance Pad, Therapiekreisel), Bohnensäckchen, Markierungskegel

2. Doppelstunde

Thema: Wurfübungen mit dem Crossboule-Ball

M 4 **Wurfübungen**

M 5 **Die Grundtechniken im Boulespiel**

M 6 **Crossboule mit verschiedenen Wurfarten**

Benötigt: 3 Crossboule-Bälle und 1 Marker pro Schüler, Reifen, Seile (für die Zonenmarkierung), Kegel, 1 Münze pro Paar, Markierungskegel und -bänder

3. Doppelstunde

Thema: Stationstraining und Crossboule-Spiel

M 7 **Crossboule an Stationen**

M 8 **Crossboule-Spiel**

Benötigt: 3 Crossboule-Bälle pro Schüler, 1 Marker pro Paar, Reifen, Bälle (Medizinbälle, Basket-, Gymnastik-, Volleybälle usw.), Markierungskegel, Bänke, kleine und/oder große Kästen, Mattenwagen (mit kleinen Matten), Klein- und Großgeräte

Stundenverläufe

Hinweis: Im Folgenden wird „Schülerinnen und Schüler“ mit SuS abgekürzt.

Doppelstunde 1: Ballgewöhnung und koordinative Übungen mit dem Crossboule-Ball

Aufwärmen

Werfen in Bewegung

Eine Kleingruppe von maximal sechs Personen läuft durch die Halle und wirft sich einen Crossboule-Ball in einer zuvor festgelegten Reihenfolge zu.

Variationen: Die SuS werfen sich den Ball in der umgekehrten Reihenfolge, mit der linken oder rechten Hand oder mehrere Bälle gleichzeitig zu. Alternativ wird zusätzlich die Fortbewegungsart geändert.

Hauptteil

Ballgewöhnung (M 2)

Die SuS stellen sich frei im Raum auf. Geben Sie ihnen die in M 2 aufgelisteten Übungen zur Gewöhnung an den Crossboule-Ball vor.

Wurfübungen zu zweit (M 3)

Die SuS stellen sich paarweise im Abstand von 3–5 Metern frei im Raum auf und führen die bei M 3 aufgelisteten Wurfübungen mit dem Crossboule-Ball durch.

Ausklang

Triff den Reifen

Die SuS gehen zu zweit zusammen und stellen sich nebeneinander an einer festgesetzten Startlinie auf. Partner A bekommt einen Reifen, Partner B ein Bohnensäckchen. Auf ein Startzeichen wirft A den Reifen so weit er möchte nach vorn. Nachdem der Reifen auf dem Boden liegt, versucht B das Bohnensäckchen in den Reifen zu werfen. Bei einem erfolgreichen Wurf dürfen beide bis zum hinteren Ende des Reifens gehen. Ziel ist es, möglichst schnell eine festgesetzte Linie zu erreichen.

Variation: Die SuS führen einen Wettkampf gegeneinander durch.

Doppelstunde 2: Wurfübungen mit dem Crossboule-Ball

Aufwärmen

Zehnerball

Die SuS bilden 6er-Gruppen. Jeweils zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, sich den Ball 10 Mal zuzuspielen, ohne dass ein Mitspieler der anderen Gruppe den Ball berührt. Gelingt das der Gruppe, bekommt sie einen Punkt. Es gewinnt die Gruppe, die entweder nach 5–10 Minuten die meisten oder als erste 5 Punkte gewonnen hat.

Variation: Die SuS sollen den Ball mit einer Hand werfen und fangen. Alternativ kann auch die Anzahl der verpflichtenden Zuspiele erhöht oder eine Schrittlimitierung vorgegeben werden. Außerdem kann vorgegeben werden, dass der Ball nicht zur selben Person zurückgeworfen werden darf oder jeder mindestens einmal den Ball geworfen und gefangen haben muss.

Hauptteil**Wurfübungen (M 4)**

Die SuS stellen sich mit jeweils drei Bällen auf einer Linie auf. Geben Sie den SuS die in M 4 aufgelisteten Wurfübungen vor.

Die Grundtechniken im Boulespiel (M 5)

Die SuS setzen sich in einen Kreis. Erklären Sie die Grundtechniken im Boule (M 5). Eine Lehrer- oder Schülerdemonstration bietet sich an. Anschließend sollen die SuS die Technik in den Wurfübungen anwenden.

Crossboule mit verschiedenen Wurfarten (M 6)

Die SuS gehen zu zweit zusammen und stellen sich auf einer Linie auf. Eine Person wirft den Marker in das Spielfeld. Abwechselnd versuchen die SuS, ihre Spielbälle so nah wie möglich am Marker zu platzieren. In jeder Runde wird eine neue Wurfart ausprobiert.

Ausklang**Wurf über den Ball**

Die SuS stellen sich jeweils zu zweit hintereinander an einer Startlinie auf und legen einen Ball drei Meter von dieser Linie entfernt auf den Boden. Ein Partner wirft nun seinen Ball so nah wie möglich hinter den platzierten Ball. Gezählt werden die benötigten Würfe bis zur festgesetzten Ziellinie auf der anderen Seite.

Variation: Die SuS führen die Übung einzeln durch und/oder wenden verschiedene Wurfarten an (siehe M 6).

Doppelstunde 3: Stationstraining und Crossboule-Spiel**Aufwärmen****Fang den Ball**

Die SuS bilden 5er- bis 6er-Gruppen und stellen sich jeweils in einem Kreis auf. Sie werfen sich einen Ball zu. Jeder muss den Ball einmal geworfen und gefangen haben. Falls einer in der Gruppe den Ball nicht fängt, müssen sich alle hinknien und sich den Ball aus dieser Position zuwerfen. Wird der Ball ein zweites Mal nicht gefangen, müssen sich alle auf den Boden setzen, danach erfolgt der Wurf wieder im Stehen usw.

Variationen: Die SuS werfen sich den Ball möglichst schnell zu oder sie werfen sich mehrere Bälle gleichzeitig zu. Alternativ werfen sie sich den Ball im Sitzen, auf einem Bein/den Fersen/den Zehenspitzen stehend zu. Die SuS können sich während des Ballwurfs mit der gesamten Gruppe langsam in eine Richtung drehen.

Hauptteil**Crossboule an Stationen (M 7)**

Die Stationen werden in einem Kreis mit ausreichend Zwischenabständen angeordnet. Die SuS gehen zu zweit zusammen und durchlaufen die Stationen im Uhrzeigersinn. Der Abstand zum Gerät bzw. Hindernis sollte, abhängig vom Alter und den Leistungsvoraussetzungen der SuS, ca. 6–10 Meter betragen.

Crossboule-Spiel (M 8)

Fassen Sie die zentralen Regeln des Crossboule-Spiels nochmals zusammen. Die SuS sollen das Spiel paarweise (Einzel) oder im Team (3 Spieler pro Mannschaft) nach offiziellen Regeln entweder an den Stationen oder frei in der Halle spielen. Die Wurfart kann vom Spieler, der das Spiel eröffnet, festgelegt werden.

Hinweis: Abhängig von den örtlichen, organisatorischen sowie geräte- und wetterspezifischen Voraussetzungen kann das Crossboulespiel auch im Freien gespielt werden.

Ausklang

Die SuS setzen sich in einem Kreis zusammen und reflektieren die Unterrichtsstunden:

- Hat die Sportart Spaß gemacht?
- Was hat gut geklappt?
- Wo gibt es noch Probleme und Schwierigkeiten?
- Was sollte beim nächsten Spielen verändert werden?
- Welche Wurfarten sollten beim nächsten Mal ausprobiert werden?
- Welche Untergründe und Örtlichkeiten kann man für das Spiel noch nutzen?

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Spielerische Einführung in die Trendsportart Crossboule*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

