



Schulsport aktuell:
Trendsportwerkstatt

SS 2007 - Prof. Dr. E. Balz

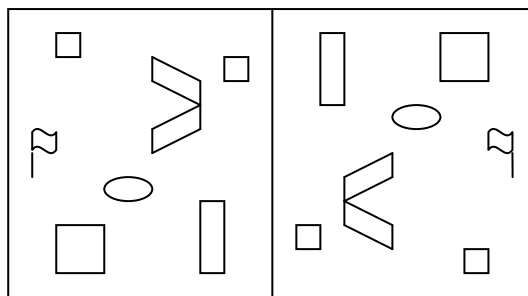
“Flagball“

Astrid Kraning
Kathrin Kraning
Annelen Sachs
Julia Schmidt

Flagball

Aufbau Spielfeld:

- *Spielfeld Basketballfeld*; ausreichend für insgesamt 14-20 Spieler
- *Hindernisse*: 4 Langbänke, 4 Weichbodenmatten, 4 gr. Kästen, 6 kl. Kästen, 2 Parallelbarren, 2 Handballtore, 2 Turnmatten, 6 Pylonen für die Spielfeldbegrenzung, 26 Softbälle und 2 Holzelemente aus gr. Kasten als Balldepot, 2 Flaggen
- ein exemplarischer Aufbau des Spielfeldes (identischer Aufbau beider Spielfeldhälften):



Spielidee:

- 2 Mannschaften
- jede Mannschaft beginnt in der eigenen Spielhälfte und versucht die gegnerische Flagge zu erobern
- es dürfen nur Spieler die Flagge erobern, die im Spielverlauf nicht abgetroffen wurden
- die eigene Spielhälfte wird durch abwerfen der Gegner verteidigt
- Bälle (weiche, aber gut zu werfende Bälle/ Größe zwischen Tennisball und kleinem Gymnastikball) **Kopftreffer sind generell nicht erlaubt!**
- Schiedsrichter: am besten 4 (pro Spielhälfte und Seite jeweils ein Schiedsrichter)

- Ende: wenn Flagge erobert wird oder alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen worden sind

Erprobung:

- nachmittags in Fußball - AG
- 6 gegen 6 oder 7 gegen 7 (Jungen und 1 Mädchen; 6-7 Klasse)
- Spielfeld: Basketballfeld
- pro Spielfeld: 1 Langbank, 1 5-teiliger Kasten, 3 kl. Kästen, 1 Flagge bzw. Fahne, ca. 7- 10 Bälle pro Seite
- Beginn: Sprint von Hallenwand auf das Spielfeld auf Zuruf
- Schüler wollten den Namen Flagball
- Spiel kam sehr gut an (nicht zuletzt wegen dem Bezug zu Paintball, das fiel den Kindern sofort auf!)
- hat leider nur sehr kurz gedauert max. 1 min zur Flaggeneroberung, weil einige direkt zu Flagge gesprintet sind und nur eine Langbank im Weg stand
- Wunsch nach mehr Hindernissen
- die Flagge sollte nicht nur erobert werden, sondern auch noch in die eigene Hälfte gebracht werden

Probleme bei Erprobung:

- Bälle dürfen nicht gehamstert werden
- Spielfeld darf nicht verlassen werden
- großer zeitlicher Aufwand alle Geräte zu holen und sie wieder wegzuräumen
- je größer die Mannschaft, desto größer das Spielfeld und um so mehr Hindernisse werden benötigt (mögliche Probleme: nicht genug Platz oder nicht genug Material für Hindernisse)

Schulsportsymposion:

unter Mithilfe der anwesenden Lehrer, Referendare und Studenten wurden drei Spielvarianten erarbeitet:

- a) abgetroffene Spieler dürfen nur noch die eigene Hälfte verteidigen
- b) abgetroffene Spieler müssen das Spielfeld verlassen und scheiden aus
- c) abgetroffene Spieler verlassen das Spielfeld, dürfen die Gegner aber von außen abwerfen und bei Treffern wieder auf das Spielfeld zurück (ähnlich dem Völkerball)

eine weitere Variante: (evtl. für Tag des Sports/Vergleichswettkämpfe)

- zwei Klassen gegeneinander
- jede Mannschaft bekommt die gleiche Anzahl an Geräten
- Hallenwand wird herunter gelassen
- 10Min. für individuellen Aufbau (der gegnerische Aufbau bleibt dadurch bis zum Spielbeginn geheim)
- Hallenwand wird wieder hochgezogen
- Los geht's!

Probleme:

- viele Spieler verließen "im Eifer des Gefechts" das Spielfeld
- das Spiel dauerte nicht lange
- *Vorschlag:* es werden so viele Durchgänge gespielt, bis eine vorher festgelegte Anzahl an Siegen von einer Mannschaft erreicht wird

Kritik (positiv/negativ):

- der Aufbau benötigt zu viel Zeit
- fördert die Teamfähigkeit
- unterstützt die Taktikschulung