



Zorak

Jahrgangsstufen	2 - 4
Fach	Sport
Zeitrahmen	1 UE; auch als Aufwärm-/Abschlusspiel (ca. 15 Min.)
Benötigtes Material	Mannschaftsleibchen und weiche Bälle (Anzahl je nach Variante: 1-5 Bälle pro Kind) in jeweils zwei unterschiedlichen Farben

Kompetenzerwartungen

S 1/2 2 Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- helfen sich gegenseitig entsprechend ihrer körperlichen und emotionalen Möglichkeiten. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)
- befolgen vereinbarte (Spiel-)Regeln, auch indem sie sich zunehmend an ritualisierte Kommunikations- und Verhaltensregeln halten, um fair miteinander umzugehen. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)
- bringen ihre Meinung themenbezogen ein, lassen andere ausreden und hören zu.
- gehen mit Emotionen (z. B. Angst, Aggression, Freude) ihrem Alter und Entwicklungsstand entsprechend kontrolliert um. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)
- erkennen und verstehen die Körpersprache ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler und stimmen ihr Verhalten alters- und entwicklungsgemäß darauf ab. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)

S 1/2 4.3 Spielen und wetteifern mit und ohne Ball / Kleine Spiele und Sportspiele

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erfinden, erproben und gestalten einfache Spielideen. (*leisten, spielen, gestalten*)
- nehmen verschiedene Positionen ein und entwickeln zunehmend ein Verständnis für unterschiedliche Positionen und Aufgaben in verschiedenen Spielen. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)
- wenden verschiedene Formen harmonischer Mannschafts- und Gruppenbildung an, um faires Sporttreiben zu ermöglichen und Stigmatisierungen zu vermeiden. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)
- spielen fair mit- und gegeneinander und messen ihre Kräfte spielerisch. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*), (*leisten, spielen, gestalten*)

S 3/4 2 Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- schätzen eigene Stärken und Schwächen und die ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler weitgehend realistisch ein. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)
- verhalten sich vertrauenswürdig und unterstützen ihre Mitschülerinnen und Mitschüler. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)
- nehmen den Zusammenhang zwischen persönlicher Anstrengung und Zielerreichung wahr und zeigen sich hinsichtlich ihrer sportlichen Ziele leistungsbereit. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)

- schätzen Erfolge und Misserfolge richtig ein und verhalten sich situationsangemessen. (*wahrnehmen, analysieren, bewerten*)
- kommunizieren und argumentieren respektvoll, ordnen sich in die Sportgruppe ein und begegnen Konflikten weitgehend sachlich. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)

S 3/4 4.3 Spielen und wetteifern mit und ohne Ball / Kleine Spiele und Sportspiele

Die Schülerinnen und Schüler ...

- wenden die grundlegenden Spielideen der Sport- und Rückschlagspiele in altersgemäßen Vorformen an und zeigen Freude am sportlichen Spiel. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*)
- zeigen grundlegende Spielfertigkeiten und taktische Elemente. (*leisten, spielen, gestalten*)
- halten sich an Spielregeln, verändern sie situationsbedingt und verhalten sich fair. (*kooperieren, kommunizieren, präsentieren*), (*leisten, spielen, gestalten*)

Aufgabe

Auf dem fremden Planeten *Zorak* treffen sich die Außerirdischen einmal im Jahr zu einem friedlichen Spiel. Dabei bekommt jede/jeder Außerirdische einen Ball. Die Spielerinnen und Spieler der Stadt *Blautak* spielen mit blauen Bällen, die Spielerinnen und Spieler der Stadt *Rotak* mit roten Bällen. Beide Mannschaften stellen sich jeweils in ihren Spielfeldhälften einander gegenüber auf. Auf das Kommando der Spielleitung werfen sich die Spielerinnen und Spieler der beiden Städte jeweils gegenseitig ab. Vom Ball getroffen, sinkt sie jeweils zu Boden und versteinern. Der *Zauber* kann gelöst werden, indem zwei Helfer die getroffenen Spielerinnen und Spieler in die *Heilerzone* bringen. Von dort aus können diese sofort wieder ins Spielgeschehen eingreifen. Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Spielerinnen und Spieler der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Denn, bleibt ein *Stadtbewohner* übrig, kann dieser keine anderen Mitspielerinnen und Mitspieler alleine retten.

Kompetenzorientierte Arbeitsaufträge bzw. Bewegungsaufgaben:

- Bildet zwei gleich große und gleich starke Mannschaften, mit deren Zusammensetzung alle zufrieden sind.
- Überlegt euch einen Schlachtruf für eure Mannschaft.
- Löst gemeinsam als Mannschaft die Spielaufgabe und bespricht, wie es euch gelungen ist.
- Überlegt euch zusammen mit der gegnerischen Mannschaft Regeln bzw. Regeländerungen, die dieses Spiel zu *eurem* Zorak-Spiel werden lassen.

Hinweise zum Unterricht

Nach der Hinführung in die Geschichte des Planeten *Zorak* werden die Rahmenbedingungen festgelegt:

- Spielfeldgröße
- Jeder darf sich im ganzen Spielfeld frei bewegen (keine Einteilung in Spielfeldhälften).
- Anzahl der Schritte, die mit dem Ball gemacht werden dürfen (z. B. keine oder zwei bis drei)
- Nur Bälle der eigenen Mannschaft (Farben!) dürfen zum Abwerfen genommen werden.
- Zugelassene Trefferstellen am Körper (möglichst unterhalb der Hüfte)
- Getroffene Spielerinnen und Spieler sinken dort zu Boden, wo sie getroffen wurden.
- Immer zwei Helfer bringen die *Versteinerten* in die *Heilerzone* (auf rückengerechte Haltung achten!).

- Helfer, die *Versteinerte* in die *Heilerzone* bringen, können nicht abgeworfen werden.
- Ort für die *Heilerzone* bestimmen
- In der *Heilerzone* kann niemand abgeworfen werden.

Zunächst wird ein Probedurchgang des Spiels durchgeführt. Entscheidend bei diesem Spiel ist, dass die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie unterschiedliche Rollen übernehmen müssen und nur dann eine Chance auf den Sieg haben, wenn sie anderen helfen und einen Blick für das Spielgeschehen und für ihre Mitspielerinnen und Mitspieler haben.

Da *Zorak* ein Spiel ist, dessen Spielzeit recht zügig verlaufen kann, können die im Folgenden aufgeführten Anmerkungen zur Reflexion im Anschluss daran durchgeführt oder – falls nötig – auch während des Spielverlaufs kurz eingeschoben werden.

Je nach Gruppenzusammensetzung kann es notwendig sein, dass die Lehrkraft anfangs beratend eingreift und mit allen Schülerinnen und Schülern den Spielverlauf analysiert.

Gemeinsame Reflexion zum Unterricht

Der Schlachtruf zu Beginn des Spiels nimmt bei *Zorak* eine besondere Rolle ein. Hier identifizieren sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer Rolle als *Blautakianer* oder *Rotakianer* und bekräftigen damit einerseits ihre Verbundenheit innerhalb der Mannschaft, andererseits verdeutlichen sie aber auch ihre Motivation, an das Spiel heranzugehen. Ein kurzer Tanz, um die gegnerische Mannschaft einzuschüchtern wie der „Neuseeländische Rugby-Haka-Tanz“, gefällt auch den männlichen Teilnehmern. Hier kann man schnell eine einfache Choreographie mit den Schülerinnen und Schülern einstudieren.

Kurze Besprechungsphasen zum *Zorak*-Spiel sind sowohl innerhalb der eigenen Mannschaft als auch gemeinsam mit der gegnerischen Mannschaft wichtig. Dabei reflektieren die Kinder Verbesserungsmöglichkeiten, wie z. B.

- warum dieses Spiel gewonnen oder verloren wurde.
- was sie verändern müssen.
- welche Chancen und Risiken die einzelnen Verhaltensweisen (als Heiler oder Werfer) bergen.
- wie sie versuchen können, mit gegebenenfalls verbesserter Taktik länger im Spiel zu bleiben.
- wie es ihnen gelingen kann, dass die gegnerische Mannschaft keine Spielerinnen und Spieler mehr heilen kann.

Dabei wird auch Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 2 deutlich, dass es nicht nur entscheidend ist, möglichst viele Spielerinnen und Spieler aus der gegnerischen Mannschaft zu treffen, sondern auch die abgeworfenen Mitspielerinnen und Mitspieler der eigenen Mannschaft zu retten.

Eigene Zusatzregeln zu erfinden, bereichern dieses Spiel. Einige Vorschläge der Schülerinnen und Schüler werden hier genannt:

- Anzahl der Bälle variieren (Der Unterschied zwischen dem Spiel mit weniger Bällen und mit fünf bis sechs Bällen ist enorm.)
- Schutz vor Bällen mit Matten, die geschoben werden müssen.
- In der *Heilerzone* müssen die ehemals versteinerten Mitspielerinnen und Mitspieler erst zeigen, dass sie entzaubert sind (z. B. Bilder mit Kräftigungs-, Mobilisierungs- bzw. Dehnübungen,) bevor sie weiterspielen.
- Vier Helfer schleppen einen Versteinerten auf der Matte in die *Heilerzone*.
- Ab einem vereinbarten Signal dürfen die Helfer auch abgeworfen werden.
- Schülerinnen und Schüler, die besonders weit werfen können, dürfen z. B. nur von einer definierten Zone heraus (z. B. aus Fahrradreifen heraus) aus dem eigenen Feld *angreifen*.