



## „Zorak“

<b>Schulart</b>	
<b>Jahrgangsstufe</b>	1-4
<b>Fach</b>	Sport
<b>Fächerübergreifende Bezüge</b>	
<b>Zeitraumen</b>	1 UE, kann immer wieder auch zum Aufwärmen in Jgst. 4 durchgeführt werden
<b>Benötigtes Material</b>	Weiche Bälle in zwei Farben, für jedes Kind einen Ball also bei 24 Schülerinnen und Schüler 12 rote und 12 blaue Bälle, eine Mannschaft ist mit Leibchen auszustatten.

### Aufgabe

„Zorak“

Auf dem fremden Planeten Zorak treffen sich die Außerirdischen einmal im Jahr zu einem friedlichen Spiel, das alle sehr lustig finden.

Dabei bekommt jeder Außerirdische einen Ball. Die Spieler aus der Blautak Stadt spielen mit blauen Bällen, die Spieler aus der Stadt Rotak mit roten Bällen.

Beide Parteien stellen sich gegeneinander auf. Auf das Kommando des Schiedsrichters versuchen alle Spieler, die Spieler aus der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Wenn einer getroffen ist, sinkt dieser zu Boden und versteinert. Wenn zwei Helfer kommen und den getroffenen Spieler in die Heilerzone tragen, wird der Zauber gelöst und der Spieler kann sofort wieder mitspielen.

Gewonnen hat eine Mannschaft, wenn von der gegnerischen Mannschaft nur noch ein Spieler übrig ist, denn dieser kann keine anderen Spieler alleine retten.

### Bezug zu Kompetenzerwartungen in Kapitel 4 des Fachlehrplanes

Sport: 1/2

- Die Schülerinnen und Schüler
- nehmen verschiedene Positionen ein und entwickeln zunehmend ein Verständnis für unterschiedliche Positionen und Aufgaben in verschiedenen Spielen.
- spielen mit- und fair gegeneinander und messen ihre Kräfte spielerisch.
- wenden verschiedene Formen harmonischer Mannschafts- und Gruppenbildung an.
- helfen sich gegenseitig entsprechend ihrer körperlichen und emotionalen Möglichkeiten

Sport: 3 / 4

- zeigen grundlegende Spielfertigkeiten und taktische Elemente.
- halten sich an Spielregeln, verändern sie situationsbedingt und verhalten sich fair.

## Hinweise zum Unterrichtsverlauf (z. B. Sozial- und Arbeitsformen)

Folgende Hinweise sind mit den Schülern zu besprechen:

Helfer können nicht abgeworfen werden, wenn sie bei einem Versteinerten stehen.  
Es können nur die Bälle der eigenen Mannschaft (Farben!) zum Abwerfen genommen werden.  
Ein getroffener Spieler sinkt dort zu Boden, wo er getroffen wurde.  
Es müssen immer zwei Helfer sein, die den Versteinerten in die Heilerzone bringen.  
In der Heilerzone kann niemand abgeworfen werden.

Entscheidend bei diesem Spiel ist, dass die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie unterschiedliche Rollen übernehmen müssen und nur eine Chance auf den Sieg haben, wenn sie anderen helfen und einen Blick für das Spielgeschehen und für die Mitspieler haben.

Nach einem Probedurchgang wird den Schülerinnen und Schülern Zeit gegeben, über den Ablauf des vergangenen Spiels zu reflektieren, warum dieses Spiel gewonnen oder verloren wurde, was sie verbessern müssen, welche Chancen und Risiken die einzelnen Verhaltensweisen (Heiler oder Werfer) bergen. Hier kann bei jüngeren Schülern notwendig sein, dass die Lehrkraft anfangs beratend eingreift und mit allen Schülerinnen und Schülern den Spielverlauf analysiert. Dabei kann auch evtl. unfaires Verhalten angesprochen werden.

## Anregung zur Weiterarbeit/Differenzierung

In den Jahrgangsstufen 3 und 4 kann man vereinbaren, dass die Spieler nur aus dem eigenen Feld angreifen dürfen, wenn gute Werfer unter den Schülern sind. Hierzu sollte man mit Langbänken die Mitte der Halle markieren, auch um das unkontrollierte Rollen der Bälle zu unterbinden. Die Bälle dürfen dann aus der gegnerischen Seite geholt werden.

Ein kurzer Tanz um den Gegner einzuschüchtern wie der neuseeländische Rugby- Haka Tanz gefällt auch den männlichen Teilnehmern, hier kann man schnell eine einfache Choreographie mit den Schülern einstudieren.

### Variationen:

Bei diesem Spiel können die Schüler selber Zusatzregeln erfinden, die das Spiel bereichern können, z. B.

- Schutz vor Bällen mit Matten, die geschoben werden müssen
- Vier Heiler schleppen einen Versteinerten auf der Matte in die Heilerzone

## Hinweise zur Eignung der Aufgabe für S+S mit sonderpädagogischem Förderbedarf

Da die Spielidee recht einfach ist und von den Schülern problemlos zu verstehen ist, ist dieses Spiel auch für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf geeignet.

## Beispiele für Produkte und Lösungen der Schülerinnen und Schüler

### Dokumentation und Reflexion des Lernprozesses

Nach der Einführung in die Rahmenhandlung wird ein Probedurchgang des Spiels ausgeführt. Anschließend diskutieren die Sportler in ihren Teams Verbesserungsmöglichkeiten und versuchen, gegebenenfalls mit verbesserter Taktik länger im Spiel zu bleiben und den Gegner so abzuwerfen, dass er keine Spieler mehr heilen kann.

Dabei wird auch Schülern der 1. und 2. Klasse deutlich, dass es nicht nur entscheidend ist, dass man möglichst viele Gegner abwirft, sondern die abgeworfenen Mitspieler retten muss.