



## Für den Sportunterricht

## Für die bewegte Schule/Betreuung

Misses X / Mister X	Aufstieg
Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Mst <input checked="" type="checkbox"/> Sek	Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst <input checked="" type="checkbox"/> Sek
Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse	Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse
Zeitbedarf 10-15 Minuten	Zeitbedarf 3-10 Minuten
Material Bündel, 1 Basketball (oder Handball)	Material keines
Ziel Teampplay, Taktik entwickeln	Ziel Aktivierung
Quelle Mobile Praxis 6/05	Quelle schule.bewegt.ch
Beschreibung	Beschreibung
<p>Vor dem Spiel beraten sich die zwei Teams in geheimer Absprache, wer ihre «Punktperson» (Misses oder Mister X) wird und teilen es der Lehrperson mit. Das andere Team darf dies nicht erfahren.</p> <p>Im anschliessenden Schnappballspiel mit einem Basketball (oder Handball) versucht ein Team möglichst lange im Ballbesitz zu bleiben, indem der Ball von Spieler*in zu Spieler*in gepasst wird. Das andere Team muss den Ball abfangen. Immer wenn Misses/Mister X den Ball fängt, gibt es einen Punkt. Da aber nur die Mannschaft selbst sowie die Lehrperson wissen, wer Misses/Mister X ist, geht es für die gegnerische Mannschaft darum, dies möglichst schnell herauszufinden, und sie dann so zu bewachen, dass sie keinen Ball fangen kann. Die Lehrperson kann während des Spiels von Zeit zu Zeit den neuen Punktestand bekannt geben.</p>	<p>Im Raum verteilt krabbeln alle wie Kleinkinder auf dem Boden. Wenn zwei Schüler*innen aufeinandertreffen, spielen sie eine Runde «Schere, Stein, Papier». Der/die Verlierer*in macht weiter wie gehabt. Der/die Gewinner*in steigt zum Pagen auf und rutscht auf den Knien weiter. Wer das Duell gegen einen anderen Pagen gewinnt, wird Knappe und darf mit grossen Schritten umherstolzieren. Wenn sich zwei Knappen duellieren, galoppiert die Gewinner*in als Ritter*in auf einem imaginären Pferd umher.</p> <p>Duelle finden nur unter Gleichgestellten statt. Wer gewinnt, steigt auf – wer verliert, fällt eine Stufe zurück. Bei Unentschieden bleiben beide was sie sind.</p> <p>Video-Anleitung: <a href="https://www.schulebewegt.ch/de/aufgaben/Aufstieg">https://www.schulebewegt.ch/de/aufgaben/Aufstieg</a></p>
Variationen	Variationen
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gespielt wird mit Basketball-Regeln: Also max. 5 Sekunden Ballbesitz, Schrittfehler abpfeifen, Prellen ist erlaubt.</li> <li>▪ mit Unihockey- oder Fussballpässen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Der/die König*in (zusätzliche Rolle) darf andere zur Ritter*in schlagen, indem sie ihnen auf die rechte, linke und nochmals auf die rechte Schulter klopf.</li> <li>▪ Die Schüler*innen erfinden weitere Entwicklungsstufen. Auch niedrigere Formen sind möglich, zum Beispiel auf dem Boden robben.</li> </ul>