

III.E.19

Sonstige Spiele

Wild, aber fair – Spielidee und -regeln des Sportspiels Jugger

Christian Gustedt und Franziska Sachse



© RAABE 2021

© Foto: Christian Gustedt

Das Sportspiel Jugger wirkt auf den ersten Blick wie eine wilde Prügelei mit Waffen. Aber dahinter stecken klare Regeln und viel Taktik. In der Unterrichtseinheit werden Übungen sowie Spielformen für Jugger beschrieben. Die Trendsportart fördert die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler und bietet somit ein großes Potenzial für den Sportunterricht und AGs.

KOMPETENZ

Klassenstufen: 5–7, Anfänger

Dauer: 2 Doppelstunden

Kompetenzen: Spielidee und Spielregeln verstehen und umsetzen; sich im Spiel verständigen, Rücksicht nehmen und sich fair verhalten; Spielfähigkeit in einer Trendsportart erlernen

Thematische Bereiche: Spielen, Kämpfen, Erlernen der Basistechniken von Jugger
Materialien: Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Was ist Juggen? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln

M 2 **Pompfenduell**

M 3 **Pompfe und Jugg**

M 4 **Pompfenfänger**

Benötigt: 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Stoppuhr, 1 Pompfe/Schwimmnudel pro Schüler

2. Doppelstunde

Thema: Kennenlernen der Spielregeln

M 5 **Die Juggen-Spielregeln**

M 6 **Juggen-Vertrag**

M 7 **Finde den Qwik**

M 8 **Jugg ins Mal**

Benötigt: 8 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg pro Spielfeld, 4 Male, 1 Pompfe pro Schüler, Stifte, ggf. zusätzliche Pylonen und Bananenkartons

3. Doppelstunde

Thema: Juggen spielen – weiterführende Bewegungs- und Spielformen erleben

M 9 **Läufdurchbruch**

M 10 **Wir spielen Juggen**

Benötigt: 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg und 2 Male pro Spielfeld, 4 Pompfen pro Team, Parteibänder, 1 Stoppuhr

4. Doppelstunde

Thema: Spielerischer Ausklang – Wettkämpfen in Form eines Turniers

M 11 **Juggen-Turnier**

Benötigt: 3 farbige Reifen (rot, gelb, grün), 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg und 2 Male pro Spielfeld, mehrere Pompfen pro Team, 1 Stoppuhr

Pompfenduell

M 2

Material 1 Pompfe pro Schüler, 1 Stoppuhr

Organisation

In einer Gassenaufstellung stehen sich Paare mit Pompfen gegenüber (Abstand ca. 2 Meter). Es sollten mehrere Durchgänge auf Zeit (z. B. 1 Minute) gespielt werden.

Beschreibung

Auf ein Startsignal hin versuchen die Partner, sich gegenseitig zu treffen. Gelingt es einem Spieler, seinen Gegenüber zu treffen, muss dieser abknien und seine Pompfe ablegen. Dann zählt er sichtbar mit den Fingern 5 Sekunden herunter. Danach darf er weiterspielen.

Der Spieler mit den meisten Treffern hat das Pompfenduell gewonnen. Man kann neue Paarungen eingeteilt werden, indem z. B. die Kinder auf der einen Gassenseite einen Platz weiter nach rechts rücken.



Beachte

- Die erzielten Treffer zählt jeder selbst mit.
- Die Kinder sollten nicht wahllos mit den Pompfen um sich schlagen, sondern bereits taktisch versuchen, den Gegner zu treffen.
- Kopftreffer sind verboten!

M 7 Finde den Qwik

Material 8 Pylonen, 1 Pompfe pro Schüler

Organisation

Es werden 2 Spielfelder (20 x 10 Meter) mit Pylonen abgesteckt und 4 Teams (bis zu 6 Spielern) eingeteilt. Jedes Team bestimmt heimlich ein Kind als Qwik. Jeder Spieler hat eine Pompfe. Die Teams stellen sich auf ihrer Grundlinie des Spielfelds auf. Es sollten mehrere Durchgänge gespielt werden.



Beschreibung

Auf ein Startsignal hin versuchen die Teams, den gegnerischen Qwik schnellstmöglich mit der Pompfe anzutippen. Wenn ein Spieler von einer Pompfe getroffen wurde, muss er abknien und darf nicht weiterspielen. Wird der Qwik von einem Mitspieler angetippt, ist das Spiel sofort zu Ende. Nun bestimmen die Teams einen neuen gegnerischen Qwik usw.

Welches Team schafft die meisten Siege?

Beachte Doppeltreffer sind verboten!



Variationen

- Nach Abknien (und Herunterzählen der Sekunden) darf ein Spieler wieder am Spielgeschehen teilnehmen.
- Jedes Team spielt in Turnierform gegeneinander.

Wir spielen Juggen

M 10

Material 4 Pylonen, 1 Mal und 4 Pompfen pro Team, 1 Jugg, 1 Stoppuhr

Organisation

Es wird ein Spielfeld (30 x 15 Meter) mit Pylonen abgesteckt und es werden 5er-Teams gebildet. Zusätzlich kann jedes Team bis zu 3 Auswechselspieler haben. Der Jugg wird in die Mitte des Spielfelds gelegt. Die Teams stellen sich auf ihrer Grundlinie auf. Es sollte eine vorgegebene Zeit (z. B. 5 Minuten) oder bis zu einem gewissen Punktestand (z. B. bis 3 Punkte) gespielt werden.



Beschreibung

Die SuS spielen Juggen nach den kennengelernten Regeln (M 5) und den Vereinbarungen zum Fair Play (Vertrag M 1).



Variation

Juggen kann mit größeren Teams gespielt werden. Beim „8 gegen 8“ gibt es 4 Pompfen und 2 Läufer pro Team. Die beiden Läufer dürfen sich den Jugg zuwerfen.

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 4.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Sichere Zahlung per Rechnung,
PayPal & Kreditkarte



Exklusive Vorteile für Abonnent*innen

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



Käuferschutz mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de