

II.27

Spiele mit und ohne Ball

Mit Pompfen und Jugg – das Sportspiel Juggern kennenlernen

Christian Gustedt und Franziska Sachse, Leipzig



© RAABE 2021

Foto: Christian Gustedt

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

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen: 3 und 4

Dauer: ca. 8 Unterrichtsstunden

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 Juggern

Medien: Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen

Das Sportspiel Jigger

M 1

Abb. 1: Die Pompfen und der Jugg



Abb. 2: Das Kreuzen – eine beliebte Spielstrategie



M 2 Pompfenduell

Benötigtes Material: 1 Pompfe pro Kind, 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 Kind, 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. Nun können neue Paarungen eingeteilt werden, indem z. B. die Kinder auf der einen Gassenseite einen Platz weiter nach rechts rücken.



Hinweise

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



Sicherheitsanweis: Kopftreffer sind verboten!

M 6

Jugger-Vertrag

Jugger-Vertrag

Ich, _____, verpflichte mich hiermit folgende Regeln (Fair Play) während des Jugger-Spiels einzuhalten:

- Ich gebe zu, wenn mich ein Spieler getroffen hat. Ich lege die Pompe zu Boden, knie ab und zähle sich selbst mit meinen Fingern 5 Sekunden herunter.
- Ich führe die Pompe unterhalb der Schulter mit mindestens einer Hand und treffe meine Mitspieler nicht am Kopf.
- Ich streite nicht mit dem Schlichter und meinen Gegnern.

Bei Nichteinhaltung der Regeln leiste ich:

- 15 Hampelmänner oder
- 10 Hock-Streck-Strafen

Unterschrift Schüler/Schülerin

Unterschrift Lehrkraft

M 10 Wir spielen Juggen

Benötigtes 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 zwei Teams gebildet. Zusätzlich kann jedes Team bis zu 3 Auswechselläufer 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

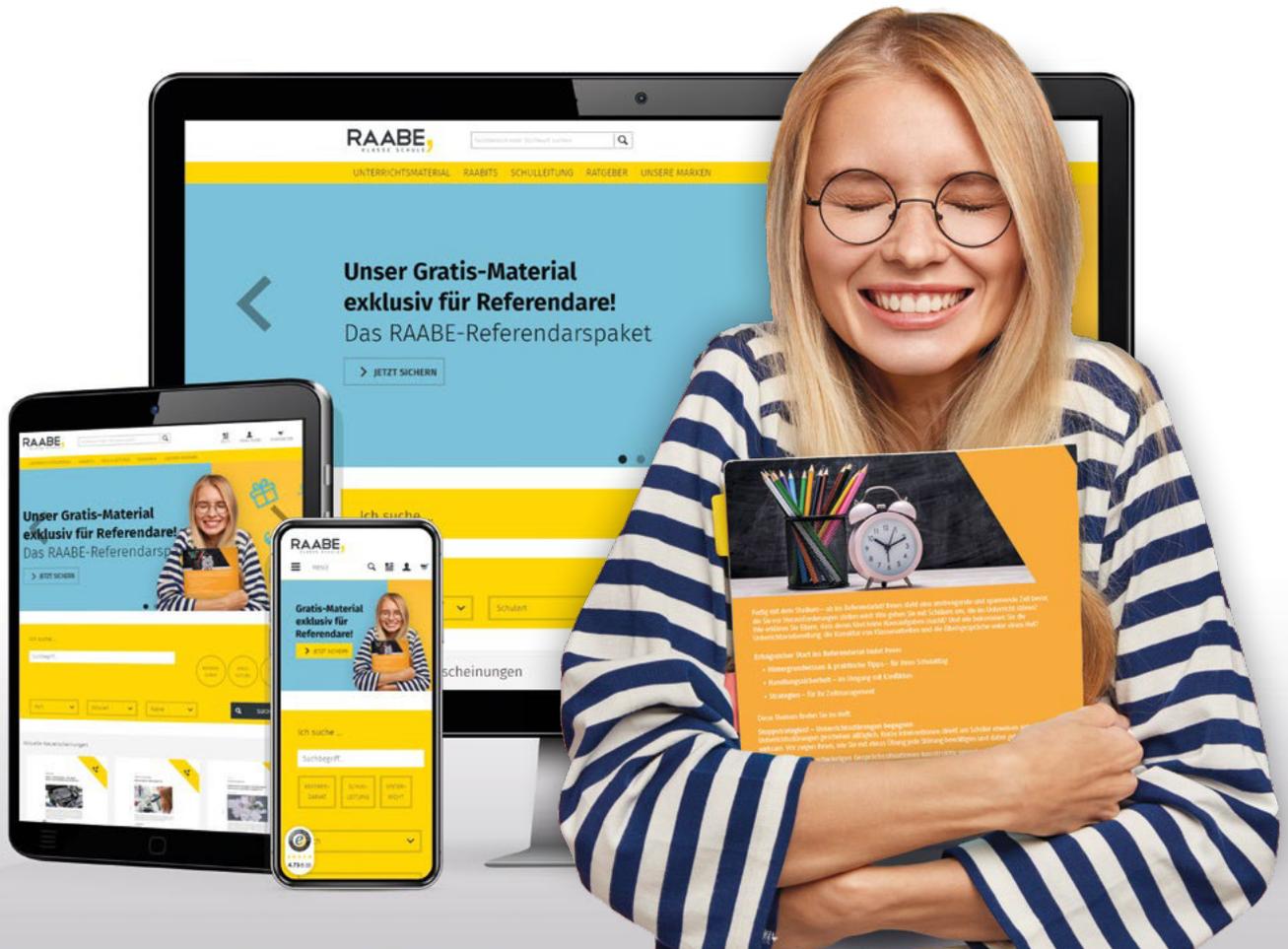
Die Kinder spielen Juggen nach den kennengelernten Regeln (M 5) und den Vereinbarungen zum Fair Play Vertrag (M 6).



Variation: Juggen kann mit größeren Teams gespielt werden. Beim „8 gegen 8“ gibt es 6 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