

Kursdossier PBS SG 121-06

Bezeichnung des Bockteils: Musterspielblock GAG-Methode			Anzahl TN: 30	
Nr.: 1.1	Datum: Sonntag, 16.04.2006	Zeit: 13.30- 15.30 Uhr	Ort: Spielwiese neben Heim	
Verantwortlicher Leiter: Juno / Momo		Hilfspersonen:		
Einkleidung/Motto: J+S-Block (GAG) Erleben und Ablauf kennen lernen				
Programm:				
	Zeit	Ziel	Inhalt	Material
Einstieg	30'		In zwei Gruppen spielen sie, in je wieder zwei Gruppen geteilt Schnappball. Spielregeln: innerhalb der Gruppe wird der Ball von einem Spieler zum anderen gespielt und die gegnerische Gruppe versucht gleichzeitig dies zu verhindern und den Ball in ihren Besitz zu bekommen. Der Spieler mit dem Ball in der Hand darf nicht laufen (max. 3 Schritte) und Körperkontakt soll grösstenteils vermieden werden.	Ball
	30'		In den selben Gruppen, wird nun eine Staffette ausgetragen: der Erste rennt mit dem Ball bis vor das schräg aufgestellte Brett, wirft ihn gegen das Brett, der Zweite bringt ihn zurück, wo er ihn dem nächsten übergibt, usw.	Zwei Bretter für Jukeball
Hauptteil	45'		Wir spielen Jukeball. Dafür wird ein rechteckiges Spielfeld ausgesteckt und zwei Bretter werden wie Tore an Kopf- und Fussseite mit einem ca. 45° Winkel aufgestellt. Das Spiel läuft mit denselben Regeln wie beim Schnappball ab, mit der Ergänzung, dass die Spieler versuchen den Ball auf „ihr“ Brett zu spielen und eine andere Person aus ihrer Mannschaft ihn wieder direkt abprallend vom Brett fangen kann.	Zwei Bretter für Jukeball Ball

Ausklang	15		In zwei Gruppen machen jeweils beide den Gordischen Knoten und verstecken irgendwo ihren Ball zwischen den „Knoten“. Jeweils ein Spieler von der Gruppe versucht möglichst schnell den Knoten seiner Gruppe zu lösen und deren Ball zum Vorschein zu bringen. Wer dies zuerst geschafft hat, hat gewonnen.	2 Bälle
<p>Varianten (Schlechtwetter): Varianten für Jukeball:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ueberhaupt kein Körperkontakt - Jeder der Gruppe muss zuerst den Ball gefangen haben, bevor auf das Brett gespielt werden darf. - Es dürfen nur 3 Pässe gespielt werden, danach muss ein Punkt erreicht werden oder der Ball wechselt den Besitz. - Wenn der Ball Kontakt mit dem Boden hat, wechselt er den Besitz - Der Spieler, der auf das Brett wirft, muss während des Wurfes den Namen rufen, welcher den Ball wieder fängt. Fängt ihn ein anderer Spieler, ist der Punkt ungültig. 				
Sicherheitskonzept:				