

Wir lernen Street Racket kennen – Spielen lernen, spielend lernen

David Senf



© Street Racket Themenfächer © Marcel Straub / INGOLD Verlag

Street Racket ist ein innovatives Rückschlagspiel aus der Schweiz, das sich durch seine Vielseitigkeit und Zugänglichkeit auszeichnet. Es kann jederzeit, überall und von jedem gespielt werden. Wenige und einfache Regeln sowie geringe Kosten erleichtern den Einstieg. Besonders hervorzuheben ist, dass Street Racket das Lernen in Bewegung fördert und spielerisch wichtige Fähigkeiten wie Koordination, Kognition, Kommunikation, Kooperation und Kreativität der Spielenden fördert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	2 bis 4
Dauer:	5 Unterrichtsstunden/Sequenzen
Kompetenzen:	Bewegungskompetenz: das eigene Bewegungsrepertoire erweitern, Sozialkompetenz: fair miteinander wetteifern und Sieg und Niederlage richtig einordnen, personale Kompetenz: Entfaltung der eigenen Kreativität
Thematische Bereiche:	Ballspiele, Rückschlagspiele, Spielfähigkeit, Spielentwicklung, Auge-Hand-Koordination, bewegtes Lernen
Medien:	Spielbeschreibungen, Anleitungen

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler



Differenzierung/Alternative



Hinweis/ Tipps

1. Sequenz

Thema: Die Street-Racket-Progression – Mein Schläger, mein Ball und ich

Einstieg: L wählt dem Stundenthema entsprechende Materialien aus. Sie stellt den SuS das Konzept/die Spielweise von Street Racket vor und erläutert die zwei wichtigsten Grundregeln: Kein Volley und kein Downplay/Smash (siehe **M 1**, Abb. 1).

M 1 **Spielweise und Spielfelder beim Street Racket.**

Hauptteil:

M 2 **Die Progression beim Street Racket /** Methodische Reihe zur Handhabung von Ball und Schlag.

M 3 **Mein Schläger, mein Ball und ich /** Spielformen zur Festigung der Auge-Hand-Koordination.

Abschluss: Die SuS wiederholen die wichtigsten Grundregeln und tauschen sich zum Umgang mit Schläger und Ball aus.

Benötigt: 1 Street-Racket-Schläger, 1 Street-Racket-Ball, 1 Socke und 1 Tennisball
Ä. pro Kind; Klettband/(mobile) Linien/Kreide, ggf. 1 Reifen oder 1 großes Handtuch pro Paar

2. Sequenz

Thema: Street Racket in der Gruppe

Einstieg: Die SuS wiederholen die Grundregeln und den Kontrollschlag (siehe **M 2**). Im Fokus dieser Stunde stehen Spielformen mit langen Ballwechseln in variablen Gruppen.

Hauptteil:

M 4 **Kreisspiele /** Spielformen in Gruppen im Innenstirnkreis.

M 5 **Wandspiele /** Spielformen in Gruppen gegen die Wand.

Abschluss:

M 6 **Das Sandwich-Spiel /** Die SuS führen das Spiel durch und reflektieren anschließend das Spielen in Gruppen.

Benötigt: 1 Street-Racket-Schläger pro Kind, 1 Street-Racket-Ball pro Gruppe, Klettband/(mobile) Linien/Kreide, Zahlen (1–9) auf DIN-A4-Blättern

Mein Schläger, mein Ball und ich

M 3

Benötigtes Material: 1 Street-Racket-Schläger pro Kind, 1 Street-Racket-Ball und 1 Reifen pro Paar



Hinweis: Die folgenden Übungen dienen der Verbesserung der Augen-Hand-Koordination und Festigung der Handhabung von Schläger und Ball.

Beschreibung: Die SuS führen die Übungen unter Berücksichtigung der zwei Regeln – kein Downplay und kein Volley – durch.

Spielformen zu zweit

Die SuS gehen zu zweit zusammen und stehen einander gegenüber. Sie spielen sich den Ball fortlaufend zu und ...

... klatschen sich mit der freien Hand ab („High-Five“).

... klatschen sich mit einem Fuß ab („Low-Five“).

... tauschen nach jedem Schlag den Schläger mit dem Partnerkind.

Die Partnerkinder geben sich eine Hand und spielen den Ball über das entstandene „Netz“ zu.



Tipp: A spielt den Ball zu B. B lässt den Ball zunächst einmal auf seiner Seite auf dem Boden aufkommen und spielt ihn dann erst mit dem Schläger zurück usw.

Spielformen zu dritt/zu viert

– Die SuS spielen zu dritt: Das dritte Kind C steht in der Mitte und hält einen Reifen hochkant. A und B versuchen, den Ball durch den Reifen hindurchzuspielen. Die Teammitglieder sollen kooperieren und versuchen, möglichst lange fehlerfreie Ballwechsel zu schaffen. (Wichtig: Weiterhin an den notwendigen Bodenkontakt denken.)

– Die SuS spielen zu viert: Nun bilden zwei Kinder mit ihren Armen einen „lebendigen Ring“. Hier gilt es ebenfalls, den Ball durch den Ring hindurchzuspielen und möglichst lange Ballwechsel zu erreichen.



Kreisspiele

M 4

Spiele zur Sprachförderung

Benötigtes Material: 1 Street-Racket-Schläger pro Kind, 1 Ball pro Gruppe, Kreide / (mobile) Linien



Hinweise: Ziel ist es, die Bewegungs- und Lernaufgaben gemeinsam in der Gruppe zu lösen. Einige Spielformen können auch als Wettbewerb durchgeführt werden.

Organisation

Die SuS bilden Gruppen und erhalten je einen Ball. Jede Gruppe zeichnet mit Kreide einen großen Kreis auf den Boden. Die SuS versammeln sich mit je einem Schläger außen um den Kreis herum.

Beschreibung

Die SuS sollen sich den Ball regelkonform von unten nach oben so über den Kreis zuspielen, dass er einmal im Kreis aufkommt und von einem beliebigen Teammitglied zurückgespielt werden kann.



Tipp: Bei schlecht kontrollierbaren Bällen kann der Kontrollschlag angewendet oder der Ball gefangen und neu angespielt werden.



Spielformen:

- Wortketten: Pro geschlagenem Ball wird ein Wort genannt. Der letzte Buchstabe des Wortes ist der Anfangsbuchstabe des neuen Wortes.
- Reime bilden: Pro geschlagenem Ball gilt es, Reimwörter zu finden.
- Vokabeln üben: Pro geschlagenem Ball abwechselnd ein deutsches Wort und anschließende Übersetzung in einer zuvor vereinbarten Sprache nennen.
- ABC-Spiel: Das Spiel wird als Wettbewerb unter den Gruppen gespielt: Auf ein Startsignal hin gilt es, innerhalb der Gruppe pro Schlag Substantive der Reihe nach von A bis Z zu nennen. Welches Team als erstes ein Wort mit Z genannt hat, hält sich den Schläger flach über den Kopf, um zu signalisieren, dass es fertig ist.

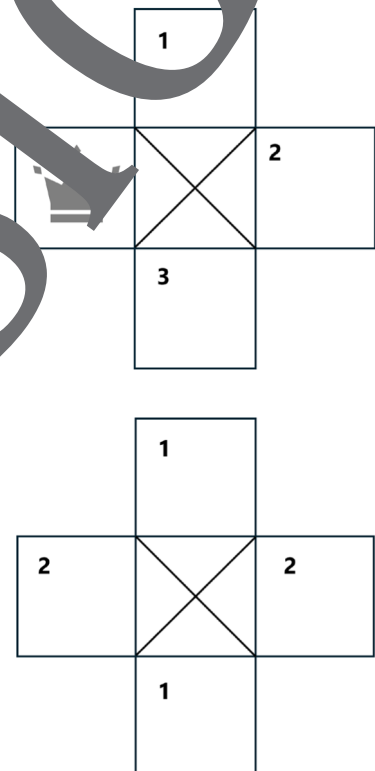
Spiele im Kreuzfeld

Benötigtes Material: 1 Street-Racket-Schläger und 1–2 Bälle pro Gruppe
Kreide / (mobile) Linien



Spieleformen:

- Ball am Leben halten: Analog zu den Spielen im Maxi- und Singelfeld gilt es hier, zunächst lange fehlerfreie Ballwechsel zu spielen. Dabei darf frei in jedes Quadrat gespielt werden, außer in die Mitte.
- Königsspiel: Hier spielen drei Kinder gegen den König / die Königin. Der König hat immer Aufschlag und erhält einen Punkt, sobald eines der drei anderen Kinder einen Fehler macht. Hat der König 11 Punkte, gewinnt er das Spiel. Macht jedoch der König einen Fehler, so steigt er auf Rang 1 ab. Er behält zwar seine Punkte, aber alle anderen steigen einen Rang auf und es gibt einen neuen König / eine neue Königin.
- Rundlauf: Am Kreuzfeld können viele SuS (20 und mehr) gleichzeitig Rundlauf spielen. Es wird mit zwei Bällen gespielt und die jeweils gegenüberstehenden SuS spielen zusammen.



Es gibt drei Varianten der Laufwege: Nach dem Abspielen des Balls ...

... stellt sich das Kind auf der eigenen Seite hinten an.

... läuft das Kind außen um das Spielfeld zur gegenüberliegenden Seite und stellt sich dort hinten an.

... läuft das Kind einmal um das ganze Feld und stellt sich bei der Ausgangsposition wieder hinten an.