

## Quidditch (ab 10 Spieler\*innen)



\*\*

\*\*

\*

\*\*\*

\*\*

Legende:

\* = weniger geeignet

\*\* = geeignet

\*\*\* = sehr gut geeignet

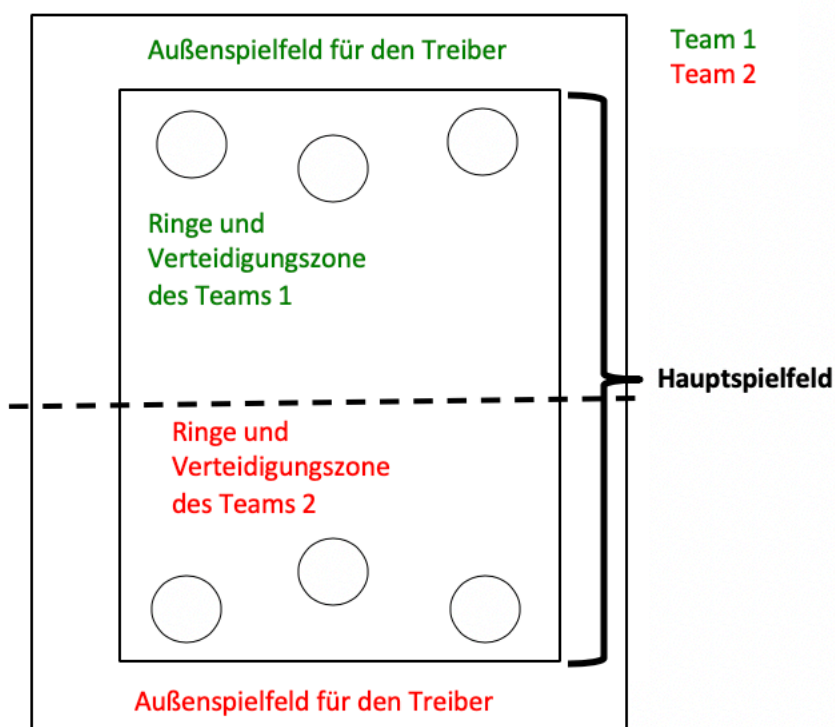
### Material

- Großes Spielfeld
- 1 Schnatz (kleiner Ball oder Gegenstand)
- 2 Klatscher (weiche Bälle in unterschiedlichen Farben, z.B. Softbälle)
- 1 Quaffel (kleiner Spielball, z.B. Handball)
- 6 Ringe
- Materialien, um Ringe aufzustellen oder aufzuhängen



### Spielfeld

- Spielfeldgröße kann je nach Gruppengröße variiert werden
- Spielfeld besteht aus einem Hauptspielfeld mit zwei Hälften und einem Außenspielfeld, das sich außen um das Hauptspielfeld befindet
- 3 Ringe am Ende jeder Spielfeldhälfte



## **Spielidee und Grundregeln**

### **Team (regulär):**

- Mind. 7 Spieler\*innen: 3 Chaser, 1 Keeper, 2 Beater, 1 Seeker
- 4 Spieler\*innen des gleichen Geschlechts
- 3 Chaser (Jäger\*in mit weißen Stirnbändern versuchen Quaffel durch die gegnerischen Torringe zu werfen (von vorne oder von hinten); 10 Punkte pro Tor)
- 1 Keeper/ Torwart (mit grünem Stirnband versucht Torwürfe zu verhindern)
- 1 Beater/ Treiber (mit schwarzen Stirnbändern versuchen die Gegner mit Klatscher abzuwerfen); wer abgeworfen ist, muss seine\*ihre Torringe berühren
- 1 Seeker/ Sucher (mit gelben Stirnbändern versuchen ab der 18ten Minute den Schnatz zu fangen)
- 1 Runner (gelb gekleidet mit Schnatz hinten in der Hose wird nach 17ter Minute freigelassen, darf fast alles, nur nicht das Spielfeld verlassen; wird er\*sie gefangen, ist das Spiel beendet und sein\*ihr Team bekommt 30 Punkte)

### **Regeln:**

- Wer seinen Besen verliert, muss zurück zu seinen Torringen laufen
- Blaue Karte (1 Min. aus dem Spiel), Gelbe Karte (1 Min. aus dem Spiel), zwei Gelbe Karten = rote Karte (raus aus dem Spiel; diese wird vergeben bei Gewalt, unfairem Verhalten, falschem Tackeln o.Ä.)
- Chaser und Keeper dürfen Tackeln (nur von vorne, oberhalb der Knie oder unterhalb der Schultern und nur Spieler\*innen die in Ballbesitz sind)
- Wer von Beatern getroffen wurde, muss von seinem\*ihrem Besen absteigen

**Für weitere Regeln, siehe:** <http://deutscherquidditchbund.de/index.php/de/quidditch>

## **Inklusive Umsetzung**

### **Team:**

- 2 gleichgroße Teams
- Pro Team:
  - 1 Beater
  - mind. 3 Chaser
  - 1 Seeker (je nach Spielvariante)

### **Spielverlauf:**

- Beater befinden sich mit ihren Klatschern im Außenspielfeld
- Chaser befinden sich im Hauptspielfeld in ihrer Verteidigungshälfte
- Spielbeginn, wenn der Schiedsrichter den Quaffel in die Mitte des Spielfelds schmeißt

- Wird ein Chaser von einem Klatscher getroffen, muss er zu seinen eigenen Ringen laufen, diese kurz berühren und darf wieder in den Angriff nach vorne laufen (Alternative: abgeworfener Spieler muss eine Runde um das Spielfeld laufen)
- Nach erzieltm Punkt gehen beide Teams in ihre Verteidigungshälften zurück und das Team, das das Gegentor bekommen hat, beginnt den neuen Spielzug ab seinen Ringen

**Beater:**

- Beater haben ihre eigenen Klatscher
- Spielen mit den Klatschern im Außenspielfeld in der Angriffshälfte des gegnerischen Teams
- Versuchen die Chaser des gegnerischen Teams beim Angriff mit dem Klatscher abzuwerfen

**Chaser:**

- Spielen mit dem Quaffel im Hauptspielfeld
- Versuchen den Quaffel in die Ringe der gegnerischen Mannschaft zu werfen und ihre eigenen Ringe zu verteidigen
- Dürfen mit dem Quaffel nur jeweils 3 Schritte gehen und keine Rückpässe spielen
- Dürfen Klatscher im eigenen Spielfeld wegwerfen oder zu ihrem Treiber werfen

→ Ziel: Chaser versuchen möglichst viele Punkte zu erzielen, Beater versuchen die gegnerische Mannschaft dabei aufzuhalten



Beinbehinderung:

- Beim Decken muss eine Schrittlänge vom Rollstuhlfahrer Abstand gehalten werden (Isolierrohr -> Nudel am Rolli vorne befestigen)



Armbehinderung:

- Ball darf geschossen werden



Sehbehinderung:

- Spieler mit Sehbeeinträchtigung kann die Rolle des Suchers einnehmen



Hörbehinderung:

- Klare Handzeichen für taktische Maßnahmen im Vorfeld vereinbaren
- Alle Spieler\*innen sollen nicht sprechen



Geistige Behinderung:

- Sich auf wenige klar definierte taktische Maßnahmen beschränken und diese im Vorfeld besprechen
- Klare und einfache Gruppenzuordnungen

**Tipps & Tricks:**

- Spielidee für den Schnatz (optional)
  - Schnatz wird zu Beginn des Spiels in der Nähe des Spielfeldes (in der Turnhalle) versteckt
  - Jedes Team bestimmt einen Seeker
  - In den letzten 5 Spielminuten (variabel je nach Gesamtspielzeit) suchen die beiden Seeker den Schnatz
  - Das Team des erfolgreichen Seekers, bekommt 5 Zusatzpunkte und das Spiel endet (Punktzahl variabel)

**Platz für eigene Notizen:**

## Stundenverlaufsplan

Phase	Zeit (min)	Material	Inhalt
Aufwärmen	5  10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evtl. Bilder/ Videos zeigen</li> <li>• Verschiedene Bälle (u.a. Soft- &amp; Gymnastikbälle mit denen im Zielspiel gespielt wird)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Begrüßung</b></li> <li>• <b>Thematische Einführung Quidditch</b> Hintergrund, Varianten/ Abwandlungen, Struktur erläutern</li> <li>• <b>„Ballmaschine“ zum Aufwärmen/ Ballgewöhnung</b> Im Kreis den Ball zupassen, sodass ihn alle einmal hatten, es wird versucht den Ball in derselben Reihenfolge zu passen. Varianten: Richtungswechsel, mehrere Bälle/ Gegenstände, in Bewegung</li> </ul>
Hauptteil	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gymnastikbälle (o. Basketballbälle, gruppenabhängig)</li> <li>• Hütchen/ Pylonen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Parteiball</b> Zwei Teams spielen in abgestecktem Feld gegeneinander, wenn ein Team sich 10 Mal den Ball zupassen kann, erhält das Team einen Punkt - die Pässe müssen laut mitgezählt werden.  Variante: im Basketballfeld, erfolgreicher Korbwurf zählt ebenfalls wie 10 erfolgreiche Pässe</li> </ul>

Hauptteil	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Softbälle, Gymnastikball (o. Basketball)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zielspiel: Variante von Quidditch</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Im Basketballfeld wird ein Parteiball (5:5, 6:6, 7:7, ...) gespielt, außerhalb des Feldes sind zwei aus jedem Team und versuchen mit Softbällen die gegnerischen Teammitglieder abzuwerfen.</li> <li>○ Wird eine Person getroffen, muss diese einmal um das Feld laufen und darf danach wieder im Feld spielen.</li> <li>○ Kurz vor Ende des Spiels gibt der*die Spielleiter*in ein Signal und die zuvor bestimmten „Sucher“ (jeweils eine Person jedes Teams) haben 2 Min. Zeit den „Schnatz“ (Schlüssel, Band, Tennisball, ...) in der Halle zu finden.</li> <li>○ Währenddessen läuft das Spiel im Feld weiter; wird der Schnatz gefunden, so erhält das Team zusätzlich 10 Punkte.</li> </ul> </li> </ul>
Abschluss	5		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Abbau</b></li> <li>• <b>Abschlusskreis:</b> Es wird ein Abschlusskreis gebildet. Welche Anpassungen sind notwendig bezogen auf unterschiedliche Beeinträchtigungen?</li> </ul>