

## Flieg auf dem Besen

**M 1**

<b>Material</b>	1 Soft- und Volleyball sowie 1 Stab/PVC-Rohr pro Schüler
<b>Aufgabe</b>	<p>Lauft durch die Halle. Haltet den „Besen“ zwischen euren Oberschenkeln. Eine Hand muss immer an der Stange bleiben. Führt nun folgende Bewegungsaufgaben aus:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Lauft mal langsam, mal schnell mit eurem Besen.</li><li>– Lauft geometrische Figuren, z. B. Kreise, Quadrate, Dreiecke.</li><li>– Springt mal auf dem rechten, mal auf dem linken Bein.</li><li>– Lauft und prellt gleichzeitig einen Ball auf den Boden.</li><li>– Lauft und werft einen Ball nach oben und fangt ihn wieder.</li></ul>
 <b>Variation</b>	Werft euch gegenseitig mehrere Soft- und Volleybälle (Klatscherbälle und Quaffel) zu.
<b>Beachtet</b>	Pumpt den Volleyball (Quaffel) nicht zu stark auf, damit ihr ihn leichter mit den Händen greifen könnt.

## Fangen auf Hallenlinien

**M 2**

<b>Material</b>	1 Volleyball und 1 Stab/PVC-Rohr pro Schüler, Parteibänder
<b>Aufgabe</b>	<p>Haltet den „Besen“ zwischen euren Oberschenkeln und lauft damit auf den Hallenlinien. Einer von euch ist der Fänger (mit Parteiband) und versucht, euch zu fangen, indem er euch mit der Hand abschlägt. Gelingt ihm das, wird derjenige entweder zum weiteren Fänger oder ihr tauscht die Fängerrolle (und das Parteiband).</p>
 <b>Variationen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Erhöht die Anzahl der Fänger.</li><li>– Prellt während des Laufens einen Volleyball (Quaffel) auf den Boden.</li></ul>

## M 6 Fänger und Gejagte

**Material** 1 Stab/PVC-Rohr pro Schüler, Soft- und Volleybälle, Parteibänder

**Aufgabe** Haltet einen „Besen“ zwischen euren Oberschenkeln und lauft frei durch die Halle. 2 Schüler halten einen Softball (Klatscher) in ihren Händen und versuchen, mit diesem möglichst viele Spieler abzutupfen. Tauscht nach einiger Zeit die Fängerrolle.



### Variationen

- Verändert die Anzahl der Bälle oder Fänger.
- Die gejagte Gruppe erhält 2 Volleybälle (Quaffel). Der Spieler, der den Ball hält, darf nicht gefangen werden. Ziel der weglaufernden Spieler muss es sein, möglichst dem Spieler den Ball zuzuwerfen, der gerade in Bedrängnis eines Fängers ist.
- Gegen das Abtupfen können sich die Gejagten schützen, indem sie den Namen eines Mitschülers rufen. Dieser wird zum persönlichen „Schutzengel“. Der Gejagte, der den Namen gerufen hat, muss sich hinsetzen und darf in dieser Zeit nicht gefangen werden. Vom Schutzengel kann er nun durch kurzes Berühren erlöst werden. Wird allerdings auch der Engel vom Fänger abgetupft, werden beide, d. h. der Rufer und der Engel ebenfalls zu Fängern.

## M 7 Abtupfen

**Material** 1 Stab/PVC-Rohr pro Schüler, Softbälle, Parteibänder

**Aufgabe** Jeder hält einen „Besen“ zwischen den Oberschenkeln und läuft frei durch die Halle. 2 Mitschüler halten einen Softball (Klatscherball) in der Hand und versuchen, mit diesem möglichst viele Schüler abzutupfen. Wer gefangen wurde, tauscht die Rolle mit dem Fänger.



### Variationen

- Verändert die Anzahl der Bälle oder Fänger.
- Der Spieler, der einen Ball in der Hand hält, darf nicht gefangen werden.
- Ihr könnt euch gegen das Abtupfen schützen, indem ihr den Namen eines Mitschülers ruft. Dieser wird zum persönlichen „Schutzengel“.

## M 13 Zieh den Schnatz

**Material** 1 Stab/PVC-Rohr pro Schüler, 1 Schnatz (1 Tennisball in 1 Socke) pro Gruppe, Parteibänder

**Aufgabe** Teilt euch in Mannschaften von maximal 6 Spielern ein. Pro Mannschaft gibt es 2 Spieler, in deren hinterem Hosenbund sich ein Schnatz befindet. Die anderen Spieler halten alle einen „Besen“ zwischen den Oberschenkeln und laufen frei im Raum herum.

Ziel ist es, den gegnerischen Schnatz zu erbeuten. Gewinner ist die Mannschaft, die als erste beide gegnerischen Schnatze gezogen hat.



### Variationen

- Alle Gruppenmitglieder haben einen Schnatz in ihrem Hosenbund. Ziel ist es, die gegnerischen Schnatze zu erbeuten. Gewinner ist die Mannschaft, die als erste alle gegnerischen Schnatze gezogen hat.
- Alle laufen mit ihrem Besen frei im Raum herum. Nach einer Minute kommen 2 Schnatzläufer ins Feld. Ziel es, diesen den Schnatz aus dem Hosenbund zu ziehen. Diejenigen Spieler, die das schaffen, sind die Gewinner des Spiels.

Foto: Quidditch Club Hamburg Werewolfs

© RAABE 2020