III.E.19

Sonstige Spiele

# Wild, aber fair – Spielidee und -regeln des Sportspiels Jugger

Christian Gustedt und Franziska Sachse

© Foto:Christian Gustedt

© RAABE 2021

Das Sportspiel Jugger 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 Jugger beschrieben. Die Trendsportart fördert die sozialen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler und bietet somit ein großes Potenzial für den Sportunterricht und AGs.

**KOMPETENZPROFIL**

| | |
|---|---|
| **Klassenstufen:** | 5–7, Anfänger |
| **Dauer:** | 4 Doppelstunden |
| **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 Jugger |
| **Medien:** | Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen |

netzwerk lernen

zur Vollversion

# Auf einen Blick

## 1. Doppelstunde

**Thema:** Was ist Jugger? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln

**M 2** **Pompfenduell**
**M 3** **Pompfe und Jugg**
**M 4** **Pompfenfänger**

**Benötigt:** 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Stoppuhr, 1 Pompfe/Schwimmnudel pro Schüler

## 2. Doppelstunde

**Thema:** Kennenlernen der Spielregeln

**M 5** **Die Jugger-Spielregeln**
**M 6** **Jugger-Vertrag**
**M 7** **Finde den Qwik**
**M 8** **Jugg ins Mal**

**Benötigt:** 8 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg pro Spielfeld, 4 Male, 1 Pompfe pro Schüler, Stifte, ggf. zusätzliche Pylonen und Bananenkartons

## 3. Doppelstunde

**Thema:** Jugger spielen – weiterführende Bewegungs- und Spielformen erleben

**M 9** **Läuferdurchbruch**
**M 10** **Wir spielen Jugger**

**Benötigt** 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg und 2 Male pro Spielfeld, 4 Pompfen pro Team, Parteibänder, 1 Stoppuhr

## 4. Doppelstunde

**Thema:** Spielerischer Ausklang – Wettkämpfen in Form eines Turniers

**M 11** **Jugger-Turnier**

**Benötigt** 3 farbige Reifen (rot, gelb, grün), 4 Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, 1 Jugg und 2 Male pro Spielfeld, mehrere Pompfen pro Team, 1 Stoppuhr

VORSCHAU

© RAABE 2021

netzwerk lernen



zur Vollversion

## Pompfenduell M 2

**Material** 1 Pompfe pro Schüler, 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 Spieler, 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.

**Beachte**

- Die erzielten Treffer zählt jeder selbst mit.
- Die SuS sollten nicht wahllos mit den Pompfen um sich schlagen, sondern bereits taktisch versuchen, den Gegner zu treffen.
- Kopftreffer sind verboten!

© RAABE 2021

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

## M 7 Finde den Qwik

**Material** 8 Pylonen, 1 Pompfe pro Schüler

**Organisation**

Es werden 2 Spielfelder (20 x 10 Meter) mit Pylonen abgesteckt und 4 Teams (bis zu 6 Spielern) eingeteilt. Jedes Team bestimmt heimlich ein Kind als Qwik. Jeder Spieler hat eine Pompfe. Die Teams stellen sich auf ihrer Grundlinie des Spielfelds auf. Es sollten mehrere Durchgänge gespielt werden.

**Beschreibung**

Auf ein Startsignal hin versuchen die Teams, den gegnerischen Qwik schnellstmöglich mit der Pompfe anzutippen. Wenn ein Spieler von einer Pompfe getroffen wurde, muss er abknien und darf nicht weiterspielen. Wird der Qwik von einem Pompfer angetippt, ist das Spiel sofort zu Ende. Nun bestimmen die Teams einen neuen geheimen Qwik usw.

Welches Team schafft die meisten Siege?

**Beachte** Kopftreffer sind verboten!

**Variationen**

- Nach Abknien (und Herunterzählen der Sekunden) darf ein Spieler wieder am Spielgeschehen teilnehmen.
- Jedes Team spielt in Turnierform gegeneinander.

© RAABE 2021

netzwerk lernen



zur Vollversion

## Wir spielen Jugger M 10

**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 5er-Teams gebildet. Zusätzlich kann jedes Team bis zu 3 Auswechselspieler 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 SuS spielen Jugger nach den kennengelernten Regeln (M 5) und den Vereinbarungen zum Fair Play (Vertrag M 6).

**Variation** Jugger kann mit größeren Teams gespielt werden. Beim „8 gegen 8“ gibt es 6 Pompfer und 2 Läufer pro Team. Die beiden Läufer dürfen sich den Jugg zuwerfen.

© RAABE 2021

netzwerk lernen
zur Vollversion