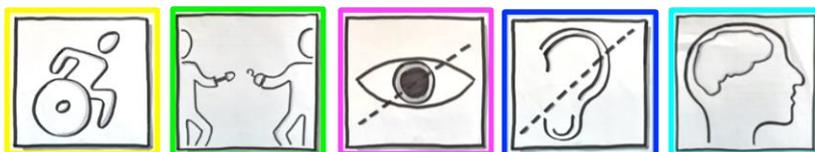


Quadball (ab 10 Spieler*innen)



**

**

*

**

Legende:

* = weniger geeignet

** = geeignet

*** = sehr gut geeignet

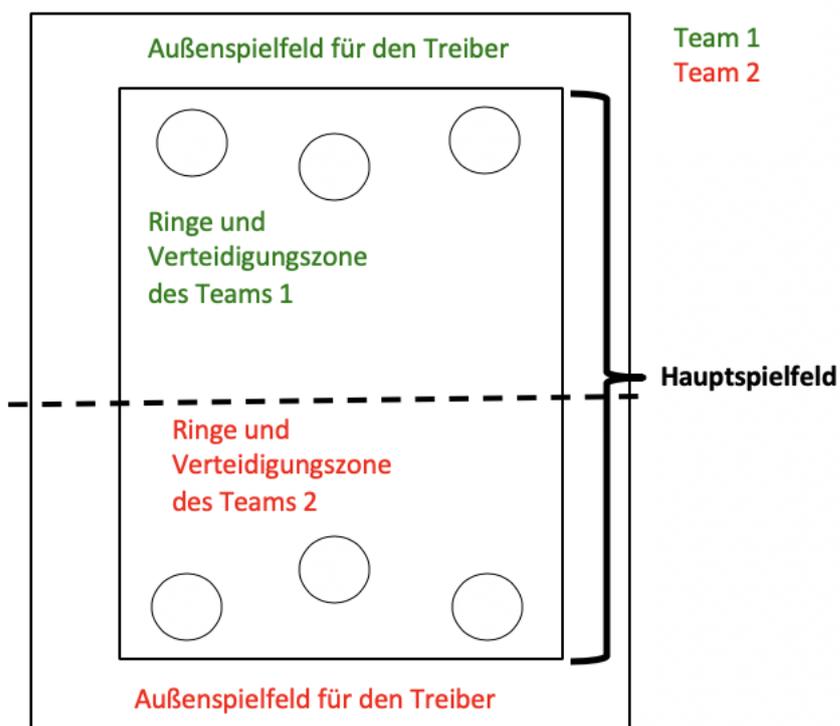
Material

- 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, unfairm 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:

- Variante wird ohne Besen gespielt
- 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

Turnnahe) 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"> • Evtl. Bilder/ Videos zeigen • Verschiedene Bälle (u.a. Soft- & Gymnastikbälle mit denen im Zielspiel gespielt wird) 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung • Thematische Einführung Quidditch Hintergrund, Varianten/ Abwandlungen, Struktur erläutern • „Ballmaschine“ zum Aufwärmen/ Ballgewöhnung 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
Hauptteil	10	<ul style="list-style-type: none"> • Gymnastikbälle (o. Basketbälle, gruppenabhängig) • Hütchen/ Pylonen 	<ul style="list-style-type: none"> • Parteiball 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

Hauptteil	25	<ul style="list-style-type: none"> • Softbälle, Gymnastikball (o. Basketball) 	<ul style="list-style-type: none"> • Zielspiel: Variante von Quidditch <ul style="list-style-type: none"> ○ 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. ○ Wird eine Person getroffen, muss diese einmal um das Feld laufen und darf danach wieder im Feld spielen. ○ 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. ○ Währenddessen läuft das Spiel im Feld weiter; wird der Schnatz gefunden, so erhält das Team zusätzlich 10 Punkte.
Abschluss	5		<ul style="list-style-type: none"> • Abbau • Abschlusskreis: Es wird ein Abschlusskreis gebildet. Welche Anpassungen sind notwendig bezogen auf unterschiedliche Beeinträchtigungen?