

Studienseminar September 2020/22

ZWEITE STAATSPRÜFUNG FÜR DAS LEHRAMT AN GYMNASIEN

Schriftliche Hausarbeit im Fach Sport weiblich

Studienreferendarin *Milena Daxlberger*

Fächerverbindung Mathematik Sport weiblich

Spätester Abgabetermin: _____ Abgegeben am: _____

Thema: „Bassalo“ – Cupball

**Planung und Durchführung einer Unterrichtssequenz in der
5. Jahrgangsstufe**

Erstprüfer/in: Note _____

Unterschrift _____

Zweitprüfer/in: Note _____

Unterschrift _____

Die schriftliche Hausarbeit ist nach den Notenstufen der Lehramtsprüfungsordnung II (LPO II) zu beurteilen, wobei nur die folgenden Ziffernoten zu verwenden sind:

sehr gut (1) = eine besonders hervorragende Leistung; gut (2) = eine Leistung, die die durchschnittlichen Anforderungen übertrifft; befriedigend (3) = eine Leistung, die in jeder Hinsicht durchschnittlichen Anforderungen entspricht; ausreichend (4) = eine Leistung, die trotz ihrer Mängel durchschnittlichen Anforderungen noch entspricht; mangelhaft (5) = eine an erheblichen Mängeln leidende, im Ganzen nicht mehr brauchbare Leistung; ungenügend (6) = eine völlig unbrauchbare Leistung

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	1
2	Sachanalyse	2
2.1	Beschreibung des Produkts	2
2.2	Bezeichnung von Bassalo als NewSport	2
2.3	Entstehung	3
2.4	Zielgruppen	3
2.5	Wurftechnik	4
2.6	Spielmöglichkeiten	4
2.7	Entwicklung von Bassalo Spielen.....	6
3	Zielsetzung	6
3.1	Unterrichtstauglichkeit der Sportart.....	6
3.2	Bezug zum gymnasialen Lehrplan.....	7
3.3	Lehr- und Lernziele	8
4	Unterrichtsbedingungen	8
4.1	Charakterisierung der Lerngruppe	8
4.2	Institutionelle, räumliche und organisatorische Bedingungen.....	9
5	Beschreibung und Analyse der Unterrichtssequenz	9
5.1	Allgemeine Überlegungen	9
5.2	Beschreibung, Überlegungen und Reflexion der Unterrichtseinheiten	10
5.2.1	Einheit 1: Erlernen der Basics für das Spiel Bassalo.....	10
5.2.2	Einheit 2: Kleine Spiele mit Bassalo	14
5.2.3	Einheit 3: Hallenparcours mit Bassalo	18
5.2.4	Einheit 4: Ultimate Bassalo Light Turnier	23
6	Fazit	27
7	Stundenskizzen	28
8	Literaturverzeichnis	35
9	Abbildungsverzeichnis	37
10	Eidesstattliche Erklärung	38
11	Anhang	39

1 Vorwort

Werfen kann doch jeder! – Denn wer einen Ball in der Hand hält, möchte ihn werfen.

Diese Hypothese kann auch aus entwicklungspsychologischer Sicht begründet werden, denn beim Werfen handelt es sich um ein anthropologisches Muster – eben wie das Lachen, Weinen oder Sprechen. Bereits Sigmund Freud berichtete in seiner Abhandlung „Jenseits des Lustprinzips“ von einem eineinhalb-jährigen Jungen, der mit verschiedenen Gegenständen um sich warf – sehr zum Leidwesen seiner Mutter. Er deutete dieses Verhalten als unverzichtbares Spiel für die seelische Entwicklung, bei dem es um Verschwinden und Wiederkommen geht (vgl. Krüger, 2019). Seit jeher gehören das Werfen und Fangen zu den Grundlagen jeder Bewegungserziehung und somit zählen diese zu den elementaren motorischen Fertigkeiten. Durch zunehmend bewegungsärmere Freizeitaktivitäten, wie das Spielen mit dem Smartphone oder das Fernsehen, wird diese Basiskompetenz allerdings nicht mehr ausreichend entwickelt. So sammeln heutzutage viele Kinder weniger Erfahrung bezüglich dieser Kompetenzen in ihrer Freizeit als das noch vor einigen Jahren der Fall war. Daher sollten diese oft gering entwickelten Bewegungserfahrungen durch ein vielfältiges Bewegungsangebot in der Schule durch die Lehrerinnen und Lehrer im Sportunterricht erweitert werden.

Mit dieser Herausforderung kam mir der Gedanken an das vor einigen Jahren entdeckte Sportgerät Bassalo in den Sinn, welches mir schnell große Freude beim Spielen bereitete. Es handelt sich dabei um eine vergleichsweise neue Sportart, die vielen Kindern bestimmt noch unbekannt ist. Das Prinzip des Spiels ist einfach zu verstehen: Es wird mit einem Hartplastikbecher und einem Ball geworfen und gefangen. Eine abwechslungsreiche Alternative zu den oft eintönigen Ausführungen in diesen Basiskompetenzen.

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in sechs Kapitel. Im folgenden Kapitel, der Sachanalyse, werden die Inhalte aufgeführt, welche für das Spielen mit dem Bassalo Sportgerät von Relevanz sind. In Kapitel 3 wird zuerst die Unterrichtstauglichkeit des Sportspiels erläutert, bevor die Einordnung in den bayerischen gymnasialen Lehrplan vorgenommen wird und der Schwerpunkt und die Lernziele des Unterrichtsvorhabens aufgezeigt werden. Daran schließt sich die Analyse der Unterrichtsbedingungen an, welche die Lerngruppe charakterisiert und die institutionellen Gegebenheiten aufzeigt. In Kapitel 5 werden die einzelnen Unterrichtseinheiten der Sequenz beschrieben und im Anschluss reflektiert. Zuletzt wird die Arbeit in einem kurzen Fazit zusammengefasst.

2 Sachanalyse

Aufgrund der Monopolstellung des Bassalo Spielgeräts ist der größte Fundus zu dem Produkt auf der Webseite des Herstellers zu finden. In den folgenden Abschnitten wird die neue Sportart genauer beschrieben und wichtige Informationen dazu genannt.

2.1 Beschreibung des Produkts

Der NewSport „Bassalo“ mag für viele noch kein Begriff sein, lässt sich allerdings sehr einfach und kurz erklären. Um Bassalo spielen zu können wird pro Person lediglich ein 25 cm langer Hartplastikbecher (Cup) und ein Ball (siehe Abb. 1), ähnlich einem Squashball, benötigt, mit dem geworfen und gefangen werden kann. Die Cups und Bälle sind so konzipiert, dass sehr weite Würfe, oder das Spielen bei starkem Wind möglich sind. Zudem ist der Ball elastisch, sodass dieser am harten Boden oder von der Wand wegspringen kann. (vgl. Vogel, Bassalo Magazin, 2021)



Abb. 1: grüner und schwarzer Bassalo Cup mit zwei Bällen

Das Produkt kann als 2er Set (2 Cups, 1 Ball) für 21,97€ im Internet (www.bassalo-cupball.de) oder bei teilnehmenden Händlern erworben werden. Ein Schulset besteht aus 30 Cups und 15 Bällen, verpackt in einer Sporttasche und kann für 299,97€ gekauft werden.

2.2 Bezeichnung von Bassalo als NewSport

Der gesellschaftliche Sport unterliegt einem stetigen Wandel, wodurch immer neue Sportarten entwickelt und angepasst werden. So hat sich auch der Lehrplan am bayerischen Gymnasium dahingehend verändert und Trendsportarten oder neue Sportarten in den Sportunterricht integriert. Dadurch bieten sich viele Freiräume für Sportarten, die es für die Kinder neu zu entdecken und auszuprobieren gilt. Trendsport ist für die Gesellschaft ein weitverbreiteter Begriff, doch gibt es viele verschiedene Meinungen was eine Trendsportart ausmacht. So ist die Erfüllung der folgenden sieben Merkmale eine mögliche Definition für Trendsportarten, die sich vom traditionellen Sport unterscheiden sollen (vgl. Neumann, 2010):

- (1) Zunehmende Verbreitung
- (2) Zeitdauer von mehreren Jahren
- (3) Neuigkeitswert
- (4) Gestaltungsoffenheit
- (5) Stilisierung und Lebensstileinbindung
- (6) Erlebnis- und Verlaufsorientierung
- (7) Exklusivität und Kommerzialisierung

Es ist allerdings nicht gänzlich geklärt, ob *alle* Merkmale erfüllt sein müssen, um eine Trendsportart als solche zu betiteln. Um die Entscheidung für die Sportart Bassalo als Trendsportart nicht treffen zu müssen, wird nach Neumann (2010) für das Sportgerät der Begriff „NewSport“ verwendet. Dieser Begriff beinhaltet sehr vielfältige Bewegungsformen, welche in den letzten zehn Jahren Beachtung und Verbreitung in der Bewegungspraxis gefunden haben.

2.3 Entstehung

Die Idee begann bereits im Studium des Erfinders Markus Vogels. Dabei spielten die Studenten im privaten Umfeld ein ähnliches Spiel mit Chips Dosen. Erst elf Jahre später, im Februar 2011, entwickelte der ausgebildete Freizeit- und Outdoor Guide die Idee aus seiner Studentenzeit weiter. Zu dem Namen „Bassalo“ führte ihn damals seine venezolanische Mutter, als sie während des Spielens mit den neuen Geräten „Pasala, pasala“ rief, was so viel wie „pass ihn“ bedeutet. Die ersten Testversuche wurden mit 20 Chips Dosen und verschiedenen Bällen (u.a. Tennisbälle, Beachbälle, Hüpf- und Gummibälle) in einer Schule durchgeführt. Nach anfänglicher Skepsis der Kinder war die Begeisterung im Anschluss umso größer, was den Entwickler davon überzeugte seine Idee auf den Markt bringen zu müssen.

Nach und nach wurde das Produkt weiterentwickelt und verbessert sowie neue Spielideen ausprobiert. Im Januar 2012 konnten dann die ersten Exemplare online erworben werden. (vgl. Vogel, Die Story, 2019) Das stetige Wachstum befähigte den Erfinder 2017 schließlich dazu einige Händler davon zu überzeugen, sein Sportgerät im Laden zum Verkauf anzubieten.

2.4 Zielgruppen

Bassalo wurde für die „ganze Familie“ konzipiert und kann allein, zu zweit oder im Team gespielt werden. Dabei ist es egal, welchem Alter oder welchem Spiel – und Trainingslevel man angehört. Es sollen unter anderem die motorischen Fähigkeiten beim Werfen und Fangen

geschult und verbessert werden. Zudem findet Bassalo auch im Schulsport bereits großen Anklang. Nach den derzeitigen Verordnungen in der Pandemie muss oft auf den Mindestabstand oder den kontaktlosen Sportunterricht geachtet werden. Beides kann mit Bassalo gut umgesetzt werden.

2.5 Wurftechnik

Um den Ball optimal aus dem Cup fliegen zu lassen, bedarf es folgender Anleitung: (vgl. Abb. 2)

(1) Im ersten Schritt wird der Wurfarm gestreckt neben dem Körper hängen gelassen und der Becher unten leicht mit den Fingerspitzen festgehalten. (2) Anschließend wird Schwung geholt und der Becher in eine fast waagrechte Position gebracht. Das Handgelenk ist dabei locker zu lassen. (3) Der Becher wird mit einem Schwung in einer Linie von unten nach oben gezogen und der Ball sollte nun am Becherrand nach vorne rollen. (4) Mit einem leichten Schnippen aus dem Handgelenk verlässt der Ball nun den Cup und wird in die Luft geschleudert. (vgl. Vogel, Bassalo Magazin, 2021)

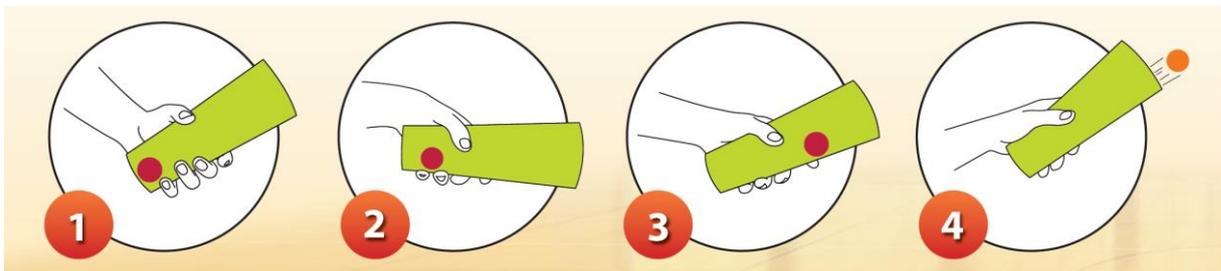


Abb. 2: Wurftechnik Bassalo (Vogel, Bassalo Magazin, 2021)

Eine weitere Möglichkeit bietet das Werfen mit dem Cup von oben. Dazu bedarf es etwas mehr Übung, der Ball kann so aber weiter geworfen werden. Hierbei wird wie beim Ballwurf der Wurfarm mit dem Cup und dem Ball nach hinten-oben geführt. Beim nach-oben Schnappen des Armes, rollt der Ball am Becherrand entlang und verlässt somit den Cup katapultartig an einem hohen Punkt mit großer Geschwindigkeit.

2.6 Spielmöglichkeiten

Je nach Alter und Leistungslevel gibt es viele Spielmöglichkeiten für die Sportart. Nachdem das Werfen und Fangen beherrscht wird, können beispielsweise **Tricks** ausprobiert, eingeübt

und auch neu erfunden werden. Jeder Spieler benötigt dazu einen eigenen Bassalo Cup und einen Bassalo Ball. In der Regel können die Tricks ab 8 Jahren gut durchgeführt werden.

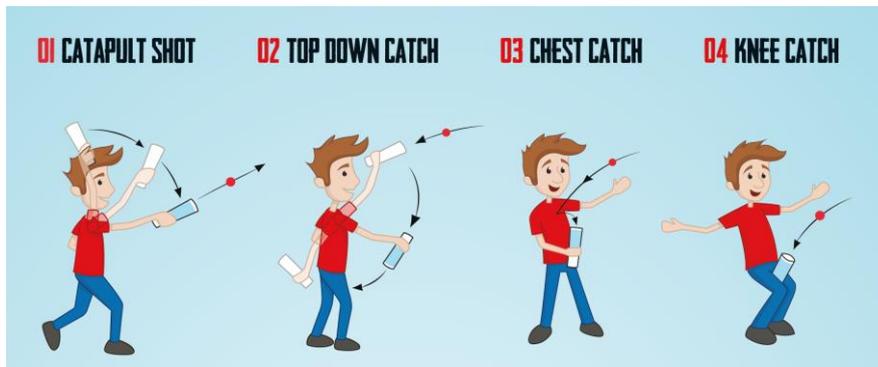


Abb. 3: Auswahl an Tricks (Vogel, Freestyle und Tricks, kein Datum)

Um zu zeigen, dass das Spielen mit Bassalo sehr vielseitig sein kann, werden einfache, unterrichtstaugliche Spiele und Bewegungsformen genannt, die auf der Herstellerseite des Bassalo Sportgeräts zu finden sind.

Ein für Anfänger geeignetes Spiel, welches unter anderem das Teambuilding fördern soll, ist das Teamspiel „**2 - Balls Game**“ (siehe Abb. 4). Hierbei wird zunächst um die Angabe gespielt, bevor die eigentliche Partie durch das Zuwerfen in das gegnerische Feld beginnt. Das Spiel erfordert keinen Aufbau und ist sehr leicht zu erklären.

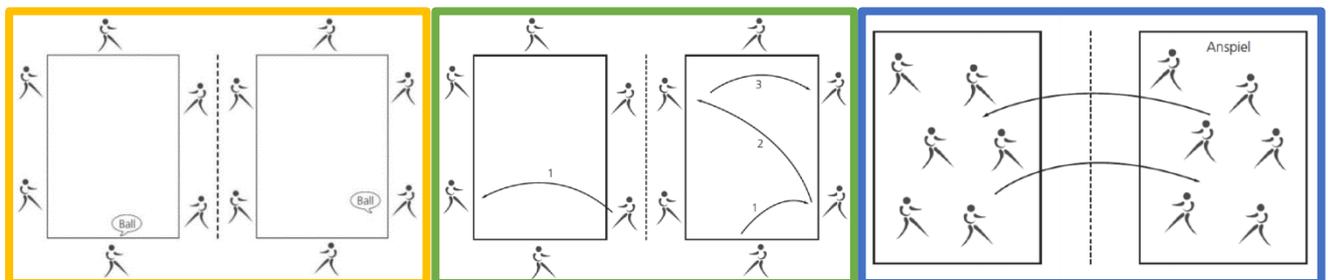


Abb. 4: 2- Balls Game (Vogel, Teamspiel 2-Balls Game, k.A.)

Das Spiel **Ultimate Bassalo** ist das auf der Internetseite am meisten beworbene. Der Hersteller bietet hierfür sogar Turniere an, bei denen acht Teams in sieben Spielen die Gewinnermannschaft ermitteln. Dieses Spiel wurde in einer vereinfachten Variante für die letzte Unterrichtseinheit ausgewählt. „**Basket Bassalo**“, „**Kisten-Bassalo**“ und „**Fangalo**“ sind schulsporttaugliche Spiele für die Turnhalle und wurden von einer 10. Klasse im Rahmen einer Unterrichtssequenz im April 2021 selbst entwickelt, getestet und erweitert. Zudem bietet der Hersteller „**Workshop-Guidelines**“ für verschiedene Altersstufen und -klassen für die Durchführung der ersten Unterrichtseinheit an. In diesen Stunden wird der Schwerpunkt auf das Kennenlernen und das richtige Verwenden des Cupballs gelegt.

2.7 Entwicklung von Bassalo Spielen

Da es sich bei Bassalo um eine noch relativ neue Sportart handelt, hat sich der Entwickler etwas besonderes ausgedacht. Jeder kann eigene Spielideen einsenden und nachdem diese geprüft, ausprobiert und für gut befunden wurden, wird die Anleitung des Spiels auf der Internetseite unter „Downloads“ für die Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt. So wächst die Sportart stetig mit neuen Spielen und Ideen.

3 Zielsetzung

Die Inhalte dieses Themenpunktes erläutern die Unterrichtstauglichkeit des neuen Sportgeräts für den Sportunterricht sowie die *methodisch- didaktischen Überlegungen* für die Unterrichtssequenz zum Thema Bassalo genauer.

3.1 Unterrichtstauglichkeit der Sportart

Aus vielen schulsporttauglichen Trendsportarten und neuen Sportarten wurde Bassalo für die Unterrichtssequenz nicht grundlos ausgewählt. Der NewSport hat Ähnlichkeiten zu vielen Rückschlagspielen wie Badminton, Federball oder Tennis. Somit ist das Prinzip des Spielens den Schülerinnen nicht völlig fremd. Anders als bei den bekannten Rückschlagspielen hat hier jedoch, aufgrund der noch sehr unbekanntem Sportart, höchstwahrscheinlich jede Teilnehmerin die gleiche Ausgangslage. Die Grundlagen müssen also von allen zu gleichen Teilen neu erlernt werden. Bassalo Cupball wird ohne Körperkontakt gespielt und hält somit das Verletzungsrisiko sehr gering. Zudem schult Bassalo die Geschicklichkeit, Reaktion, Motorik und die Koordination (Vogel, Geschicklichkeitstraining, 2020). Vor allem in den Unterstufenklassen besteht in diesen Bereichen noch viel Steigerungspotential. Außerdem kann der Abstand zwischen den Schülerinnen beim Spielen in der derzeitigen pandemischen Lage gut eingehalten werden. Die Vielseitigkeit der Wurf- und Fangvariationen sowie die einfachen Spielformen sprechen ebenfalls für das Cupball- Spiel und können problemlos in einer regulären Turnhalle ausgeführt werden. Zudem besteht auch die Möglichkeit, bei schönem Wetter die Örtlichkeit ins Freie zu verlegen. Die geringen Anschaffungskosten und das übersichtliche Material machen das Sportgerät zu einem einfachen Begleiter im Sportunterricht.

3.2 Bezug zum gymnasialen Lehrplan

Die Unterrichtssequenz wurde im Rahmen des Basissportunterrichts (BSU) in der 5. Jahrgangsstufe durchgeführt. In diesem Alter sind die einzelnen Sportklassen nach Geschlechtern getrennt.

Das Fach Sport nimmt innerhalb des Fächerkanons der Schule eine besondere Stellung ein. Um die ganzheitliche Bildung des schulischen Bestrebens abrunden zu können, ist der Sportunterricht unverzichtbar. Er trägt zur Persönlichkeitsentwicklung bei, schult die Körperlichkeit und Leistungsfähigkeit, soll Freude an der Bewegung und das Bewusstsein für Fairness und Sensibilität für Mitmenschen schaffen (vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, 2004). Schülerinnen und Schüler mit besonderem Förderungsbedarf können durch differenzierte Herangehensweisen besondere Berücksichtigung erfahren. Den Lehrkräften bleiben zudem pädagogische Freiräume, um die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler auszubauen, zu erweitern oder beispielsweise Inhalte von Trendsportarten einzubringen (vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, 2022).

Die Sportart Bassalo fällt genau unter den letztgenannten Aspekt. Ein besonderes Augenmerk in Hinblick auf die Sportliche Grundausbildung, welche sich aus vier Lernbereichen zusammensetzt, wird in den vorliegenden Unterrichtsstunden auf den Bereich *Leisten, Gestalten und Spielen* gelegt. Die Einordnung in die vier Lernbereiche des bayerischen LehrplanPLUS im Sportunterricht lässt sich wie folgt finden:

Im Rahmen der *Sportlichen Handlungsfelder* dürfen und sollen die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen mit neuen Geräten und Bewegungsmustern sammeln und somit ihren sportlichen Horizont erweitern. Die genaue Einordnung für die neue Sportart findet sich in den Sportlichen Handlungsfeldern in **S5 4.3 Spielen und Wettkämpfen mit und ohne Ball/ Kleine Spiele und Sportspiele** des bayerischen LehrplanPLUS wieder.

Der Lernbereich *Fairness, Kooperation und Selbstkompetenz* findet besondere Beachtung innerhalb der Unterrichtsstunden. Das Wettkämpfen mit und ohne Schiedsrichter verlangt von den Schülerinnen fair zu handeln und im Spiel miteinander zu kooperieren. Zudem erlernen sie sowohl im Spiel als auch beim Stationen - Auf- und Abbau Kritikfähigkeit, Zuverlässigkeit und Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein.

Durch die körperliche Betätigung beim Spielen mit dem Bassalo Sportgerät ist der Gedanke des Lernbereichs *Gesundheit und Fitness* nicht von der Hand zu weisen, spielt allerdings nur eine nebeneordnete Rolle.

Bassalo lässt sich bei schulischer Anwendung sowohl im Außen- als auch im Innenbereich spielen. Der Lernbereich *Freizeit und Umwelt* ist in der 5. Jahrgangsstufe durch zweckmäßiges Nutzen von Räumen und Geräten, wie das Auf- und Abbauen und Nutzen einzelner Bassalo Stationen, sowie das Tragen angepasster sportlicher Kleidung je nach Witterung und Örtlichkeit gegeben. (vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, 2022)

3.3 Lehr- und Lernziele

Das übergeordnete Ziel der Sequenz ist das „*Erreichen der Spielfähigkeit mit dem Bassalo Spielgerät*“, d.h. die Schülerinnen lernen den Umgang mit dem neuen Sportgerät und können im Anschluss einfache Spiele mit- und gegeneinander spielen. In vier Doppelstunden sollen die Schülerinnen sich mit dem neuen Sportgerät auseinandersetzen, dessen vielseitige Anwendungen im Spiel kennenlernen und ihr Spielverständnis und die allgemeine Spielfähigkeit weiterentwickeln. Die einzelnen Lernziele der jeweiligen Unterrichtseinheit sind in den Stundenskizzen (siehe 7 Stundenskizzen) ausführlich beschrieben und können dort eingesehen werden.

4 Unterrichtsbedingungen

In den folgenden Abschnitten werden die *pädagogisch- psychologischen Überlegungen*, die für die Unterrichtssequenz von Bedeutung sind, genauer beschrieben und erläutert.

4.1 Charakterisierung der Lerngruppe

Die Klasse 5c besteht für den Sportunterricht aus 19 Mädchen. Zur Zeit der Bassalo Unterrichtssequenz war zudem noch eine Schülerin aus dem parallelen Sportkurs anwesend, da sie als Nichtschwimmerin nicht mit in das Schwimmbad fahren durfte. Die Klasse ist sehr angenehm zu unterrichten, da Anweisungen sofort befolgt und präzise ausgeführt werden. Die Mädchen sind in der Sportstunde motiviert und kooperieren sehr gut miteinander. Auffällig ist, dass es viele Grüppchenbildungen innerhalb der Klasse gibt. Zu Beginn des Schuljahres war es ab und an problematisch, wenn Freundinnen nicht in dasselbe Team gelost oder eingeteilt wurden. Das lag vermutlich daran, dass die Mädchen sich untereinander noch kaum kannten. Nach einigen Stunden legte sich dies jedoch merklich. Nun findet die Klasse immer mehr zueinander und die Schülerinnen nehmen die Teameinteilungen ohne Proteste an. Die

Fehlzeiten, sowie die Anzahl der passiven Schülerinnen in einer Unterrichtsstunde liegen im geringen bis normalen Bereich. Sportsachen werden so gut wie nie vergessen.

Der Großteil der Mädchen ist sportlich und durchschnittlich leistungsstark. Sie haben Freude an der Bewegung und lassen sich besonders gut mit Staffelspielen oder ausgefallenen, neuen Spielen begeistern.

4.2 Institutionelle, räumliche und organisatorische Bedingungen

Die Unterrichtssequenz findet in der schuleigenen Doppelturnhalle, wovon eine Hallenhälfte für unsere Klasse reserviert ist, des Ludwig- Thoma- Gymnasium (LTG) in Prien statt. Die Sporthalle ist bereits in die Jahre gekommen, allerdings im Vergleich zu neugebauten Hallen sehr groß. Die Ausstattung der Halle ist leider ähnlich alt wie die Halle und so sind einige Langbänke,



Abb. 5: Turnhalle LTG

große Kästen, Weichbodenmatten oder ähnliches nicht mehr sicherheitskonform und dürfen somit auch nicht mehr verwendet werden. Dies wurde für die Erstellung der einzelnen Unterrichtsstunden berücksichtigt. Um die Sequenz wie geplant ausführen zu können musste lediglich das Bassalo Schulset vom Hersteller beschafft werden.

5 Beschreibung und Analyse der Unterrichtssequenz

5.1 Allgemeine Überlegungen

Die Unterrichtssequenz besteht aus vier Doppelstunden zum Thema Bassalo Cupball und wird im Folgenden ausführlich erläutert und anschließend reflektiert. Eine Einheit wird offiziell mit zweimal 45 Minuten ausgelegt, jedoch ist die effektive Bewegungszeit etwa 75 Minuten. Jede Doppelstunde gliedert sich in eine Erwärmungsphase, einen Hauptteil und einen Abschluss.

In den ersten drei Einheiten werden der Umgang, sowie die Fähig- und Fertigkeiten mit dem Cupballspiel geschult und trainiert. Die vierte Einheit schließt die Sequenz ab und beinhaltet das Spielen eines großen Teamspiels mit Bassalo. Ein kurzer Überblick stellt sich wie folgt dar:

Thema	Inhalt
<i>Bassalo Basics</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Entdecken des Bassalo Sportgeräts - Ausprobieren/ Explorieren - Werfen / Fangen / Tricks mit Bassalo Cupball
<i>Kleine Spiele mit Bassalo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Festigung des Werfens und Fangens - Spielen mit Bassalo
<i>Hallenparcours mit Bassalo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Vielseitigkeit von Bassalo Cupball ausschöpfen - Feinmotorik schulen
<i>Ultimate Bassalo Light Turnier</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Spielfähigkeit mit dem Bassalo Cupball zeigen - Kooperieren im Team

Um Gruppeneinteilungen für Mannschaftsbildungen schnell vornehmen zu können, wurden im Vorhinein kleine Kärtchen (vgl. Abb. 6) mit 4 verschiedenen Eigenschaften (Farbe, geometrische Form, Nummer und Tier) auf die Unterseite des Cups geklebt. Kein Kärtchen gleicht einem anderen. Jede Schülerin behält ihren Cup über die gesamte Doppelstunde. Je nachdem welche Gruppengrößen zusammengestellt werden sollen, kann anhand einer Tabelle nachgesehen werden, welche Eigenschaft die gewünschte Zusammensetzung liefert. Dies vermeidet Diskussionen bei der Einteilung und geht sehr schnell.



Abb. 6: Kärtchen mit verschiedenen Eigenschaften

Da die Sportstunden immer montags in der 1. und 2. Stunde stattfinden, müssen zu Beginn erst alle Mädchen getestet werden. Während auf die Ergebnisse der Tests gewartet wird, erklärt die Lehrkraft bereits grob den Stundeninhalt und die erste Erwärmungsaufgabe.

5.2 Beschreibung, Überlegungen und Reflexion der Unterrichtseinheiten

5.2.1 Einheit 1: Erlernen der Basics für das Spiel Bassalo

Stundenplanung der 1. Einheit

Nach der Begrüßung, Anwesenheitskontrolle und Testung wird die Stunde mit dem Aufwärmspiel „Berg – Zwerg – Riese“ zur Aktivierung des Herz- Kreislaufsystems begonnen. Dabei ist jede Spielerin Fängerin und Läuferin zugleich. Wird Spielerin 1 von Spielerin 2 am

Rücken angetippt, darf Spielerin 2 „Berg“, „Zwerg“, oder „Riese“ sagen. Bei *Berg* muss Spielerin 1 die Beine breit machen und kann von einer anderen Spielerin befreit werden, indem diese durch die Beine kriecht. Wird Spielerin 1 mit *Zwerg* angetippt, so duckt sie sich und hält die Hände über den Kopf, bis eine weitere Spielereine über sie steigt und sie somit befreit. Wird Spielerin 1 in einen *Riesen* verwandelt so streckt sie ihre Arme in die Luft und ist wieder frei, sobald eine Befreierin Spielerin 1 einmal komplett umrundet hat. Ziel des Spieles ist es, dass nie alle Spielerinnen gleichzeitig gefangen sind und jeder sowohl andere befreit als auch fängt. Anschließend wird ein zweites Spiel „Feuer, Wasser, Kaugummi!“ gestartet. Dabei werden im Vorhinein zu bestimmten Wörtern Bewegungsanweisungen zusammen mit der Klasse bestimmt. Die Schülerinnen bewegen sich bei Musik durch die Halle. Wird die Musik gestoppt, nennt die Lehrkraft eines der Wörter und die Schülerinnen führen die passende Bewegungsanweisung aus. Beispielsweise müssen bei *Kaugummi* alle Schülerinnen mit dem Rücken an der Wand „kleben“. Hierbei können jederzeit auch Vorschläge der Kinder in die Liste der Wörter und Bewegungsanweisungen mitaufgenommen werden. Die Schülerinnen, die als letztes die Aufgabe erledigt haben, müssen drei „Straf-“ Burpees ausführen.

Nachdem sich alle Schülerinnen aufgewärmt haben, beginnt der Hauptteil zum Thema Bassalo Cupball. Da den meisten Schülerinnen das neue Sportgerät vermutlich gänzlich unbekannt ist, wird in dieser Stunde der Fokus auf das Erreichen der Grundkompetenzen zum einfachen Spielen mit dem Bassalo Cupball gelegt. Dazu dürfen sich die Schülerinnen in 2er Gruppen einteilen und sich anschließend zwei Becher und einen Ball holen. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielerinnen kann auch ein 3er Team gebildet werden. Zwei mit Hütchen markierte Linien, die etwa 8m weit auseinander liegen, geben den genauen Abstand an, in welchem sich die Partnerinnen jeweils gegenüber voneinander aufstellen sollen. Die Anweisung der Lehrkraft lautet nun, sich mithilfe des Bechers den Ball gegenseitig zuzuwerfen. Dabei gibt es kein „richtig oder falsch“, zunächst sollen lediglich Erfahrungen gesammelt und eventuell Verbesserungen gefunden werden. Die Schülerinnen sollen ein Gefühl für das neue Sportgerät entwickeln und Abschätzungen zum Krafteinsatz treffen. Nach einigen Minuten des Übens und Explorierens werden die Schülerinnen zusammengerufen. Es werden nun Ideen gesammelt und vorgestellt. Anschließend erklärt die Lehrerin die richtige Wurftechnik wie in 2.5 beschrieben. Die Schülerinnen gehen nun zurück auf ihre Position und wenden die neue Wurftechnik an. Dabei geht die Lehrkraft durch die Reihen und kann individuelles Feedback geben. Nachdem die Korrektur abgeschlossen ist, fordert die Lehrkraft zu einem Wurf- und Fangspiel auf. Die Paare bleiben an der vorgegebenen Linie stehen und werfen sich nun 90 Sekunden lang den Ball zu. Wird der Ball gefangen, zählt dies als 1 Punkt. Gewonnen hat das Paar, welches nach

90 Sekunden die meisten Punkte erreichen konnte. Darauf aufbauend wird nach drei Runden ein ähnliches Spiel angekündigt. Die Paare werfen sich den Ball nun wie eben zu und dürfen sich nach 5 (7, 10,...) gefangenen Bällen hinsetzen und bekommen von der Lehrerin die Zeit mitgeteilt. Gewonnen hat auch hier das Team, welches als erstes die geforderte Anzahl an Pässen erreicht hat. Nach etwa 3 Minuten wird die jeweilige Runde abgebrochen, um den schnellen Schülerinnen die Wartezeit zu verkürzen. Durch die ersten Spiele in Wettkampfform wird der Anreiz geschaffen, den Ball „besonders gut“ zu Fangen und zu Werfen. Nun wird die Klasse zusammengerufen und jedem Pärchen eine Trickkarte (siehe Anhang) ausgehändigt. Die Schülerinnen dürfen sich mit ihrer Partnerin in der Halle verteilen und die Tricks auf der Karte üben oder neue erfinden. Ziel dabei ist es, möglichst viele Tricks zu schaffen und diese im Anschluss der Klasse vorzuführen.

Als Abschlusspiel wird ein kurzer Parcours (siehe Abb. 7) für eine Staffel aufgebaut. Dafür hängt die Lehrkraft einen Aufbauplan an die Magnetwand. Die Schülerinnen müssen sich nun in der Halle orientieren und den Parcours gemeinsam korrekt aufbauen. Den Kindern wird lediglich zugeteilt, für welche Materialien (Hütchen, Langbänke, Kastenoberteile oder Turnmatten) sie zuständig sind. Ist der Hindernislauf korrekt aufgebaut, werden mithilfe der Kärtchen auf der Unterseite des Cups drei Teams erstellt und an die jeweiligen Startpositionen geschickt. Nach dem Startkommando der Lehrkraft muss jede Schülerin eines Teams nun den Parcours überwinden und anschließend daneben zurücklaufen. Gestartet wird auf Höhe des ersten Hütchens, gefolgt von einem kurzen Slalomlauf um Hütchen zwei und drei. Anschließend muss die Bank der Länge nach überwunden werden, über den Kasten und die Turnmatte gestiegen und zurückgelaufen werden. Die Schwierigkeit dabei liegt darin, dass der Bassalo Ball auf der Unterseite des Cups durch den Hindernislauf balanciert werden muss. Zuletzt wird der nächsten Teamkollegin der Ball übergeben, damit diese loslaufen kann.

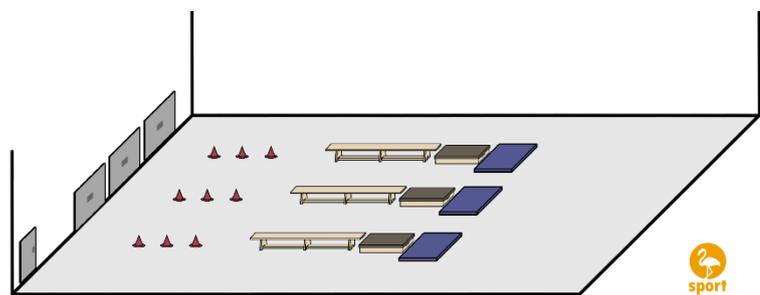


Abb. 7: Aufbauplan des Parcours

Reflexion der 1. Einheit

Die Schülerinnen führten die erste Testung in der Sporthalle schnell und zügig durch, sodass die Stunde zeitig begonnen werden konnte. Das Spiel „Berg, Zwerg, Riese“ war schnell erklärt und wurde von den Mädchen sofort verstanden. Das zweite Spiel war den meisten bereits

bekannt und konnte somit ohne lange Erklärung umgesetzt werden. Zwischen den einzelnen Ansagen wurden noch Bewegungsanweisungen wie Hopslerlauf, Rückwärtslauf und Sidesteps zum optimalen Aufwärmen ergänzt.

Nun wurden alle Schülerinnen zusammengerufen und das neue Sportgerät ausgepackt. Keines der Mädchen kannte Bassalo. Die Ideen und die Ausführung des Werfens mit dem Becher bei der Exploration waren sehr unterschiedlich. Es stellte sich schnell heraus, dass einige Kinder nach wenigen Versuchen bereits Erfolgserlebnisse durch einen guten Wurf oder das Fangen mit dem Becher hatten, während der Ball bei anderen einfach wenige Zentimeter vor dem Cup zu Boden fiel. Eine ähnliche Bewegungskonstruktion wie beim Wurf von unten oder oben war aber bei fast allen Spielerinnen zu erkennen. Schülerinnen mit großen Schwierigkeiten gab ich einige Tipps wie es besser funktionieren könnte, da dort so gut wie kein Spielfluss zustande kam. Beim Zusammentragen der Erkenntnisse wurden die Ähnlichkeiten mit dem Werfen eines Balles geschildert. Im Anschluss verriet ich ihnen die korrekte Wurftechnik, die zuerst zusammen ohne Ball ausgeführt wurde. In der Gassenaufstellung fiel es einigen Mädchen schwer die Bewegung nach der vorgegebenen Anweisung richtig umzusetzen, während andere bereits perfekte Würfe ausübten. Hier war deutlich zu erkennen, dass das Spiel die Kinder koordinativ deutlich fordert und manche mehr und andere weniger gut damit umgehen können. Dennoch zeigte sich auch hier nach einer Weile: „Übung macht den Meister“. Verbesserungen beim Werfen und Fangen waren nach und nach deutlich erkennbar. Nach der Gewöhnungsphase wurde mit dem ersten Spiel begonnen. Leider gab es auch einige Teams, welche dabei keinen Punkt erreichen konnten. Die Höchstpunktzahl lag in der ersten Runde bei sieben gefangenen Würfeln. Daran anschließend folgte das zweite Spiel. Nach etwa 40 Sekunden war das erste Team fertig, während andere Teams noch keinen einzigen Ball gefangen hatten. Für die nächste Runde wurden zehn Wiederholungen verlangt. Auch hier stachen schnell die „guten“ Teams durch zügige Ausführung und Erreichen des Ziels hervor.

In der nächsten Phase wurden nun Tricks mit dem Bassalo Cupball ausprobiert. Der „Chest Catch“ und der „Cross Over Shot“ funktionierte bei vielen bereits nach kurzer Zeit sehr gut. Die Schülerinnen hatten sichtlich Spaß und erfreuten sich an der gelungenen Ausführung der Tricks. Es wurden im Anschluss auch viele kreative Tricks gezeigt, beispielsweise indem der Ball selbst auf den Boden geprellt wurde und anschließend wieder gefangen werden musste.

Der Aufbau des Abschlussspiels lief weitestgehend selbstständig ab. Nur einige Hütchen wurden an der falschen Position im Raum aufgestellt und mussten somit nachträglich angepasst werden. Die Einteilung der Gruppen durch die Eigenschaften auf der Becherunterseite verlief

unproblematisch und sehr zügig. Während der Staffel stellte sich jedoch heraus, dass viele Schülerinnen große Probleme hatten, den Ball auf dem Cup zu balancieren und dieser oft herunterfiel. Deshalb verteilte ich pro Team zwei weitere Bälle, sodass immer drei Mädchen gleichzeitig im Eierlaufparcours unterwegs waren und sich die Wartezeit deutlich verkürzte. In Zukunft werde ich einen „Rollschutz“ für die Becher herstellen, welcher einfach aus einem DIN A5 Blatt besteht, der unten um den Cup gewickelt wird und somit das Herunterrollen des Balles zwar nicht gänzlich ausschließt, allerdings erschwert.

5.2.2 Einheit 2: Kleine Spiele mit Bassalo

Stundenplanung der 2. Einheit

Die zweite Einheit der Bassalo Unterrichtssequenz trägt den Namen „*Kleine Spiele mit Bassalo*“. Zur allgemeinen Erwärmung, also zur Aktivierung des Herz- Kreislauf- Systems, wird *Inselball* gespielt. Dabei wird die Klasse durch die Lehrkraft in zwei Teams aufgeteilt, welche gegeneinander antreten. Jedes Team darf zwei Turnmatten, die sogenannten Inseln, in der Halle platzieren. Während des Spielverlaufs versuchen die Schülerinnen die Gegner, welche mit Parteibändchen gekennzeichnet werden, mit Softbällen abzuwerfen. Die getroffenen Spielerinnen werden auf die eigene Insel verbannt und können sich davon nur befreien, indem sie von dort aus eine Spielerin des gegnerischen Teams abwerfen. Es kann daher von großem Vorteil sein, die Matten geschickt in der Halle zu platzieren. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mitglieder einer Mannschaft auf ihre Insel geschickt wurden. Es kann aber auch nach einer festgelegten Zeit beendet werden. Zur speziellen Erwärmung dürfen sich die Schülerinnen mit einem Partner einen Bassalo Ball und zwei Cups nehmen, in einer gekennzeichneten Gasse aufstellen und dabei die Technik des Werfens und Fangens wiederholen. Dabei dürfen die Fünftklässlerinnen auch die Entfernung zur Partnerin erhöhen. Die Lehrkraft beobachtet die Zuspiele und kann gegebenenfalls eingreifen und verbessern.

Für das erste Spiel „*Bassalo Weitwurf*“ (vgl. Abb. 8) dürfen sich die Schülerinnen an die Ausgangsposition der Gassenaufstellung begeben. Hinter der einen Reihe von Schülerinnen, werden im Abstand von etwa 4 Meter vier weitere Linien durch Hütchen gekennzeichnet. Während Partnerin 1 immer fest an ihrer Linie stehen bleibt, darf sich Partnerin 2, hinter der sich die weiteren Linien befinden, im Verlauf des Spiels zur nächsten Linie begeben. Dies ist jedoch nur erlaubt, wenn die Partnerinnen über die erste (zweite, dritte, vierte) Distanz einen Ball im Becher fangen. Gewonnen hat das Team, welches zuerst auf der hintersten Linie einen

Ball fangen kann. Gestoppt wird das Spiel, wenn die ersten drei Teams die letzte Linie geschafft haben. Während des Spiels werden weiterhin die Basics des Werfens und Fangens geschult und die Schülerinnen trauen sich an weitere Distanzen mit dem Bassalo Sportgerät. Das Spiel ist schnell erklärt und benötigt keinen großen Aufbau an Geräten und Materialien und ist daher zum Wiedereinstieg ins Thema gut geeignet.

BASSALO WEITWURF

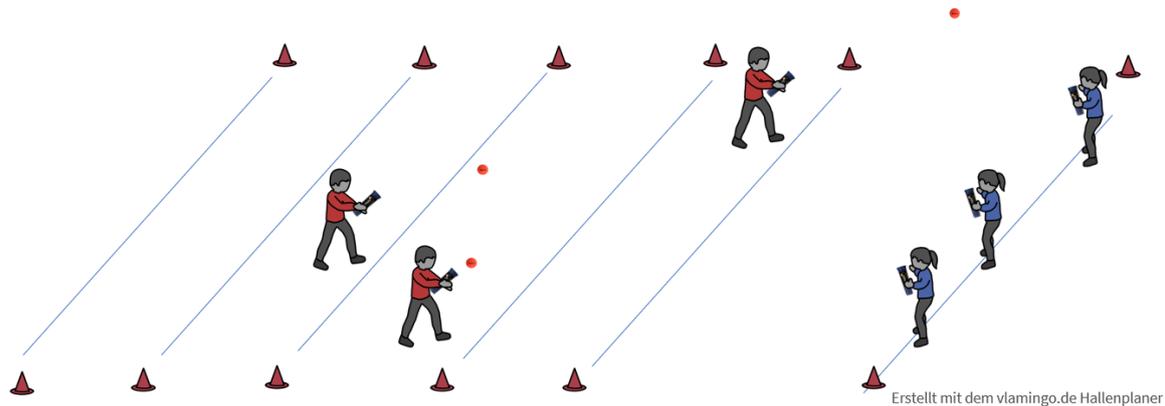


Abb. 8: Aufbau Bassalo Weitwurf

Beim nächsten Spiel „Bassalo Wandball“ verteilen sich die Schülerinnen an der Wand in der Halle. Dabei sollte zur Wand ein Abstand von etwa zwei bis drei Meter eingehalten werden. Jede Spielerin hat einen Cup und einen eigenen Ball. Der Ball muss immer zuerst gegen die Wand geworfen werden, anschließend muss die Bewegungsaufgabe durchgeführt werden und der Ball im Anschluss wieder im Becher gefangen werden. Die Lehrkraft gibt die Bewegungsanweisungen vor, die die Schülerinnen fünfmal erfolgreich umsetzen müssen, bevor sie sich auf den Boden setzen und somit zeigen, dass sie fertig sind. Diejenigen, die die Aufgabe erledigt haben, versuchen nun unter erschwerten Bedingungen im Sitzen oder Knien, die Bewegungsanweisung durchzuführen. Abgebrochen wird nach einer vorgegebenen Zeit von zwei Minuten. Die vier Bewegungsaufgaben lauten:

1. „Klatsche in die Hände“
2. „Springe hoch“
3. „Drehe dich um 360°“
4. „Mache einen Hampelmann“

Anschließend daran wird der Reihe nach durchgezählt und immer 5 Spielerinnen nebeneinander bilden ein Team. Auf ein Startsignal der Lehrkraft spielen sich die Schülerinnen eines Teams einen Ball über die Wand zu. Ziel des Spiels ist es, dass jede Schülerin des Teams den Ball

einmal gefangen hat. Die Aufstellung dürfen sie dabei selbst bestimmen. Das schnellste Team gewinnt den Durchgang. Es werden insgesamt drei Durchgänge gespielt. Das Spielen über die Wand fördert die Reaktionsschnelligkeit und die Differenzierungsfähigkeit. Wird der Ball zu leicht gegen die Wand geworfen, kommt er nicht weit genug zurück, um ihn wieder im Becher fangen zu können. Die teilweise leicht unebene Wand lässt den Ball oft unterschiedlich zurückspringen und verlangt somit ein gewisses Reaktionsvermögen. Das zweite Spiel an der Wand fördert zusätzlich die Teamfähigkeit der Schülerinnen.

Für „Bassalo- Kastenlauf“ (vgl. Abb. 9) werden vier große Kästen und acht Turnmatten benötigt. In der Mitte jedes Hallen-Viertels wird ein großer Kasten mit einer aufgeklebten Nummer von 1- 4 aufgestellt und an den Längsseiten jeweils eine Turnmatte mit der kurzen Seite

BASSALO KASTENLAUF

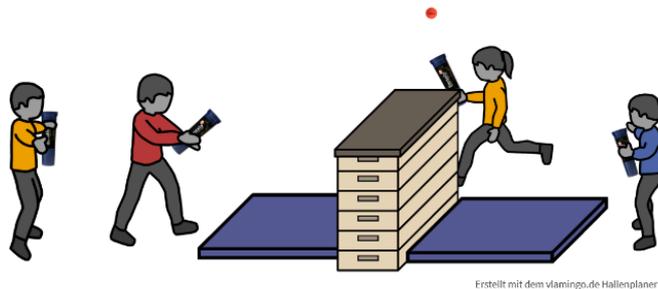


Abb. 9: Aufbau Bassalo Kastenlauf

dorthin geschoben. Mithilfe der Einteilung auf der Becherunterseite werden nun vier Teams eingeteilt und zu je einem Kasten geschickt. Diese stellen sich auf beiden Seiten in gleich großen Gruppen hinter der Matte an. Wie beim klassischen Rundlauf beim Tischtennis, versuchen die Spielerinnen nun den Ball über den Kasten auf die andere Seite zu spielen. Dabei darf auf der eigenen Seite jedoch die Turnmatte nicht betreten werden und auf der anderen Seite muss der Ball hinter die Turnmatte gespielt werden. Wurde ein Ball mit dem Becher erfolgreich auf die andere Seite befördert, läuft die Spielerin rechts um den Kasten und stellt sich auf der gegenüberliegenden Seite hinten an. Wird der Ball von einer Spielerin nicht gefangen oder auf die Matten gespielt, verliert diese ein „Spieleben“. Angabe hat stets die Spielerin, die ein „Leben“ verloren hat. Nach etwa 3 Minuten wird der Durchgang beendet und die bessere Hälfte an Spielerinnen einer Station, also diejenigen mit den meisten Spieleben, darf zu dem Kasten mit der nächsthöheren Nummer wechseln. Die andere Hälfte begibt sich an die um eins niedrigere Kastennummer. An den Kästen eins und vier bleiben die schwächeren bzw. besseren Schülerinnen stehen. Es werden vier Runden gespielt. Durch das Wechseln zu einer höheren oder niedrigeren Nummer spielen nach einer Zeit immer ähnlich starke Schülerinnen gegeneinander. Die Lehrkraft kann somit verstärkt an den Kästen eins und zwei kurze Korrekturen vornehmen und Tipps geben.

Zum Abschluss wird eine Staffel mit dem neuen Sportgerät gespielt. Dazu werden noch fünf Turnmatten aus dem vorherigen Spiel, 10 Hütchen und 30 bunte Kärtchen oder Spielkarten benötigt. Die restlichen Materialien werden aufgeräumt. Auf der kurzen Seite des Volleyballfeldes stehen fünf Hütchen mit etwa drei Meter Abstand. In Längsrichtung des Feldes werden nun in Verlängerung der Starthütchen wieder ein Hütchen und etwa drei Meter dahinter eine Turnmatte abgelegt. Neben die Turnmatte werden je sechs Kärtchen platziert. Die Einteilung der Teams in fünf Gruppen wird durch die verschiedenen geometrischen Formen auf der Becherunterseite bestimmt. Die Schülerinnen starten mit einem Becher und einem Cup pro Team am Hütchen des Volleyballfeldes. Auf ein Startsignal der Lehrkraft laufen sie mit dem Ball im Becher bis zu dem Hütchen vor der Turnmatte und versuchen von dort aus mit einem Wurf die Matte mit dem Ball zu treffen. Gelingt dies, dürfen sie sich ihren Ball und ein Kärtchen schnappen, zur Gruppe zurücklaufen und den Becher mit Ball an die Nächste in der Reihe übergeben. Wird die Turnmatte nicht getroffen, darf kein Kärtchen mitgenommen werden. Gewonnen hat das Team, welches zuerst alle sechs Kärtchen am Start liegen hat. Die Staffel soll den Schülerinnen einen freudvollen, wettkamporientierten Abschluss mit dem Cupball Spielgerät bieten.

Reflexion der 2. Einheit

Die Schülerinnen verstanden *Inselball* sehr schnell, positionierten allerdings ihre Matten nicht optimal im Raum, beispielsweise in den Ecken des Spielfeldes, sodass die erste Runde schneller als gedacht zu Ende war. Ich ließ die Mattenanordnung neu vornehmen und wir starteten einen zweiten Durchgang bei dem viel mehr Aktion zu sehen war. Die Kinder hatten sichtlich Spaß.

Beim *Wiederholen der Technik in der Gassenaufstellung* bemerkte ich bei vielen Schülerinnen, dass diese den Ball nicht aus dem Becher rollen ließen und so Schwierigkeiten hatten, diesen weit werfen zu können. So nahm ich eine Sammelkorrektur vor und wiederholte mit ihnen die Technik gemeinsam. Hier wäre es von Vorteil gewesen, bereits vor Beginn noch einmal die korrekte Technik anzusprechen und vorzuführen.

Zu Beginn des Spiels *Bassalo Weitwurf* wurde der Abstand zum jeweiligen Nachbarpärchen kontrolliert und gegebenenfalls vergrößert, um etwaige Beeinträchtigungen zu vermeiden. Die Pässe zwischen vielen Paaren funktionierten sehr gut und so durften diese zügig an die nächste Linie wandern. Es zeigte sich jedoch auch, dass einige Schülerinnen immer noch Probleme hatten, den Ball korrekt, und somit weit, aus dem Becher zu katapultieren. Diese Schülerinnen

konnten allerdings den Ball der Partnerin oft gut fangen um kamen somit auch nach einiger Zeit voran.

Die Schwierigkeiten beim *Bassalo Wandball* lagen oft darin, den Ball in optimaler Höhe und mit optimalem Krafteinsatz gegen die Wand zu werfen. Schlecht geworfene Bälle kamen meist auch schlecht zurück. Hier wäre es möglich gewesen, Schülerinnen mit Problemen beim Werfen mit dem Becher, zunächst mit der Hand werfen und im Becher fangen zu lassen. Dabei müsste man allerdings zweimal fangen, um einen Punkt zu erhalten.

Der Aufbau für den *Kastenlauf* wurde zügig von den Schülerinnen vorgenommen. Zu Beginn war der Spielfluss noch nicht gegeben, entwickelte sich jedoch mit zunehmender Zeit immer besser. Einige Würfe mussten wiederholt werden, da sich nicht darauf geeinigt werden konnte, ob ein nicht – gefangener Ball eventuell „unfangbar“ geworfen wurde oder nicht. Hier wäre es möglich, passive Schülerinnen als Schiedsrichterinnen miteinzubinden. Allerdings waren in dieser Stunde alle Kinder aktiv dabei.

Da die Turnmatten vom Kastenlauf bereits in der Halle lagen, konnte der Umbau für die *Matten- Staffel* relativ schnell durchgeführt und die Teams eingeteilt werden. Da das Treffen der Matte sich für beinahe alle kaum als Schwierigkeit darstellte, hatten auch die Schülerinnen mit dem vermeintlich schlechteren Umgang mit dem Cupball Erfolgserlebnisse und große Freude an dem Spiel. Bei diesem Spiel kann die Distanz der Matte in einer zweiten Runde vergrößert und damit die Schwierigkeitsstufe erhöht werden.

5.2.3 Einheit 3: Hallenparcours mit Bassalo

Stundenplanung der 3. Einheit

Die dritte Unterrichtseinheit in der Bassalo-Sequenz nennt sich „*Hallenparcours mit Bassalo*“. Zu Beginn dieser Einheit wird das Fangspiel „Alle, alle“ gespielt. Die Schülerinnen bewegen sich unter Beachtung verschiedener Bewegungsanweisungen der Lehrkraft durch die Halle. Mit einem Pfiff stoppt die Lehrkraft die Schülerinnen und ruft laut: „Alle, alle, die ...“ und nennt eine äußerliche Eigenschaft wie „...ein rotes T-Shirt tragen“. In dieser Runde müssen also alle Schülerinnen, welche diese Eigenschaft erfüllen, die restlichen Schülerinnen so schnell wie möglich fangen. Der Durchgang ist vorbei, sobald alle Schülerinnen ohne diese Eigenschaft gefangen wurden. Diese setzen sich einfach auf den Boden.

Der Hauptteil der Unterrichtseinheit besteht aus einem großen Hallenparcours. Dazu werden die Schülerinnen zusammengerufen und nehmen sich zu Beginn einen eigenen Bassalo Cup. Die Becherunterseite bestimmt nun mit *Aufteilung 7* (siehe Anhang) sieben verschiedene Gruppen. Jede Gruppe erhält den Aufbauplan einer Station mit Anleitung. Zudem hängen an der Magnettafel zwei große Hallenpläne (siehe Abb. 10), an denen der Ort der Station zu erkennen ist. Die Schülerinnen sollen nun unter Beachtung dieser Anleitung ihre Station

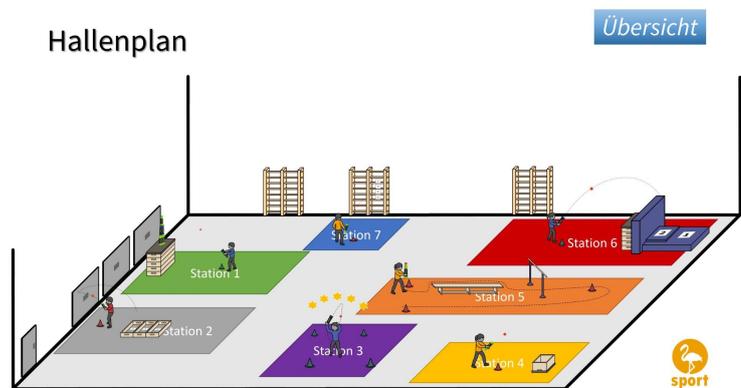


Abb. 10: Hallenplan Bassalo Parcours

selbstständig aufbauen und im Anschluss den Ablauf erklären können. Einzelne Gruppen, welche nur wenige Elemente aufbauen müssen, werden gebeten anderen Gruppen beim Aufbau behilflich zu sein. Nach Fertigstellung des Parcours werden die einzelnen Stationen, beginnend bei Station 1, von ihren Gruppen erklärt. An jeder Station können bis zu 6 Punkte erreicht werden. Anschließend erhalten die Schülerinnen einen Laufzettel, auf dem die Punkte vermerkt werden und begeben sich an ihre eigene Station. Ein Team befindet sich insgesamt sechs Minuten an einer Station, bevor zur darauffolgenden gewechselt wird. In dieser Zeit dürfen so viele Runden wie möglich innerhalb der Gruppe stattfinden. Nach einer kurzen Pause von 30 Sekunden beginnt der Durchlauf für die nächste Station. Die Stationen wurden so zusammengestellt, dass sie verschiedene Bereiche der fein- und grobmotorischen Elemente mit dem Bassalo Cupball abdecken. Zudem spielt Geschicklichkeit eine große Rolle. Bei jeder Station spielen die Schülerinnen nacheinander mit dem Sportgerät und können bis zu 6 Punkte erreichen. Im nachfolgenden werden die einzelnen Stationen kurz beschrieben.

Station 1 – Dosenwerfen: Angelehnt an das für jeden bekannte „Dosenwerfen“ wurde die erste Station entworfen. Dabei werden auf einen großen Kasten sechs Cups (Aufbau 3-2-1) wie eine Pyramide aufgebaut. Die Spielerin hat nun vier Versuche und muss so viele Cups wie möglich um- oder herschießen. Das „Dosenwerfen“ mit dem Cupball erfordert einen differenzierten Krafteinsatz und ein genaues Zielen. Zudem ist es hier möglich die Wurftechnik von oben zu verwenden.

Station 2 – Zielschießen: Station 2 (siehe Abb. 11) wird vor einer Hallenwand aufgebaut. Während die Spielerin mit etwa zwei Schritten Abstand vor der Wand steht, werden einen großen Schritt hinter ihr drei Kasteninnenteile auf den Boden gelegt. Der Ball muss nun gegen die Wand geworfen werden und in einem Kastenteil, welche verschiedene Punkte bringen, landen. Das Zielschießen erfordert eine hohe Geschwindigkeit des Balles und somit ein kraftintensives Werfen, damit der Ball hinter der Werferin aufkommen kann. Dabei muss nach jedem Wurf eine Abschätzung getroffen werden und der Krafteinsatz gegebenenfalls angepasst werden.

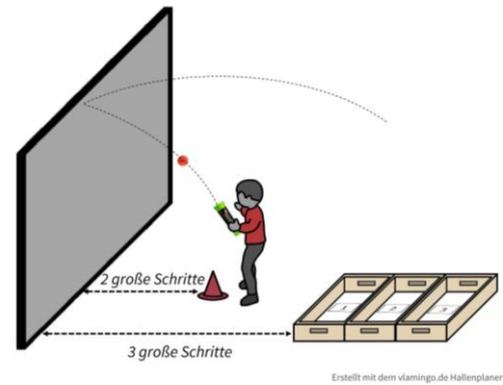


Abb. 11: Aufbau Station 2 - Zielschießen

Station 3 – Trickmaschine: Die bereits ausprobierten Tricks mit dem Bassalo Sportgerät werden bei Station 3 weiter geübt. Beim Gelingen eines Tricks erhält die Spielerin einen Punkt. Durch das Zeigen von sechs verschiedenen Tricks können also insgesamt 6 Punkte erreicht werden. Nach jedem Trick wird der Ball an die nächste Person weitergegeben. Dabei sind eine gewisse Bewegungsvorstellung sowie Geschicklichkeit notwendig. Die anderen beobachten und bewerten, ob der Trick korrekt ausgeführt wurde oder nicht.

Station 4 – Kastentreffer: Für den Aufbau wird ein kleiner Kasten unmittelbar neben einer Wand umgedreht auf den Boden gelegt. Mit einem Abstand von drei großen Schritten, versuchen die Schülerinnen den Ball direkt, oder indirekt über die Wand, in den kleinen Kasten zu befördern. Die Übung erfordert einen dosierten Krafteinsatz sowie ein exaktes Anvisieren des Ziels.

Station 5 – Eierlauf: Ähnlich wie am Ende der ersten Einheit in der Sequenz, wird ein kleiner Parcours mit einer Langbank und einem Hindernis aufgebaut (siehe Abb. 12).

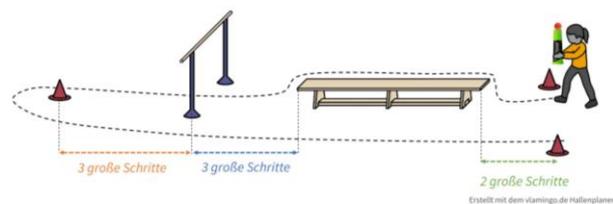


Abb. 12: Aufbau Station 5 - Eierlauf

Die Schülerinnen transportieren den Ball dabei auf der Becherunterseite. Ein Rollschutz, welcher aus einem laminierten DIN A5 Blatt besteht, das längs und überstehend um den Becher gewickelt wird, ermöglicht ein einfacheres Laufen mit dem Ball. Fällt der Ball zu Boden, muss dieser schnellstmöglich aufgehoben und an der Stelle des Herunterfallens weitergelaufen werden. Eine Mitspielerin stoppt mit einer Stoppuhr die Zeit der Eierläuferin. Anhand einer Tabelle kann anschließend die Punktzahl für die erreichte Zeit abgelesen werden. Während die Schülerin den Parcours absolviert, muss der

Becher stets gerade gehalten werden. Der Eierlauf prüft daher die Orientierungs- sowie die Gleichgewichtsfähigkeit.

Station 6 – Mattenwand: Eine Weichbodenmatte wird zwischen einem großen Kasten und einer liegenden Weichbodenmatte stehend eingeklemmt (siehe Abb. 13). Ziel ist es nun, die stehende Weichbodenmatte zu überwinden und die liegende Matte, welche in zwei Punktebereiche (nah (2 Punkte) und fern (1 Punkt) an der stehenden Matte) eingeteilt ist, zu treffen.

Die Mitspielerin steht hinter der Mattenwand und gibt an, wie viele Punkte erreicht wurden. Bei dieser Übung muss eine weite Strecke mit dem Ball überwunden werden, um das Ziel zu treffen und erfordert daher differenzierten Krafteinsatz mit dem Bassalo Cupball.

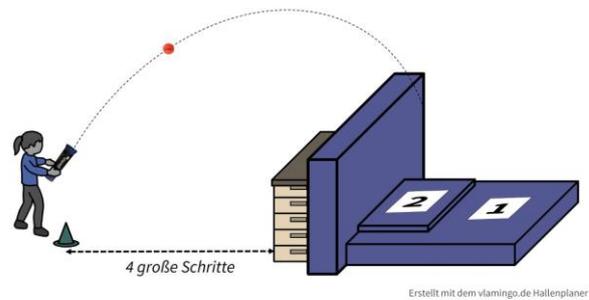


Abb. 13: Aufbau Station 6 - Mattenwand

Station 7 – Sprossenkönig: An einer Sprossenwand werden vier Punktekärtchen an den oberen Sprossen aufgehängt. Dabei bringt das große Sprossenloch einen Punkt, und die Sprossen direkt darunter drei, zwei und einen Punkt. Ein Hütchen mit einer Entfernung von etwa drei Schritten von der Sprossenwand zeigt den Startpunkt, von dem geworfen werden muss. Fällt der Ball nun zwischen die bepunkteten Sprossen, erhält man die angegebene Punktzahl. Es gibt keine Punkte, wenn der Ball von der Sprosse zurückprallt oder ein leeres Feld getroffen wird. Bei dieser Übung wird ein Ziel auf einer höheren Ebene anvisiert. Daher kann es von großem Vorteil sein beide Wurftechniken einzusetzen.

Nach dem Absolvieren aller Stationen geben die Schülerinnen den Laufzettel bei der Lehrkraft ab und der Parcours wird abgebaut. Jede Schülerin ist für die Station zuständig, an der sie ihre letzte Übung absolviert hat. Schülerinnen, die ihre Station bereits abgebaut haben, helfen den anderen Schülerinnen beim Abbau.

Als Abschlussspiel wird die *Zoo Staffel* gespielt. Die Lehrerin zählt die Schülerinnen von 1 bis 4 durch und bildet somit vier Gruppen. Jede Gruppe stellt sich an der kurzen Seite des Volleyballfeldes hinter einem Hütchen auf, welches die Lehrkraft den Teams zuteilt. Anschließend erhält jede Gruppe ein Blatt von einem leeren Zoogehege und einen Stift. An der gegenüberliegenden Linie des Volleyballfeldes befindet sich die mit Zootieren ausgefüllte Lösung. Ziel des Spiels ist es nun nacheinander zum Lösungszettel zu laufen, sich Tiere zu merken und diese auf das eigene Blatt zu übertragen. Die Gruppe, welche am schnellsten die

meisten Tiere richtig eingetragen hat, gewinnt die Staffel. Nach der Staffel kontrolliert ein gegnerisches Team den Zettel.

Während der Zoo Staffel wertet die Lehrkraft die Laufzettel der Schülerinnen aus, um am Ende der Stunde die Siegerinnen mit den meisten Punkten sowie das beste Team nennen zu können.

Reflexion der 3. Einheit

Das Fangspiel zu Beginn der dritten Unterrichtseinheit konnte nach der Testung schnell begonnen werden. Die Schülerinnen erwarteten stets gespannt die nächste Ansage. Hier wäre es möglich gewesen, die jeweils nächste Ansage, nach kurzer Absprache mit der Lehrkraft, von einer immer wechselnden Spielerin übernehmen zu lassen, um die Variabilität des Spielablaufs zu erhöhen.

Der Aufbau der einzelnen Stationen gestaltete sich für einige Schülerinnen eher schwierig. Sie hatten teilweise Probleme sich in der Halle zu orientieren. Durch Hilfe der Lehrkraft und anderen Schülerinnen konnte dieses Problem jedoch schnell gelöst werden. Es wurden nacheinander die Stationen 1 bis 7 von den jeweiligen Gruppen erklärt. Die Anordnung der Stationen orientierte sich gegen den Uhrzeigersinn. Während viele Gruppen in der vorgegebenen Reihenfolge wechselten, liefen andere Gruppen quer durch die Halle an eine falsche Station. Leider kam dies erst nach der zweiten Runde zur Ansprache, sodass nur mit viel Mühe noch passend gewechselt werden konnte. Dies sollte in Zukunft möglicherweise nach jeder Runde kommuniziert werden, um derartige Probleme zu vermeiden.

An den Stationen waren die Schülerinnen sehr konzentriert und versuchten die besten Ergebnisse zu erreichen. An einigen Stationen würde ich kleine Änderungen vornehmen, um diese zu optimieren:

An *Station 2* hatten einige Schülerinnen Schwierigkeiten den Ball so fest gegen die Wand zu werfen, dass dieser weit genug zurück in die Felder springt. Daher würde ich die Kasteninnenteile näher an die Wand rutschen und die Werferin rechts oder links davon starten lassen. So muss die Schülerin den Ball zwar von der Seite allerdings nicht mehr so fest gegen die Wand werfen.

Bei *Station 4* sprang bei schlecht dosiertem Krafteinsatz der Ball zu weit von der Wand weg, um im Kasten zu landen. Eine Vereinfachung wäre hier sehr leicht gegeben, indem eine Turnmatte zwischen Wand und kleinen Kasten geklemmt wird. So springt der Ball nicht mehr weit von der Wand weg und sollte leichter in den darunter stehenden Kasten fallen.

Station 5 wurde von den Mädchen sehr sorgfältig aufgebaut. Nach einem Probedurchlauf waren die Schülerinnen allerdings sehr viel schneller als anfangs angenommen. Daher wurde die Stange noch tiefer gelegt und der Parcours konnte somit sehr leicht verlangsamt werden. An dieser Station erzielten die Schülerinnen im Durchschnitt die meisten Punkte.

Für die fünfte Klasse würde ich bei *Station 6* die stehende Weichbodenmatte entfernen, sodass diese nur den großen Kasten überwinden müssen. Einigen fiel es schwer, auf die größere Distanz ihre Kraft beim Wurf richtig zu dosieren. Allerdings gab es auch einzelne Schülerinnen, die dort sehr gute Werte erzielten.

Das Abbauen erfolgte zügig und alle Schülerinnen halfen mit. Große Freude brachte die Zoo Staffeln. Nach kurzer Zeit bemerkten die Mädchen, dass sie sich kurz absprechen mussten, da sich Tiere bereits doppelt und somit umsonst gemerkt wurden.

5.2.4 Einheit 4: Ultimate Bassalo Light Turnier

Stundenplanung der 4. Einheit

In der vierten und somit letzten Einheit der Bassalo Unterrichtssequenz wird die *Spielfähigkeit* mit dem jetzt bekannten Bassalo Sportgerät auf die Probe gestellt. Ein gemeinsames Turnier soll die Sequenz abschließen.

Zu Beginn der Unterrichtseinheit wird das Orientierungsspiel „Picasso“ zur Herz-Kreislaufaktivierung gewählt. Ziel des Spiels ist es, das eigene Blatt mit den an der Hallenwand hängenden Teillösungen zu ergänzen und die vollständige Figur auf dem eigenen Blatt zu erhalten. Um die zehn Teillösungen besser auf das eigene Blatt eintragen zu können, gibt ein Raster (4 x 4) die Position der Striche exakt an. Auf den hängenden Blättern sind somit ein bis zwei Kästchen, von den insgesamt 16 Kästchen, mit Linien versehen. Jede Schülerin erhält ein DIN A5 Blatt mit demselben Raster und einen Stift. Während das Blatt in einem mit Hütchen abgesteckten Rechteck in der Mitte der Halle liegen bleiben muss, laufen die Schülerinnen zu den einzelnen Lösungsblättern, merken sich die eingezeichneten Striche und übertragen diese anschließend auf ihr eigenes Blatt. Hat eine Schülerin alle Linien eingezeichnet, stellt sie sich in einer Reihe an einem Hütchen auf. Gewonnen hat die Schülerin, welche als schnellste die korrekte Lösung vorzeigen kann. Für dieses Spiel ist eine gewisse Orientierung im Raum notwendig, um das eigene Blatt vervollständigen zu können. Da die Orientierungsfähigkeit für

das *Bassalo Light Turnier* ebenfalls einen großen Einfluss auf den Spielfluss haben kann, wird dies mit dem Spiel Picasso in kleinen Zügen vor dem Spiel trainiert.

Die Schülerinnen werden nun angewiesen sich einen eigenen Cup zu holen und sich, während sie in Bewegung bleiben, in Zweier – oder Dreiergruppen den Ball in der Halle zuzuwerfen. Die Bewegung wird dabei durch Bewegungsanweisungen der Lehrkraft variiert. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, auf die anderen Spielerinnen in der Halle Rücksicht zu nehmen. Auch bei dieser Übung müssen sich die Schülerinnen im Raum orientieren, indem sie ihre Mitspielerinnen und die entgegenkommenden Spielerinnen im Blick behalten. Dies stellt eine Vorstufe zu dem anschließenden Spiel dar, da die Schülerinnen den Ball noch ohne Spieldruck passen können.

Das Spiel *Ultimate Bassalo Light* ist eine vereinfachte Form des Spiels *Ultimate Bassalo*, dessen Beschreibung auf der Internetseite des Herstellers zu finden ist. Es ist an das Spiel *Ultimate Frisbee* angelehnt und wurde schon in vielen Schulen gespielt. Für die Light- Version werden drei Gruppen mit jeweils fünf bis sechs Mitgliedern mithilfe der Abbildungen auf der Becherunterseite gebildet. Jedes Team bekommt Parteibändchen in der jeweiligen Teamfarbe gelb, rot oder blau. Ein Spiel bei *Ultimate Bassalo Light* dauert zehn Minuten. Gespielt wird dabei auf zwei Endzonen, welche durch Hütchen markiert werden. Jedes Team legt einen „Catcher“ fest, welcher sich in die gegnerische Zone stellt. Fängt diese Spielerin (Catcher) den Ball aus der Luft in der gegnerischen Zone, so erhält das Team einen Punkt. Der Catcher wird anschließend gewechselt. Anwurf hat nun eine Spielerin aus der gegnerischen Mannschaft an ihrer Grundlinie. Es ist kein Körperkontakt erlaubt, der Ball darf allerdings in der Luft abgefangen werden. Fällt der Ball dabei auf den Boden, darf diejenige, die den Cup schneller auf den Ball setzt den Ball mit der Hand in ihren Becher legen und weiterspielen. Mit dem Ball sind lediglich drei Schritte erlaubt, bevor dieser abgepielt werden muss. Landet der Ball im Aus bekommt die andere Mannschaft Einwurf an dieser Stelle. Nach der Spielzeit gibt es eine kurze zweiminütige Pause bevor die Mannschaften gewechselt werden.

Nach dem Spielmodus „jeder gegen jeden“ muss immer ein Team pausieren. Dieses bekommt die Aufgabe sich den Becherrhythmus nach dem Cupsong mit den Bassalo Cups am Spielfeldrand beizubringen. Dazu zeigt die Lehrkraft, oder die vorher eingewiesenen passiven Schülerinnen, dem pausierenden Team den genauen Ablauf. Der Cupsong stammt aus dem Film „Pitch Perfect“. Dabei wird die Melodie durch das Abstellen eines Bechers und durch Indie- Hände- Klatschen erzeugt.

Nach den drei Spielen werden die Ergebnisse ausgewertet und der Siegermannschaft applaudiert. Anschließend kommen alle Schülerinnen in einem großen Sitzkreis zusammen. Jede benötigt einen Bassalo Becher. Zusammen wird nun in sehr langsamer Geschwindigkeit der Rhythmus zum Cupsong mit den Bechern und Händen geklatscht. Mit der Zeit nimmt die Geschwindigkeit immer weiter zu. Die Schülerinnen sollen dabei so gut wie möglich gemeinschaftlich im Takt die Klänge und Geräusche erzeugen. Das Rhythmusgefühl spielt im Sport, wie z.B. beim Tanz eine große Rolle. Allerdings soll hier einfach ein gemeinschaftlicher Abschluss zur Sequenz geschaffen werden bei dem jede Schülerin aktiv mitmachen kann und dabei den Bassalo Becher verwendet. Vor dem Verlassen der Halle darf sich jede Schülerin einen Klebepunkt nehmen und die Bassalo Sequenz auf einer Zielscheibe an der Magnetwand bewerten. Umso näher der Punkt an der Mitte liegt, desto besser ist die Bewertung.

Reflexion der 4. Einheit

Das Spiel Picasso kam gut bei den Spielerinnen an. Sie hatten große Freude ihr Blatt mit den Lösungen zu vervollständigen und bewegten sich dabei durch die ganze Halle.

Beim Einspielen mit dem Cupball achteten die Schülerinnen aufeinander und spielten sich den Ball gut zu. Teilweise wies ich sie daraufhin weiter auseinander zu gehen um somit auch weitere Bälle werfen und fangen zu können.

Die Einteilung durch die Becherunterseite war den Mädchen bereits bekannt und so fanden sie sich schnell in den richtigen Teams zusammen. Ein Team bestand in meiner Stunde immer aus sechs Mitgliedern. Noch vor dem Spiel appellierte ich an die Kinder sich in freie Räume zu bewegen, um leichter angespielt werden zu können. Leider setzten diesen Hinweis im Spiel nur wenige um und so spielten die meisten Schülerinnen nach dem Prinzip „Traube“, eine Kindertraube, die sich gemeinsam von vorne nach hinten und wieder zurück bewegte. Mit der Zeit wurde das Spielen jedoch flüssiger und es wurden gute Pässe gespielt.

Währenddessen übte die pausierende Mannschaft den Rhythmus für den Cupsong ein. Das Erlernen gestaltete sich leicht, da einige den Rhythmus bereits kannten und diesen den anderen Mädchen zeigen konnten. Eine passive Schülerin überprüfte den Fortschritt gewissenhaft. Die Dauer von zehn Minuten war für das Erlernen und Einüben genau richtig.

Im Verlauf des Ultimate Bassalo Light Turniers konnten insgesamt 7 Punkte erzielt werden. Außerordentlich gut funktionierte das Rhythmus- Klatschen des Cupsongs im Sitzkreis. Hatte eine Schülerin einen Teil verpasst, konnte sie einfach im nächsten wieder einsteigen. Beim

Steigern der Geschwindigkeit mussten viele Kinder lachen, da jeder nach und nach den Takt verlor und lustig hinterherhetzte.

Bewertung der Unterrichtssequenz durch die Schülerinnen

Am Ende der vierten und somit letzten Einheit der Bassalo Sequenz fragte ich die Schülerinnen der 5c, was ihnen am besten gefallen hätte:

„Die vielen Stationen waren lustig“, oder „Ich mag es so gern, den Ball weit zu werfen“, hörte ich die Kinder sagen. Die Schülerinnen äußerten im weiteren Gespräch ihre anfänglichen Befürchtungen bezüglich des Schwierigkeitsgrades mit dem Bassalo Sportgerät, welche sich jedoch anschließend als unbegründet herausstellten.



Abb. 14: Bewertung der Bassalo Sequenz durch Zielscheibe

Die Bewertung durch die Zielscheibe fiel ebenfalls positiv aus (siehe Abb. 14). Die Höchstpunktezahl 10 war nach dem Bekleben kaum noch zu erkennen.

6 Fazit

Insgesamt kann die beschriebene Unterrichtssequenz durchaus als gelungen bewertet werden. Den Schülerinnen wurde eine neue Sportart zugänglich gemacht in der sie sich ausprobieren und sportlich weiterentwickeln konnten. Innerhalb der Gruppe waren jedoch deutliche Leistungsunterschiede bezüglich der Ausführung und dem Lerneffekt mit dem Bassalo Sportgerät zu erkennen. Das Spielen mit dem Cupball kann zu Beginn durchaus als „herausfordernd“ beschrieben werden, sodass die anfänglichen Schwierigkeiten beim Passen für die noch sehr jungen Schülerinnen frustrierend sein können. Hierbei obliegt es der Lehrkraft, den Kindern unter die Arme zu greifen und kleine Erfolge schnell zu bemerken und stark zu loben. Die dennoch deutlich erkennbaren Fortschritte des Werfens und Fangens motivierten die Schülerinnen stets aufs Neue und lassen erkennen, dass sowohl die koordinativen Fähigkeiten als auch die Auge- Hand Koordination in diesem Bereich gefördert werden. Auch die Spielfähigkeit mit dem Bassalo Sportgerät konnte auf dem Niveau der fünften Klasse, durch erkennbare Spielzüge und weitestgehend korrekte Ausführung der Wurftechnik, erreicht werden. Es wäre problemlos möglich die Sequenz auf fünf oder sechs Doppelstunden auszuweiten und die Kinder weitere Teamspiele ausprobieren zu lassen, um auch hier das Spielverständnis zu fördern und die Teamfähigkeit zu stärken. Anderenfalls können einzelne Inhalte der Unterrichtssequenz auch nur in einem Teil oder als Ausklang der Sportstunde verwendet werden. Ebenfalls besteht die Möglichkeit Teile der Unterrichtssequenz für den Differenzierten Sportunterricht einzusetzen.

Bassalo bietet als NewSport, und somit ähnlich zu einer Trendsportart, Abwechslung zu den üblichen Sportarten im Sportunterricht. Somit wäre es wünschenswert, dass dieses Spiel nicht nur in der Freizeit gespielt wird, sondern auch seinen Platz im regulären Schulsportunterricht findet.

7 Stundenskizzen

1. Einheit: **Bassalo Basics** am 27. September 2021

Zeit	Kompetenzorientierte Unterrichtsziele Die Schülerinnen...	Lerninhalte	Sozialform	Methodisch-didaktische Maßnahmen	Material und Medien	Lernbereiche
5 min		Begrüßung, Schmuckablage, Testen	Mittelkreis L-S- Gespräch			
Herz- Kreislauf Aktivierung						
8 min	... aktivieren ihr Herz-Kreislauf-System.	Spiel 1: Berg Zwerg Riese Spiel 2: Feuer Wasser Kaugummi	Bewegung in der Halle	Bewegungsanweisung		Gesundheit und Fitness
Hauptteil: Bassalo Basics						
6 min	... sammeln erste Erfahrungen mit dem neuen Sportgerät Bassalo.	Exploration: Freies Ausprobieren mit einem Partner (fangen und werfen mit dem Bassalo Cupball)	Partnerarbeit Gassenaufstellung		1 Bassalo Set je Paar	Selbstkompetenz
3min		Erfahrungsaustausch: - Sammeln erste Eindrücke - Verbalisieren und Demonstrieren	Sitzkreis	Technikdemonstration		
3min	... lernen die korrekte Wurftechnik kennen.	Lehrerin erklärt und demonstriert korrekte Wurftechnik				Leisten, Gestalten und Spielen
8min	... wetteifern mit dem Bassalo Sportgerät.	Mit neuer Technik probieren (Korrektur/ Tipps durch Lehrkraft)	Partnerarbeit Gassenaufstellung	Optionale Hilfestellung durch Lehrkraft		
15min		Spiel 1 mit Bassalo: in 90 s so oft wie möglich Bälle fangen. Jeden Treffer mitzählen (Abstand variieren)			1 Bassalo Trickkarte und	

12min	... erlernen die ersten Bassalo Tricks.	Spiel 2 mit Bassalo: Als erstes 5x (7x, 10x) Passen und Fangen (dann hinhocken) Tricks: Üben und selbst erfinden und vorführen	Freie Aufstellung im Raum Partner		1 Bassalo Set je Paar	
Abschluss						
13min	... schließen die Stunde freudvoll mit einer Staffel ab.	Eierlauf – Staffel Bassalo	3 Gruppen Staffel	Spielanleitung	Aufbauplan 3 Langbänke 3 Kasten- oberteile 3 Turnmatten 9 Hütchen 3 Bassalo Bälle 1 Cup je Schülerin	Leisten und Spielen

2. Einheit: **Kleine Spiele mit Bassalo** am 11. Oktober 2021

Zeit	Kompetenzorientierte Unterrichtsziele Die Schülerinnen...	Lerninhalte	Sozialform	Methodisch- didaktische Maßnahmen	Material und Medien	Lern- bereiche
5 min		Begrüßung, Schmuckablage, Testen	Mittelkreis L-S- Gespräch			
Herz- Kreislauf Aktivierung und Wiederholung						
15min	... aktivieren ihr Herz- Kreislauf System.	Spiel: Inselball Wiederholung Bassalo Technik: Mit Abstand aufstellen, Ball zuwerfen/ Fangen, Technik wiederholen	2 Teams Partner Gassenaufstel- lung	Spielanleitung Optionale Hilfestellung durch Lehrkraft	4 Turnmatten 4 Softbälle Parteibänder Hütchen 1 Bassalo Set pro Paar	Spielen und Gestalten
Hauptteil: Kleine Spiele mit Bassalo						
10min	... erweitern spielerisch ihre Bewegungserfahrungen mit dem neuen Sportgerät.	Bassalo Weitwurf: - Werden zwei Pässe auf eine bestimmte Dis- tanz zurückgelegt, dürfen die Spieler ein Hütchen weiter auseinander gehen - Welches Team die Distanz als erstes beim letzten Hütchen schafft, gewinnt	Partnerarbeit Aufstellung vor der Wand	Spielanleitung	1 Bassalo Set je Paar 12 Hütchen	Leisten, Spielen und Gestalten
10min	...gehen mit Sieg und Niederlage konfliktfrei um.	Bassalo Wandball: Zuspiel alleine gegen Wand Variationen: - Klatsche in die Hände - Springe hoch - Drehe dich um 360° - Mache einen Hampelmann	5er Teams 4 Gruppen	Bewegungs- anweisung durch Lehrkraft	1 Bassalo Set pro Schülerin 4 Große Kästen 1 Cup je Schülerin 4 Bälle 4 Turnmatten	Fairness, Kooper- ation

<p>5 min 20min</p>		<p>Zuspiel in 5er Gruppen über die Wand</p> <p>Bassalo Kastenlauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Kasten steht in der Mitte je Hallenviertel - nun wird beim Rundlauf der Ball über den Kasten geworfen <p>Nicht ordentlich geworfen/ nicht gefangen gibt ein Leben Abzug</p>		<p>Anleitung des Aufbaus durch Lehrkraft</p>		
<p>Abschlussspiel</p>						
<p>10 min</p>	<p>... schließen die Stunde freudvoll mit einer Staffel ab.</p>	<p>Mattentreffer - Bassalo -Staffel</p> <p>Treffen einer Matte mit dem Cupball</p>	<p>5 Teams</p>	<p>Spielanleitung</p>	<p>5 Matten 10 Hütchen 30 Karten (zum Zählen) 5 Cups 5 Bälle</p>	<p>Leisten und Spielen</p>

3. Einheit: **Hallenparcours mit Bassalo** am 18. Oktober 2021

Zeit	Kompetenzorientierte Unterrichtsziele Die Schülerinnen...	Lerninhalte	Sozialform	Methodisch-didaktische Maßnahmen	Material und Medien	Lernbereiche
5 min		Begrüßung, Schmuckablage, Testen	Mittelkreis L-S- Gespräch			
Herz- Kreislauf Aktivierung						
5 min	... aktivieren ihr Herz-Kreislauf System.	Spiel: Alle, alle...	Bewegung in der Halle	Bewegungsanweisung durch Lehrkraft		Spielen
Hauptteil: Hallenparcours mit Bassalo						
65min	... helfen anderen bereitwillig beim Aufbau, lassen sich helfen und gewinnen Vertrauen. ... entdecken die Vielseitigkeit des Bassalo Sportspiels. ... differenzieren ihren Krafteinsatz beim Wurf mit dem Bassalo Cupball.	Aufbau einzelner Stationen Erklärung einzelner Stationen durch Teams Durchführung einzelner Stationen (6 min aktiv – 30 s Pause) Station 1 – Dosenwerfen Station 2 – Zielschießen Station 3 – Trickmaschine Station 4 – Kastentreffer Station 5 – Eierlauf Station 6 – Mattenwand Station 7 – Sprossenkönig	7 Teams Stationenbetrieb		Laufzettel, Große Kästen, kleine Kästen, Langbänke, Turnmatten, Weichbodenmatten, Hütchen, Hindernis, Punkte-kärtchen, Stoppuhr, Bassalo Cups und Bälle	Spielen, Gestalten und Leisten Fairness und Kooperation
Abschluss						
6 min	... schließen die Stunde freudvoll mit einer Staffel ab.	Zoo- Staffel Kurze Siegerehrung des Hallenparcours	4 Teams Sitzkreis	Spielkontrolle	Zoo- Zettel Hütchen Stifte	Leisten und Spielen

4. Einheit: **Ultimate Bassalo Light Turnier** am 25. Oktober 2021

Zeit	Kompetenzorientierte Unterrichtsziele Die Schülerinnen...	Lerninhalte	Sozialform	Methodisch-didaktische Maßnahmen	Material und Medien	Lernbereiche
5 min		Begrüßung, Schmuckablage, Testen	Mittelkreis L-S- Gespräch			
Herz- Kreislauf Aktivierung						
8 min	... aktivieren ihr Herz- Kreislauf-System.	Spiel: Picasso (Orientierung in der Halle)	Bewegung und Orientierung in der Halle		Laufzettel Picasso Bilder	Spielen und Leisten
10 min		Einspielen in Kleingruppen mit Bewegungsanweisungen		Optionale Hilfestellung	Stifte 1 Bassalo Set je Paar	
Hauptteil: Ultimate Bassalo Light Turnier						
40 min	... zeigen koordinative Fähigkeiten auf grundlegendem Niveau im Umgang mit dem Bassalo Cupball und wenden spielspezifische Grundtechniken an.	Ultimate Bassalo Light Turnier (vereinfachte Regeln) - 3x 10 min Spiel - Team auf der Bank bekommt den Cup Song erlernt - Siegerehrung	3 Gruppen	Spielanweisungen durch Lehrkraft	1 Cup je Schülerin 1 Bassalo Ball Evtl. Hüthen Stoppuhr	Fairness und Kooperation Leisten, Gestalten und Spielen
3 min	... wenden ihre allgemeine Spielfähigkeit an, stellen ihre Teamfähigkeit unter Beweis und erleben dabei die Freude am gemeinsamen Spiel.					
Abschluss						
8 min	... erleben einen freudvollen Abschluss durch rhythmisches Klopfen mit dem Bassalo Becher gemeinsam mit der Klasse.	Cup Song mit Becher klatschen (mit und ohne Musik) Evaluation der Unterrichtssequenz - Zielscheibenevaluation - Feedback aus Gespräch	Großer Sitzkreis		1 Cup je Schülerin Musikbox Zielscheibe Klebe-punkte	Kooperation

8 Literaturverzeichnis

- Krüger, M. (2019). Werfen. *Grundschule Sport*(22/2019). Abgerufen am 04. 01 2022 von <https://www.friedrich-verlag.de/grundschule/sport/laufen-springen-werfen/spielerisch-werfen-lernen-7162>
- Neumann, P. (02 2010). "Ei-was machen die denn da?" - Newsport im Sportunterricht. (R. Karlsruhe, Hrsg.) *INFO - Fachbereich Sport*(2/2010). Von www.rpk-sport.de abgerufen
- Schmutzler, J. (2017). *friedrich-verlag.de*. Abgerufen am 29. 12 2021 von <https://www.friedrich-verlag.de/shop/mwdownloads/download/link/id/76331/>
- Sieland, P. (2002). *geb.uni-giessen.de*. Abgerufen am 04. 01 2022 von <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2003/1075/pdf/SielandPetra-2002-11-20.pdf>
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung. (2004). *www.gym8-lehrplan.bayern.de*. Abgerufen am 04. 01 2022 von https://www.gym8-lehrplan.bayern.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/id_26406.html
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung. (2022). *lehrplanplus.bayern.de*. Abgerufen am 04. 01 2022 von <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachprofil/gymnasium/sport>
- Vogel, M. (2019). *bassalo-cupball.com*. Abgerufen am 10. 9 2021 von <https://www.bassalo-cupball.com/die-story>
- Vogel, M. (23. 02 2020). *bassalo-cupball.com*. Abgerufen am 04. 01 2022 von <https://www.bassalo-cupball.com/geschicklichkeitstraining>
- Vogel, M. (2021). *bassalo-cupball.com*. Abgerufen am 10. 09 2021 von <https://cdn.website-editor.net/s/c84c3a35fbed49f7aaf6ea1141b16677/files/uploaded/Bassalo%2520Magazin.pdf?Expires=1643443258&Signature=riQiSb1O6UCeKU8ulycM4G7KY5-koRwOUGFpu6xduDiaYg8Qpmanvf416e27MIacwi2RfmMZBMC~xnmGknhCRcxPJysK4ASXwY5FUa1j-BdEo4AgCNyrJqDCj>
- Vogel, M. (kein Datum). *bassalo-cupball.com*. Abgerufen am 10. 09 2021 von <https://cdn.website-editor.net/s/c84c3a35fbed49f7aaf6ea1141b16677/files/uploaded/Bassalo%2520Tricks.pdf?Expires=1643443258&Signature=OuQxRKj2vJh-mLG7XBHPg16Lw-ML->

FO00-

wCwDtmUaNdSTIoT1kGjUhsrK0aqoE02x0A9IGwK2oazkX7f8HAUxH4d7ajLVQh
494-pITXGahQtSpqTMRVpLOtJL

Vogel, M. (k.A.). *bassalo-cupball.com*. Abgerufen am 10. 09 2021 von <https://cdn.website-editor.net/s/c84c3a35fbed49f7aaf6ea1141b16677/files/uploaded/Teamspiel%2520-Balls%2520Game%2520DE.pdf?Expires=1643443258&Signature=Vpwh3hExYjaHLZymvTC3ZfIb78iH~31k5MbgVYIj~PPICz4uh5kwzgTt4H8VUXne21QSI3oncRvp2VZeD1n06ZxHQ12DEE006u30iDB>

9 Abbildungsverzeichnis

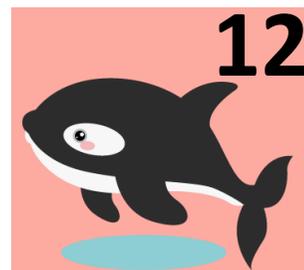
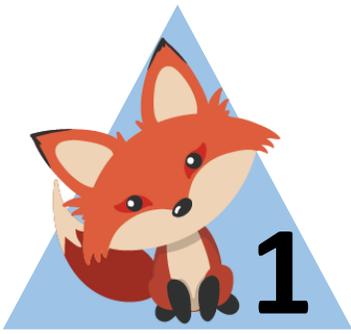
Abb. 1: grüner und schwarzer Bassalo Cup mit zwei Bällen	2
Abb. 2: Wurftechnik Bassalo (Vogel, Bassalo Magazin, 2021).....	4
Abb. 3: Auswahl an Tricks (Vogel, Freestyle und Tricks, kein Datum).....	5
Abb. 4: 2- Balls Game (Vogel, Teamspiel 2-Balls Game, k.A.).....	5
Abb. 5: Turnhalle LTG.....	9
Abb. 6: Kärtchen mit verschiedenen Eigenschaften.....	10
Abb. 7: Aufbauplan des Parcours	12
Abb. 8:Aufbau Bassalo Weitwurf	15
Abb. 9:Aufbau Bassalo Kastenlauf	16
Abb. 10: Hallenplan Bassalo Parcours	19
Abb. 11: Aufbau Station 2 - Zielschießen	20
Abb. 12: Aufbau Station 5 - Eierlauf.....	20
Abb. 13: Aufbau Station 6 - Mattenwand.....	21
Abb. 14: Bewertung der Bassalo Sequenz durch Zielscheibe.....	26

10 Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die schriftliche Hausarbeit in allen Teilen selbständig angefertigt und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Ferner versichere ich, dass ich die vorliegende schriftliche Hausarbeit weder als Doktor-, Magister- oder Diplomarbeit bei einer Hochschule oder als schriftliche Hausarbeit bei einer anderen Staatsprüfung für ein Lehramt eingereicht habe.

Ort, Datum

Unterschrift





Cup Farbe	Cup Nummer	geo Form	Farbe	Tier
grün	1	Dreieck	blau	roter Fuchs
schwarz	2	Viereck	rot	Pinguin
grün	3	Fünfeck	gelb	Eule
schwarz	4	Kreis	grün	Orca
grün	5	Stern	braun	Wildschwein
schwarz	6	Dreieck	pink	Robbe
grün	7	Viereck	blau	Hirsch
schwarz	8	Fünfeck	rot	Polarfuchs
grün	9	Kreis	gelb	roter Fuchs
schwarz	10	Stern	grün	Pinguin
grün	11	Dreieck	braun	Eule
schwarz	12	Viereck	pink	Orca
grün	13	Fünfeck	blau	Wildschwein
schwarz	14	Kreis	rot	Robbe
grün	15	Stern	gelb	Hirsch
schwarz	16	Dreieck	grün	Polarfuchs
grün	17	Viereck	braun	roter Fuchs
schwarz	18	Fünfeck	pink	Pinguin
grün	19	Kreis	blau	Eule
schwarz	20	Stern	rot	Orca
grün	21	Dreieck	gelb	Wildschwein
schwarz	22	Viereck	grün	Robbe
grün	23	Fünfeck	braun	Hirsch
schwarz	24	Kreis	pink	Polarfuchs
grün	25	Stern	blau	roter Fuchs
schwarz	26	Dreieck	rot	Pinguin
grün	27	Viereck	gelb	Eule
schwarz	28	Fünfeck	grün	Orca
grün	29	Kreis	braun	Wildschwein
schwarz	30	Stern	pink	Robbe

Spalte1	Spalte2	Spalte3	Spalte4	Spalte5	Spalte6	Spalte7	Spalte8
Anzahl Kinder	2er	3er	4er	5er	6er	7er	8er
1							
2							
3							
4	Aufteilung 1						
5							
6	Aufteilung 2	Aufteilung 1					
7							
8	Aufteilung 3		Aufteilung 1				
9		Aufteilung 2					
10	Aufteilung 4			Aufteilung 1			
11							
12	Aufteilung 5	Aufteilung 3	Aufteilung 2		Aufteilung 1		
13							
14	Aufteilung 6					Aufteilung 1	
15		Aufteilung 4		Aufteilung 2			
16	Aufteilung 7		Aufteilung 3				Aufteilung 1
17							
18		Aufteilung 5			Aufteilung 2		
19							
20			Aufteilung 4	Aufteilung 3			
21		Aufteilung 6				Aufteilung 2	
22							
23							
24		Aufteilung 7	Aufteilung 5		Aufteilung 3		Aufteilung 2
25				Aufteilung 4			
26							
27							
28			Aufteilung 6			Aufteilung 3	
29							
30							

2 Teams Aufteilung 1
3 Teams Aufteilung 2
4 Teams Aufteilung 3
5 Teams Aufteilung 4
6 Teams Aufteilung 5
7 Teams Aufteilung 6
8 Teams Aufteilung 7

Aufteilung 1	Cup schwarz	gg	Cup grün																
Aufteilung 2	blau&grün	gg	rot&braun	gg	gelb&pink														
Aufteilung 3	Füchse	gg	Vögel	gg	Flossentiere	gg	Horn / Geweih												
Aufteilung 4	Dreiecke	gg	Vierecke	gg	Fünfecke	gg	Kreis	gg	Stern										
Aufteilung 5	blau	gg	rot	gg	gelb	gg	grün	gg	braun	gg	pink								
Aufteilung 6	1,8,15,22,29	gg	2,9,16,23,30	gg	3,10,17,24	gg	4,11,18,25	gg	5,12,19,25	gg	6,13,20,27	gg	7,14,21,28						
Aufteilung 7	roter Fuchs	gg	Pinguin	gg	Eule	gg	Orca	gg	Wildschwein	gg	Robbe	gg	Hirsch	gg	Polarfuchs				

Gruppe 1

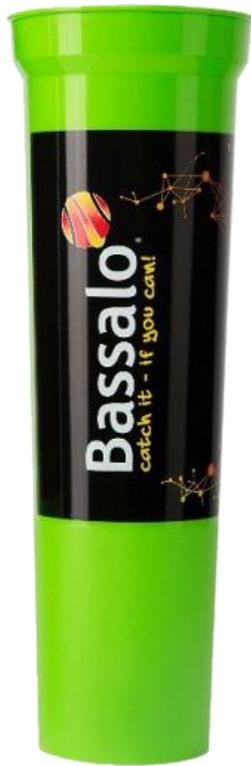
Waldtiere

Gruppe 2

Schnee- und Wassertiere



Gruppe 1



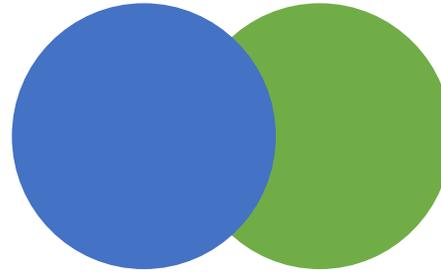
Gruppenaufteilungen

Gruppe 2

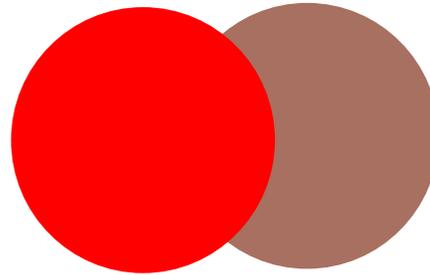


Milena Daxlberger

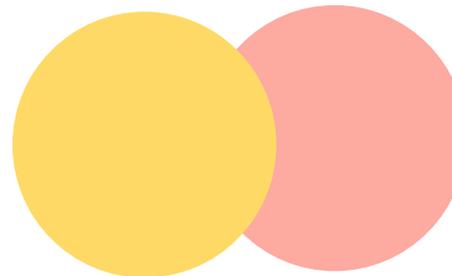
Gruppe 1



Gruppe 2



Gruppe 3



Gruppe 1

Füchse



Gruppe 2 Vögel



Gruppe 3

Flossentiere

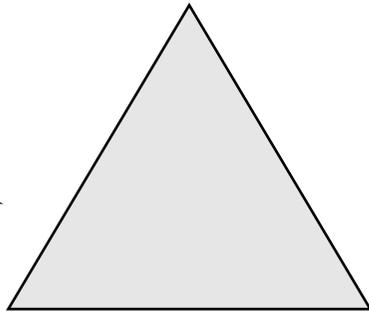


Gruppe 4

Mit Geweih/ Hauer



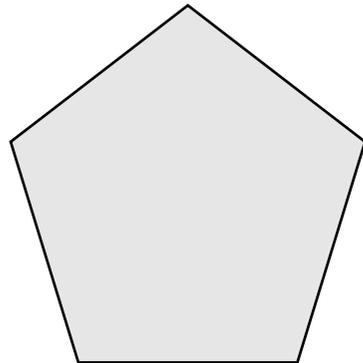
Gruppe 1



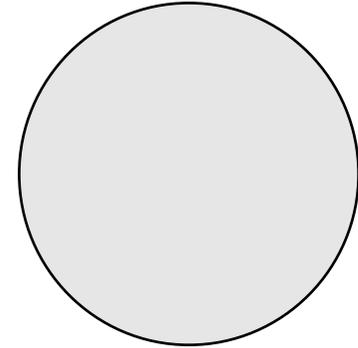
Gruppe 2



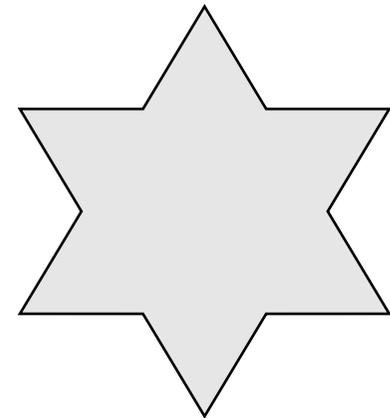
Gruppe 3



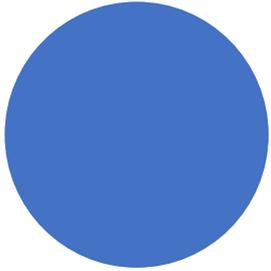
Gruppe 4



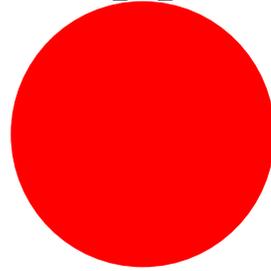
Gruppe 5



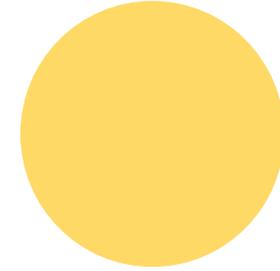
Gruppe 1



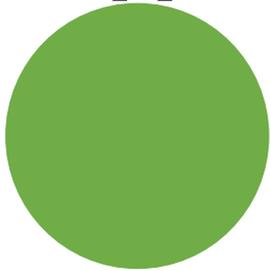
Gruppe 2



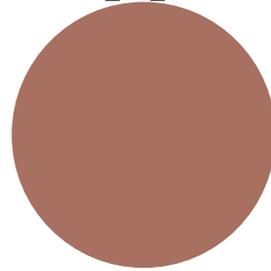
Gruppe 3



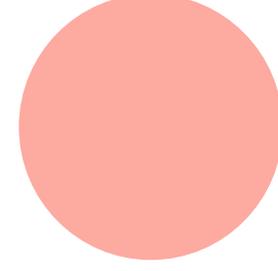
Gruppe 4



Gruppe 5



Gruppe 6



Aufteilung 6

Gruppe 1	1	8	15	22	29
Gruppe 2	2	9	16	23	30
Gruppe 3	3	10	17	24	
Gruppe 4	4	11	18	25	
Gruppe 5	5	12	19	26	
Gruppe 6	6	13	20	27	
Gruppe 7	7	14	21	28	

Aufteilung 7

Gruppe 1



Gruppe 2



Gruppe 3



Gruppe 4



Gruppe 5



Gruppe 6



Gruppe 7

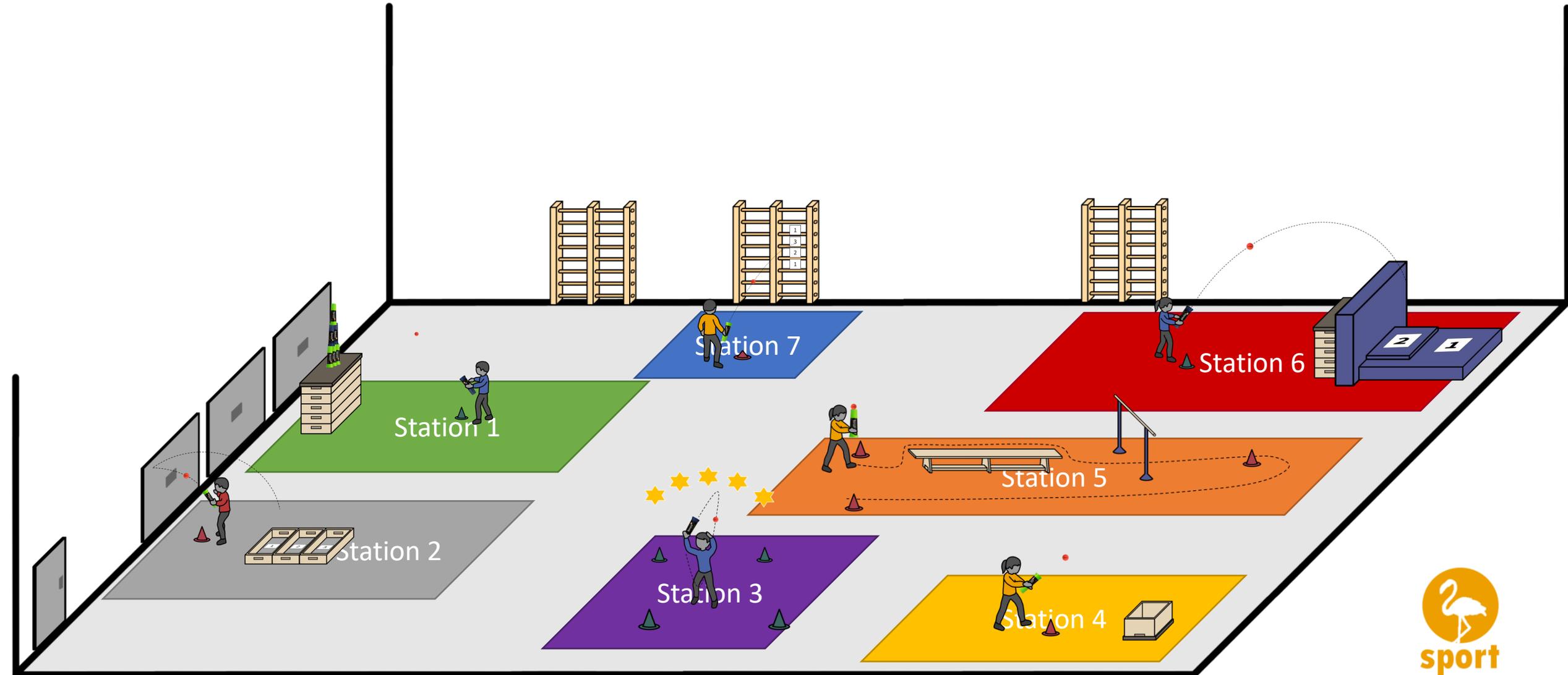


Gruppe 8



Hallenplan

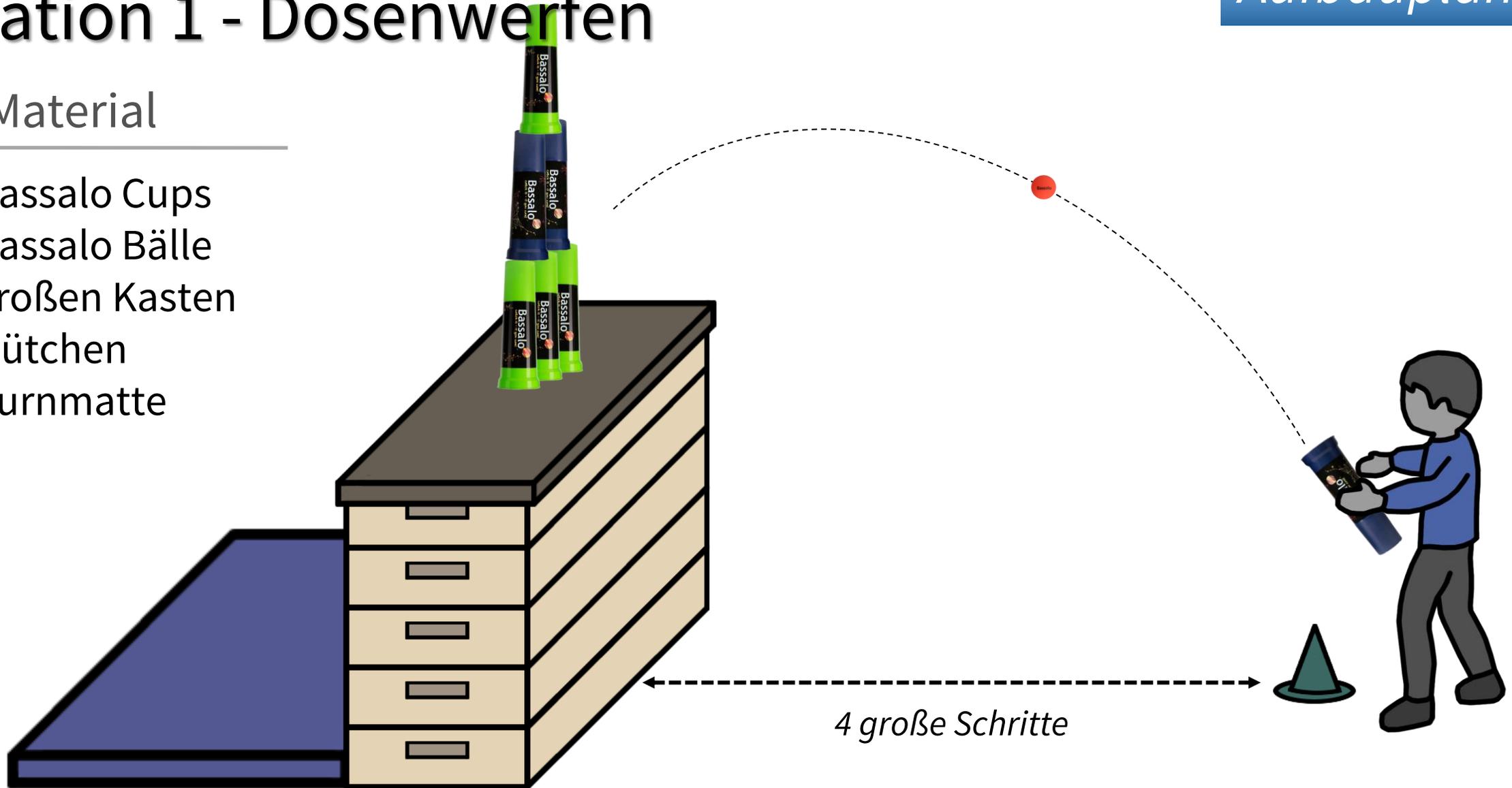
Übersicht



Station 1 - Dosenwerfen

Material

- 7 Bassalo Cups
- 4 Bassalo Bälle
- 1 großen Kasten
- 1 Hütchen
- 1 Turnmatte



Station 1

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	4
	Punkte	1P je Cup

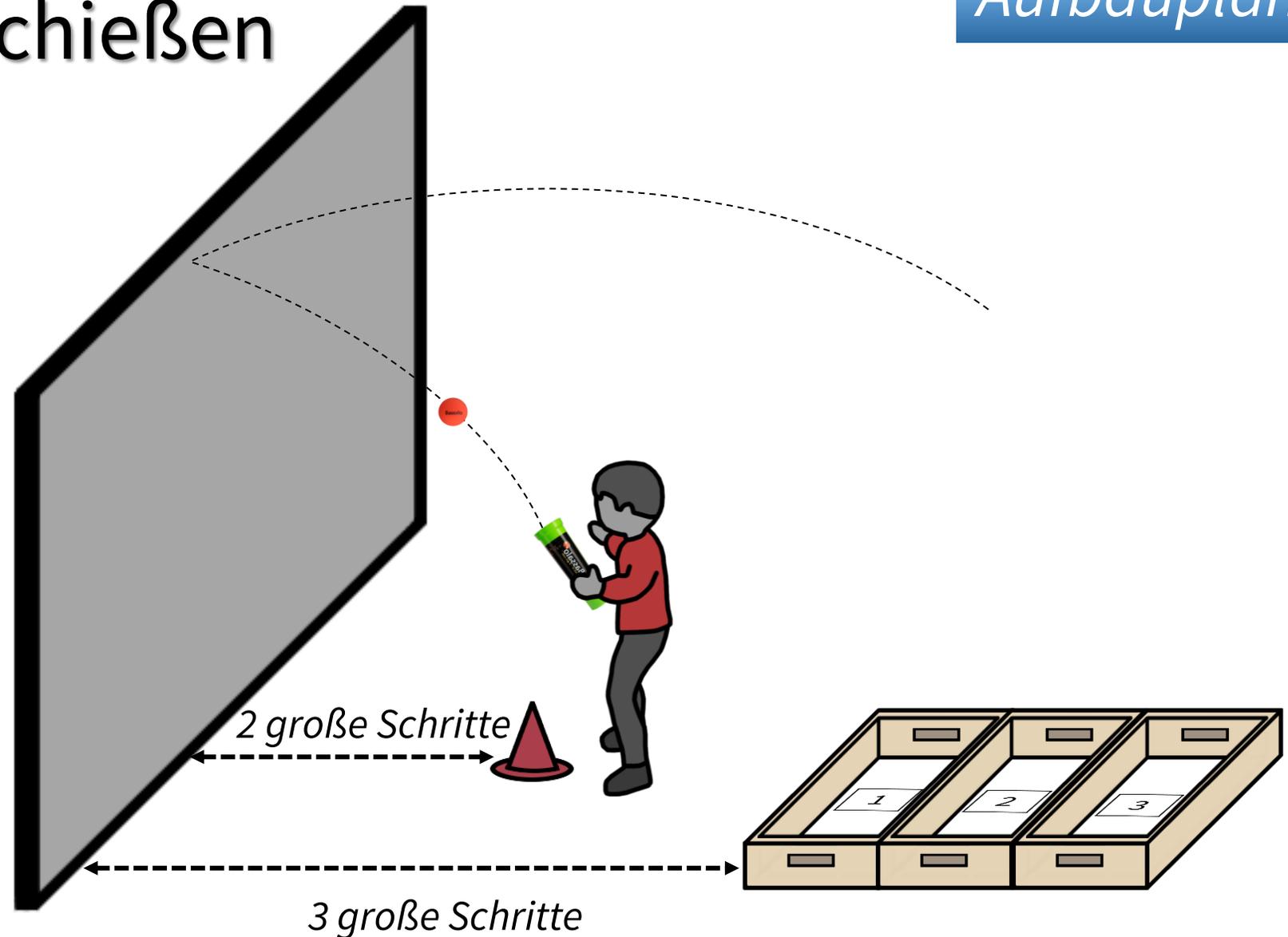
Anleitung

- Stelle dich mit dem Bassalo Cup und einem Bassalo Ball vor das Hütchen
- Ziele nun auf die Pyramide und versuche so viele Cups wie möglich zu treffen
- Alle Cups, die um – oder heruntergefallen sind, musst du nicht mehr abwerfen
- Du hast **4 Versuche** die Pyramide zum Schrumpfen zu bringen
- Deine Punktezahl berechnet sich nach der **Anzahl** der insgesamt **um- oder heruntergefallenen Cups!** Es sind also bis zu 6 Punkte möglich

Station 2 - Zielschießen

Material

- 1 Bassalo Cup
- 1 Bassalo Ball
- 3 Kasteninnere
- 1 Hütchen
- 3 Punktekärtchen



Station 2

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	4 (nur 2 zählen!)
	Punkte	Je nach Kärtchen

Anleitung

- Stelle dich mit dem Bassalo Cup und einem Bassalo Ball vor das Hütchen und blicke zur Wand
- Der Ball muss nun zuerst die Wand berühren und dann in einem der drei Felder aufkommen
- Dein Mitspieler überwacht, in welchem Feld der Ball zuerst aufprallt!
- Du hast **4 Versuche**, deine **besten 2 Versuche** zählen!
- Maximal kannst du also 6 Punkte (2 x 3 Punkte) erreichen

Station 3 - Trickmaschine

Aufbauplan

Material

- 1 Bassalo Cup je Spieler
- 1 Bassalo Ball je Spieler
- 1 Bassalo Trick-Karte
- 4 Hütchen



Station 3

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	unbegrenzt
	Punkte	1P pro Trick

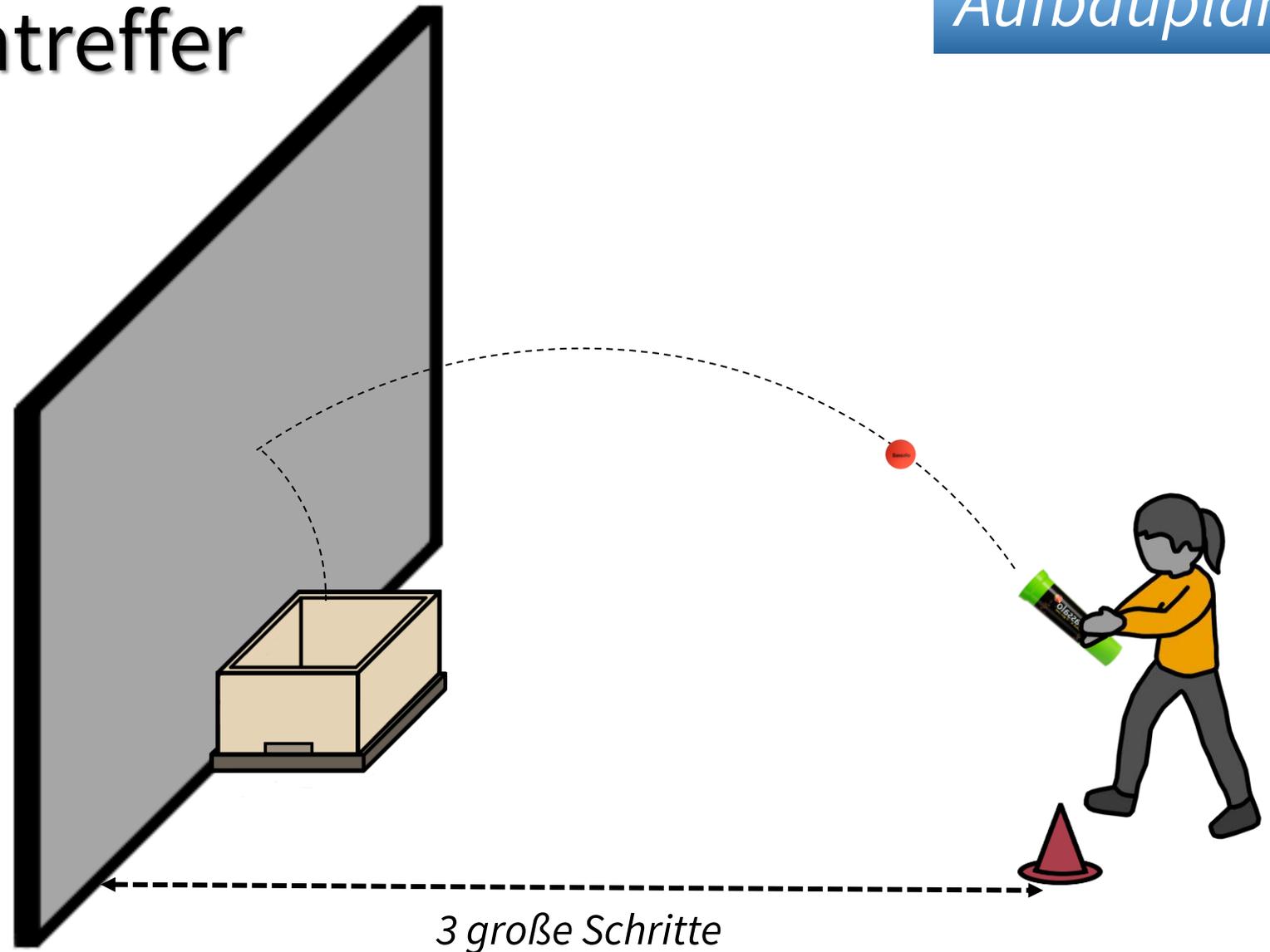
Anleitung

- Übt immer abwechselnd einen Trick von der Karte
- Beim **Gelingen eines Tricks** erhältst du einen Punkt. Dein Partner kontrolliert dies!
- Du kannst bis zu **6 verschiedene Tricks** zeigen und so maximal 6 Punkte erreichen!

Station 4 - Kastentreffer

Material

- 1 Bassalo Cup
- 1 Bassalo Ball
- 1 kleiner Kasten (umgedreht)
- 1 Hütchen



Station 4

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	4
	Punkte	2P je Treffer

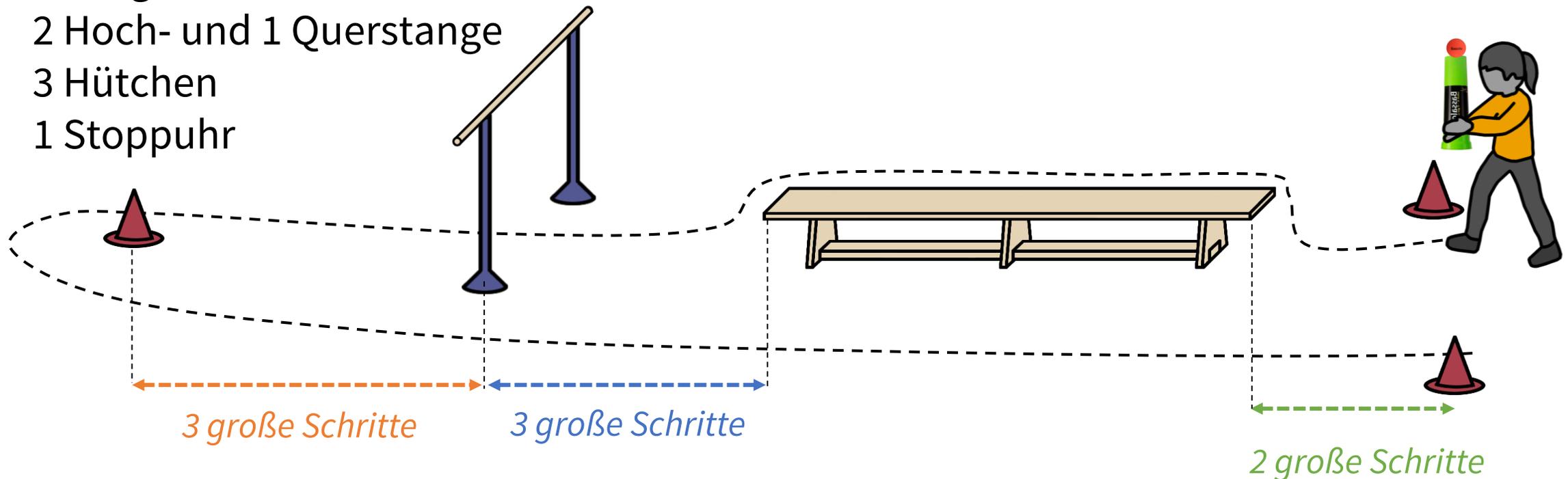
Anleitung

- Stelle dich vor das Hütchen in Blickrichtung zur Wand
- Versuche nun den Ball direkt oder indirekt (über die Wand) in den kleinen Kasten zu befördern
- Du hast **4 Versuche** in den Kasten zu treffen
- **Ein Kastentreffer** (der Ball muss nicht im Kasten liegen bleiben) gibt **2 Punkte**
- Du kannst jedoch **maximal 6 Punkte** erzielen

Station 5 - Eierlauf

Material

- 1 Bassalo Cup mit Rollschutz
- 1 Bassalo Ball
- 1 Langbank
- 2 Hoch- und 1 Querstange
- 3 Hütchen
- 1 Stoppuhr



Station 5

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	unbegrenzt
	Punkte	Siehe Punktetabelle

Anleitung

- Stelle dich an die Startlinie mit Cup (mit Rollschutz) und einem Ball
- Dein Partner gibt dir das Signal zum Starten „3-2-1-LOS!“ und stoppt mit der Stoppuhr deine Zeit.
- Überwinde zuerst die Bank, ducke dich unter dem Hindernis hindurch, laufe bis zu dem hinteren Hütchen und dann zur Startlinie zurück, wo deine Zeit gestoppt wird
- Fällt dir der Ball herunter, hole ihn schnell und mache an der Stelle weiter, wo du aufgehört hast!

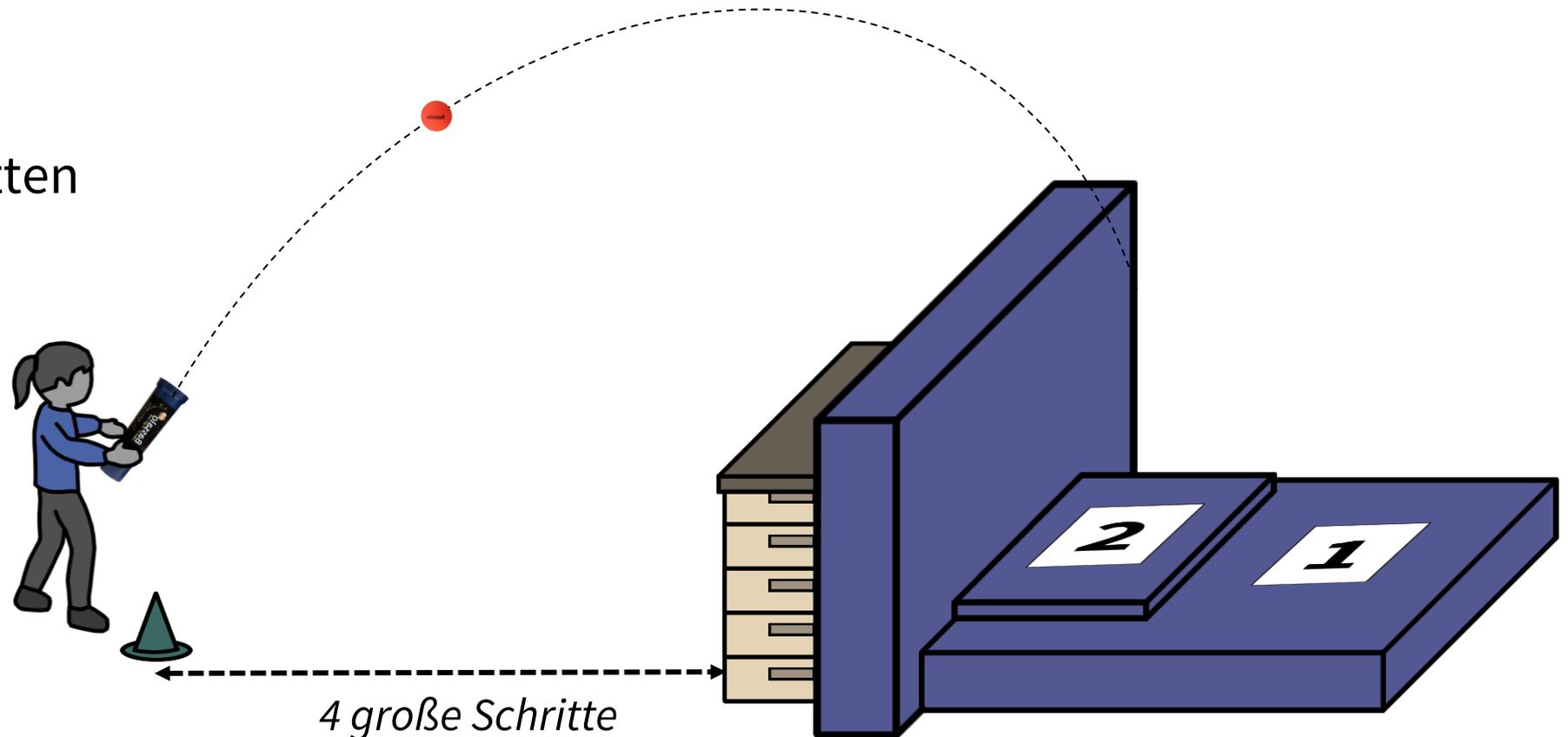
Punktetabelle:

6 Punkte	5 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
Unter 10s	10,1s – 12s	12,1s – 14s	14,1s – 16s	16,1s – 18s	18,1s – 20s

Station 6 - Mattenwand

Material

- 1 Bassalo Cup
- 1 Bassalo Ball
- 1 großer Kasten
- 2 Weichbodenmatten
- 1 Turnmatte
- 1 Hütchen



Station 6

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	4 (besten 3 zählen!)
	Punkte	Je nach Kärtchen

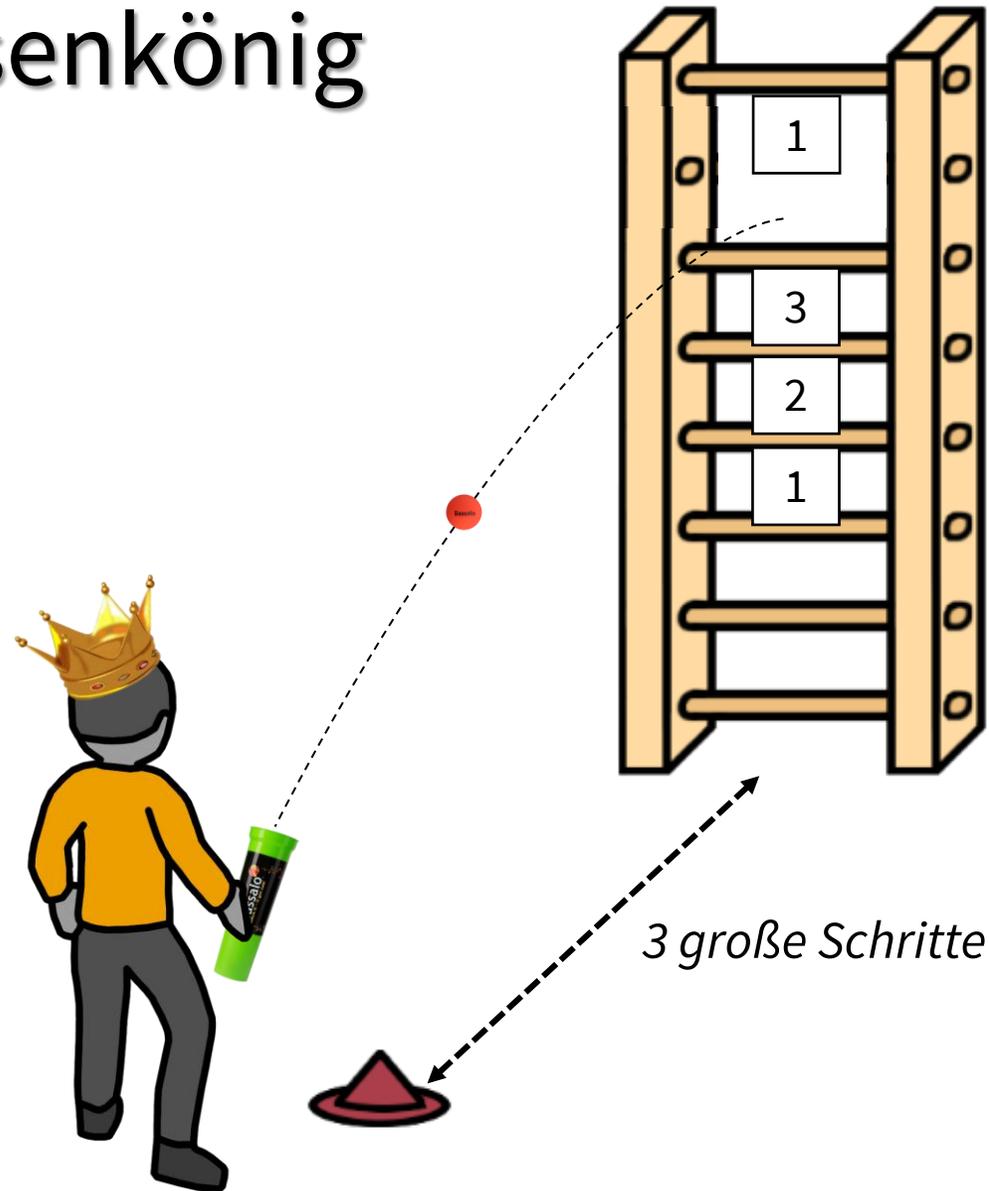
Anleitung

- Stelle dich vor das Hütchen in Blickrichtung zu der Mattenwand
- Wirf den Ball mit dem Cup so, dass er auf der Matte hinter der aufgestellten Matte aufkommt, der Ball muss nicht liegen bleiben
- Triffst du die Turnmatte erhältst du **2 Punkte**, triffst du die liegende Weichbodenmatte erhältst du **1 Punkt**
- Dein Partner sagt dir genau deinen Treffer und holt dir den Ball
- Du hast insgesamt **4 Versuche**, deine **besten 3 Versuche** zählen! Du kannst also maximal **6 Punkte** erzielen

Station 7 - Sprossenkönig

Material

- 1 Bassalo Cup
- 1 Bassalo Ball
- 1 Sprossenwand
- 4 Punktekärtchen
- 1 Hütchen



Station 7

So geht's!

Maximal 6 Punkte	Versuche	4
	Punkte	Je nach Kärtchen

Anleitung

- Stelle dich vor das Hütchen in Blickrichtung zu der Sprossenwand
- Wirf den Ball mit dem Cup so, dass er **zwischen zwei Sprossen** fällt, die mit Punkten gekennzeichnet sind
- Es gibt *keine Punkte*, wenn der Ball von einer Sprosse zurückprallt oder ein leeres Feld trifft
- Du hast **4 Versuche** um Punkte zu sammeln und kannst **maximal 6 Punkte** erzielen!

Laufzettel Bassalo Parcours

Team: _____

Name:	-----									
Station 1	Versuch 1									
	Versuch 2									
	Versuch 3									
	Versuch 4									
Station 2	Versuch 1									
	Versuch 2									
	Versuch 3									
	Versuch 4									
Station 3	1 Trick									
	2 Tricks									
	3 Tricks									
	4 Tricks									
	5 Tricks									
	6 Tricks									
Station 4	Versuch 1									
	Versuch 2									
	Versuch 3									
	Versuch 4									
Station 5	Versuch 1									
	Versuch 2									
Station 6	Versuch 1									
	Versuch 2									
	Versuch 3									
	Versuch 4									
Station 7	Versuch 1									
	Versuch 2									
	Versuch 3									
	Versuch 4									