

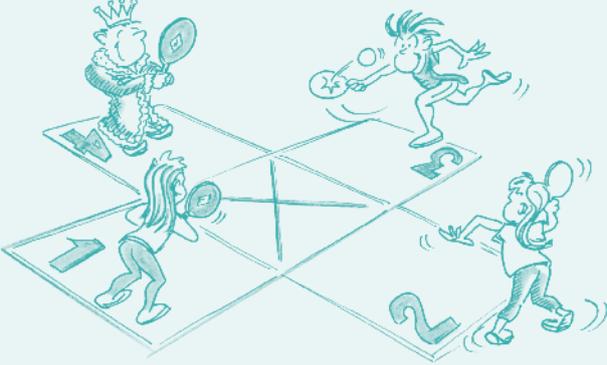
Street Racket – «anyone, anytime, anywhere»

Street Racket kann dank einfacher Regeln und variantenreichen Inhalten von allen, überall und jederzeit gespielt werden. Ob auf dem Pausenplatz, in der Sporthalle oder sogar im Klassenzimmer, Street Racket garantiert bei kleinem Aufwand auf allen Stufen sehr viel Spass. Das Spielfeld kannst du einfach mit Kreide oder Klebeband auf den Boden zaubern und bei den möglichen Schlägern sind deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt. Neben den offiziellen Street-Racket-Schlägern kannst du auch einen Tennisschläger benutzen oder die Schläger ganz einfach mit deinen Schülerinnen und Schülern im Werkunterricht selber herstellen.

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
1	<p>ICH UND DER BALL Street Racket → Karte 3 A</p>  <p>Eine Spielerin spielt den Ball gemäss den Grundregeln von Street Racket an Ort. Wie lange kann die Spielerin den Ball ohne Fehler im Spiel halten?</p> <p>Grundregeln Street Racket</p> <ul style="list-style-type: none"> – Den Ball immer von unten nach oben spielen; kein Smash, der Ball darf das Racket nie nach unten verlassen – Den Ball immer einmal aufspringen lassen; kein Volley <p>→ ERLEICHTERN</p> <ul style="list-style-type: none"> – Den Ball fangen und danach aufwerfen (ohne Racket) – Den Ball mit der offenen Handfläche spielen <p>→ ERSCHWEREN</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zwischen den Schlägern die Spielhand/das Racket wechseln – Mit 2 Rackets spielen und bei jedem Schlag links/rechts abwechseln 	<p>Einen Ball fortlaufend und rhythmisch spielen können</p>
2	<p>ARM-NETZ Street Racket → Karte 6 A</p>  <p>2 Spieler reichen sich die freie Hand und bilden mit ihren Händen und Armen auf diese Weise ein «Netz». Welches Team kann sein «Netz» möglichst oft ohne Fehler mit dem Racket (in der anderen Hand) überspielen?</p>	<p>Den eigenen Körper als Element der Spielgestaltung einsetzen können</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
3	<p>INSELSPIEL Street Racket → Karte 11 A</p>  <p>Verschiedene Kreise (= Inseln) werden zwischen einer Startlinie und einem Zielfeld mit Kreide (draussen) oder Reifen (drinnen) auf dem Boden markiert. Wer eine Insel trifft, darf diese betreten und von dort aus weiterspielen. Wer findet den besten (Anzahl Schläge) oder schnellsten Weg (kürzeste Zeit bis zum Ziel) auf die andere Seite?</p> <p>→ REGELN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer eine Insel verfehlt, muss es von der letzten erreichten Insel aus erneut versuchen. - Die Linien der Inseln gehören dazu und sind gültig. 	<p>Sich einer variablen Spielanordnung taktisch optimal anpassen können</p>
4	<p>DER REKORD Street Racket → Karte 14 A</p>  <p>Auf dem Boden sind die 3 Quadrate eines Street-Racket-Feldes eingezeichnet (Kreide, Farbe, Spray, Klebeband). Welche beiden Spielerinnen können den Ball gemäss den Grundregeln (kein Volley, kein Smash) möglichst oft vom 1. ins 3. Quadrat und wieder zurück spielen? Der Ball darf nicht ausserhalb der Zielquadrate aufspringen.</p> <p>→ ERLEICHTERN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mittleres Quadrat verkleinern (Rechtecke statt Quadrate und Linien näher beisammen markieren) 	<p>Einen Ball auf dem Einzelfeld kontrolliert und möglichst oft hin und her spielen können</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
5	<p>RUNDLAUF Street Racket → Karte 16A</p>  <p>Eine Gruppe spielt möglichst lange Rundlauf. Jeder Spieler wechselt nach seinem Schlag sofort die Seite. Welches Team schafft so am meisten Schläge?</p> <p>→ VARIANTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Allgemeine Wettkampfform: Wer einen Fehler begeht, scheidet aus; am Ende Finalspiel auf 3 Punkte - Anstatt die Seite zu wechseln, innerhalb der halben Gruppe rotieren; Wettkampfform dieser Variante: Welche dieser beiden Gruppen verliert zuerst alle Spieler? 	<p>Als Gruppe den Ball im Rundlauf-Prinzip lange im Spiel halten können</p>
6	<p>STREET-RACKET-DOPPEL Street Racket → Karte 17A</p>  <p>4 Spielerinnen spielen Doppel und wechseln sich nach dem Schlag jeweils mit der Partnerin ab. Welches 4er-Team schafft auf diese Weise den längsten Ballwechsel?</p> <p>→ VARIANTEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teamwork: Nur 1 Racket pro Seite; das Racket nach jedem Schlag der Partnerin übergeben 	<p>Mit einer Partnerin das Grundspiel kooperativ über einen längeren Zeitraum ausführen</p>

Nr.	Übungs- oder Spielform	Ziel
7	<p>TEAM-ELIMINATION Street Racket → Karte 17B</p>  <p>Zwei 2er-Teams spielen Doppel (kompetitiv). Ein drittes Paar steht in der Mitte neben dem Spielfeld bereit und erbt jeweils den Platz des Teams, welches einen Fehler begangen hat. Das auf dem Feld verbleibende Paar darf sofort mit dem neuen Ballwechsel beginnen («Winner's ball»). Welches Paar gewinnt zuerst 10 Punkte?</p>	<p>Als Team möglichst lange auf dem Spielfeld bleiben</p>
8	<p>KÖNIG-SPIEL Street Racket → Karte 24A</p>  <p>Street Racket kann auch in einem «Kreuzfeld» gespielt werden (siehe Skizze). Der König versucht, sein Spielfeld möglichst lange zu regieren. Die Quadrate werden von 1–4 nummeriert, der König steht im Feld 4. Jeder Spieler kann jedes Feld anspielen. Wer einen Fehler macht, muss zurück auf Feld 1. Frei gewordene Felder werden aufgerückt. Nur der König kann punkten, immer dann, wenn er im Spiel bleibt. Der König hat immer Anspiel. Bei mehr als 4 Spielern gibt es vor Feld 1 eine Warteschlange.</p>	<p>Als König möglichst lange regieren</p>

Weitere Spielformen im Einzelfeld, Kreuzfeld, Maxifeld oder Wandfeld findest du im Fächer «STREET RACKET», Art-Nr. 20.532, ISBN 978-3-03700-532-3



shop.ingold-biwa.ch