

INHALT

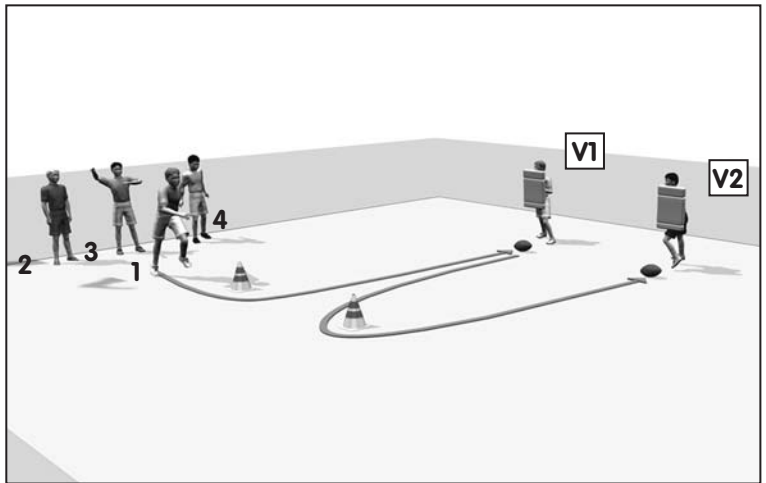
Kapitel 1		5
	Vorwort	6
	Einführung	7
Kapitel 2	Grundlagen des Vermittlungskonzeptes	9
	2.1 Spielidee des Rugby	10
	2.2 Phasenmodell der Spielvermittlung.....	12
	2.3 Bedeutung und Entwicklungsstand des Rugbyspiels	13
	2.4 Anforderungsprofil	16
	2.5 Bedeutung für den Sportunterricht	16
	2.6 Charakteristische Merkmale des Spiels.....	18
Kapitel 3	Spiele und Übungsformen zur Vorbereitung auf Körperkontakt	21
	3.1 Spiele	22
	3.2 Vertrauensübungen	29
	3.3 Übungen zur Vorbereitung auf Bodenkontakt	29

Kapitel 4	Phase I: Hinführung zu den Grundlagen des Spielhandelns	31
	4.1 Spielstufe 1: Ballgewöhnung.....	32
	4.2 Spielstufe 2: Vorpassregel.....	40
	4.3 Spielstufe 3: Abseitsregel	55
	4.4 Spielstufe 4: Erweiterung der Abseitsregel (bei Tritten)	77
	4.5 Raumgewinn als wesentliches Kriterium für sinnvolles Spielhandeln im Rugby	77
	4.6 Spielregeln für das Rugbyspiel in Phase I.....	78
Kapitel 5	Phase II: Kontinuität im Spielhandeln und nach Haltesituationen	81
	5.1 Gruppenkämpfe	82
	5.2 Tiefhalten	96
	5.3 Spielregeln für das Rugbyspiel in Phase II.....	106
Kapitel 6	Phase III: Standardsituationen	107
	6.1 Der Antritt.....	108
	6.2 Die Gasse.....	110
	6.3 Das angeordnete Gedränge.....	117
	6.4 Spielregeln für das Rugbyspiel in Phase III	123
Anhang	Anhang	125
	7.1 Plan des Spielfeldes im Wettkampfrugby.....	126
	7.2 Bezeichnung und Bezifferung einer 15er Rugbymannschaft.....	127
	7.3 Literaturverzeichnis.....	128

59

Technik: Gruppenkämpfe

Phase: II


Material

Zwei Bälle, zwei Tackle-Schilde, zwei Hütchen

Ablauf

Angreifer 1 umläuft das Hütchen, nimmt den Ball auf und geht mit dem Tackle-Schild von Verteidiger 1 in Kontakt. Angreifer 2, 3 bilden um Angreifer 1 ein Paket. Danach wird der Ball wieder abgelegt. Angreifer 1, 2, 3 wiederholen die Übung bei V2. Inzwischen startet die nächste Angreifergruppe.

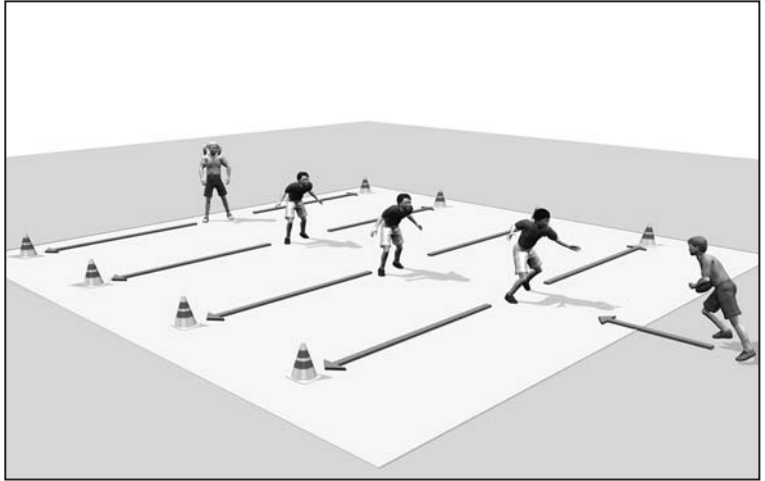
Variation

Statt des Pakets wird ein offenes Gedränge gebildet.

69

Technik: Tiefhalten

Phase: II

**Material**

Acht Markierungshütchen, ein Ball

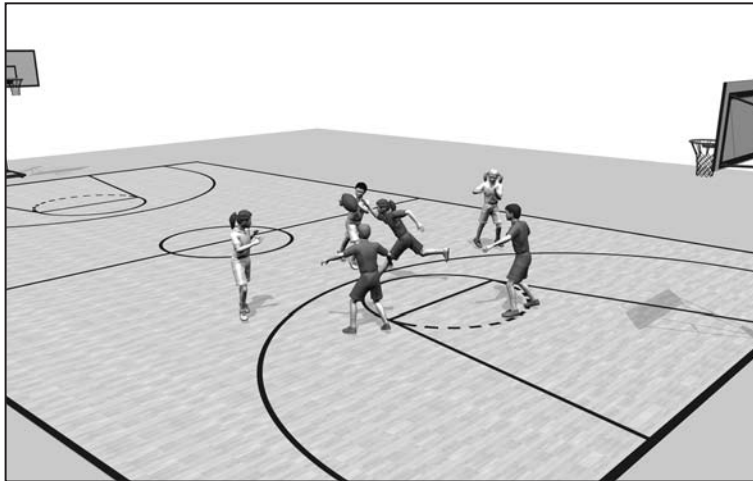
Ablauf

In einem durch Hütchen markierten „Tackle-Kanal“ läuft der Angreifer auf Zuruf des Spielleiters auf den Verteidiger zu, um einen Durchbruch zu starten, was der Verteidiger seinerseits durch Tiefhalten zu verhindern versucht. Dieser darf sich nur zwischen seinen Markierungshütchen hin und her, nicht aber vorwärts oder rückwärts bewegen. Beim nächsten Verteidiger versucht der Angreifer erneut einen Durchbruch. Die Übung kann um beliebig viele Verteidiger erweitert und zu 2 gegen 1-Spielsituationen ergänzt werden.

Technik: Gasse

Phase: III

78



Ein Ball, zwei Basketballkörbe

Material

Als Spiel: Spielen mit einem Rugbyball in kleinen Mannschaften, etwa drei gegen drei, auf Basketballkörbe. Der Ball darf in alle Richtungen geworfen werden, es ist aber nicht erlaubt, mit dem Ball in der Hand zu laufen oder diesen zu treten.

Ablauf

Als Übungsform: Distanzwürfe als Zielwürfe auf Basketballkörbe

Variation