

CAPTURE THE FLAG

MIT DER RICHTIGEN STRATEGIE DIE GEGNERISCHE FLAGGE KLAUEN.

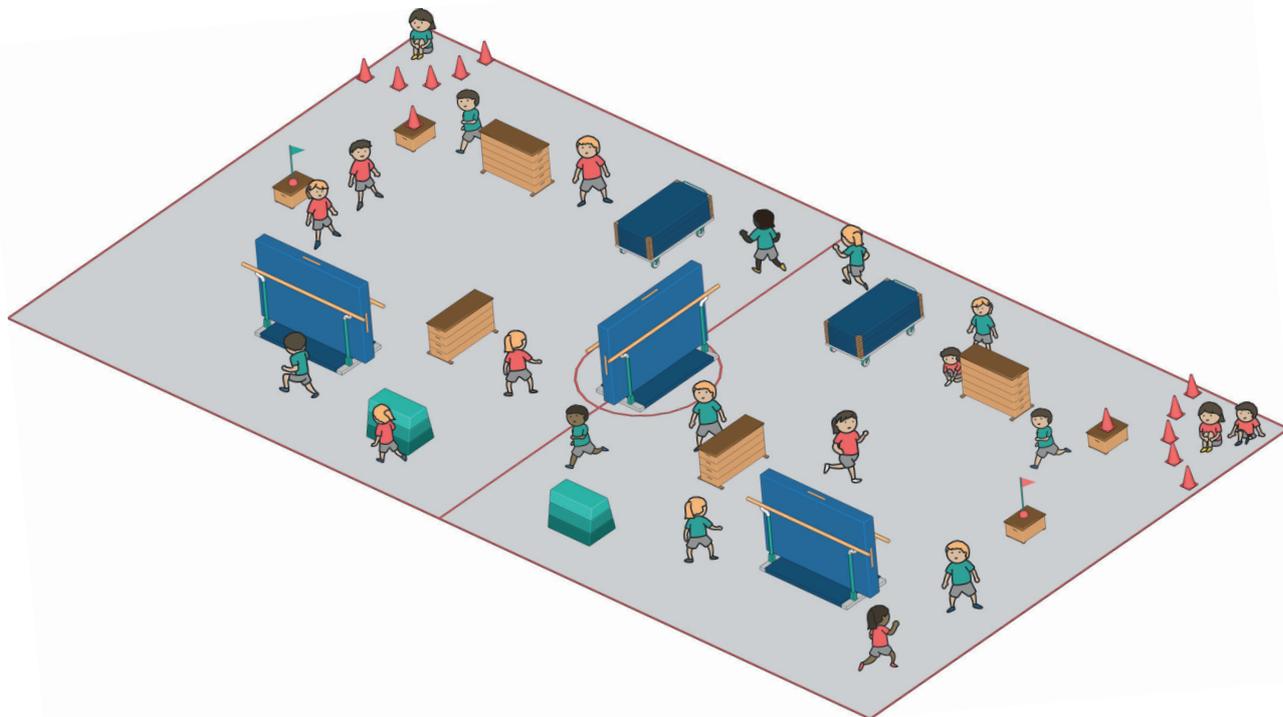
-  **ZEIT:** 45-90 Min.

-  **MATERIAL:** Kästen, Mattenwagen, Weichböden, Tore und alles was sich sonst noch anbietet

-  **AUFBAU:** In der Halle sollen möglichst viele Hindernisse, Sichtschutze und Verstecke aufgebaut werden. Der Aufbau sollte in beiden Hallenhälften identisch sein, damit die Spielfelder für beide Teams fair sind. Alle Geräte und Materialien können zur Gestaltung einer Spiellandschaft genutzt werden, sofern deren Einsatz kein Verletzungsrisiko darstellt.

SPIELBESCHREIBUNG:

2 Teams treten gegeneinander an. Ziel ist es, in der gegnerischen Hälfte die Flagge des Gegnerteams zu klauen, ohne dabei gefangen zu werden (Fangvariante: Touch oder mit Flagfootballgürteln). Dabei wird parallel angegriffen und verteidigt, somit gibt es verschiedene Aufgaben in dem Spiel, die sich die Schülerinnen und Schüler selbstständig aufteilen. Die Hindernisse und Sichtschutze dienen dabei als Verstecke und ermöglichen es zudem, sich anzuschleichen und Überraschungsmomente herzustellen. Gefangene Personen kommen ins „Gefängnis“, dort können sie durch Abklatschen wieder befreit werden. Bekannt ist das Spiel auch unter dem Namen „Flagge klauen“ und wird normalerweise draußen gespielt. Vielen Schülerinnen und Schülern ist der Modus „Capture the Flag“ (CtF) aus Computerspielen bekannt.



IMPRESSUM

© WIMASU.de 2018 Janes Veit und Christoph Walther GbR
 Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.

DOKUMENT ZITIEREN

Veit, J., Walther, Ch. (2018). Capture the Flag
 Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/capture-the-flag/>
 Version 2.0

CAPTURE THE FLAG

MIT DER RICHTIGEN STRATEGIE DIE GEGNERISCHE FLAGGE KLAUEN.

 **WICHTIGE REGELN**, die mit der Klasse zu klären sind:

- Gefangene Kinder müssen freiwillig ins Gefängnis.
- Das Befreien aus dem Gefängnis kann klarer gestaltet werden, indem dessen Begrenzung zum Beispiel durch Turnmatten oder ausgelegte Seile klar markiert wird. Wird ein davor markiertes Hütchen umgestoßen, sind alle Gefangenen befreit und dürfen das Gefängnis verlassen, müssen aber zunächst in die eigene Hälfte zurückkehren.
- Die Flagge darf nicht geworfen werden. Darf die Flagge übergeben werden?
- Stichwort "Katzenwache": Wie eng darf die eigene Flagge bewacht werden?
- Gibt es Punkte im gegnerischen Feld, an denen man nicht gefangen werden kann (Safety-Spots)?

WEITERFÜHRENDE AUFGABEN UND FRAGEN AN DIE KLASSE:

- Es bietet sich an, den Teams nach den ersten Runden „Besprechungszeit“ zu geben. Dabei ist es interessant, Gruppenstrukturen zu beobachten. Kristallisieren sich Anführerinnen und Anführer heraus? Welche Rollen bevorzugen die einzelnen Kinder? Wer greift gerne an? Wer wird eventuell in Rollen gezwungen, die er/sie nicht möchte?
- Aufgabe: Entwickelt Spielzüge, die es euch ermöglichen, die Flagge des gegnerischen Teams zu klauen. Dabei lassen sich z. B. taktische Elemente erarbeiten (wie Täuschung, Ablenkung, Hilfe im Angriff, aber auch Verteidigungsstrategien wie Raum- oder Personendeckung), die ein hohes Maß an Miteinander verlangen.



TIPP: Verfügt die Halle über einen Vorhang, so kann dieser als hervorragender Sichtschutz dienen. Auch für draußen oder auf Klassenfahrt eignet sich dieses Spiel gut. Wichtig ist dannaber ein klar begrenztes Gebiet, das sich als Lehrkraft einigermaßen gut einsehen lässt.

Weblinks zu weiteren Capture the Flag-Varianten:

- <http://www.spielregeln.de/fahne-erobern.html>
- http://www.spielewiki.org/wiki/Capture_the_Flag

IMPRESSUM

© WIMASU.de 2018 Janes Veit und Christoph Walther GbR
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



DOKUMENT ZITIEREN

Veit, J., Walther, Ch. (2018). Capture the Flag
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/capture-the-flag/>
Version 2.0



KLICK' HIER & FOLGE UNS!

wimasu.de

Wir machen Sportunterricht.



WIMASU

CAPTURE THE FLAG

