

# Varianten für Sixcup

## Kriterien und Rahmenbedingungen:

Vor dem Spiel die Varianten ankreuzen. Am Ende hat man einen Code (z. B. 1.A2.A3.B4.A6.B7.AC-18.B).

## 1. Spielfeld/Mannschaftsaufteilung:

28 Spieler in der Turnhalle mit mindestens 10x20m Platz.

- Variante A: es spielen 14 gegen 14. jeder Spieler hat einen "ball"
- Variante B: wie 1, aber jede Mannschaft besteht aus 7 Paaren. Jedes Paar hat einen gemeinsamen "Ball"

## 2. Material und Geräte:

Bälle=schaumstoff-würfel in Fußball-Größe.

Eine Mannschaft hat rote "Bälle", die andere blaue "Bälle".

- Variante A: Es gibt Körbe
- Variante B: er gibt unterschiedlich hohe Körbe

## 3. Spielidee/Punkte erzielen:

Wer in den Korb schießt, bekommt so viel punkte, wie der Würfel dann anzeigt, wenn er liegt.

Diese Zahl schreibt ein Schiedsrichter auf (z.B die Lehrkraft).

Danach muss der Spieler seinen Ball wieder rausnehmen und den Ball zurück zum Startpunkt schießen.

- Variante A: man darf nur seinen eigenen Ball in den Korb schießen
- Variante B: man darf jeden Ball der eigenen Farbe (z B. rot) in den Korb schießen

## 4. Bewegungsart:

- Variante A: alles ist erlaubt
- Variante B: eine Bewegungsart wird vorgegeben (z. B. rückwärtslaufen)

## 5. Tätigkeiten mit dem Spielgerät:

Den „Ball“ nur schießen bzw. nur anfassen, um ihn aus dem Korb zu nehmen.

Nur wenn der Würfel auf der Kippe steht, darf der Korb bewegt werden, um die Zahl zu würfeln

## 6. Verhalten gegenüber Gegenspielern:

- Variante A: man darf sie nicht absichtlich berühren oder behindern
- Variante B: wie 1, aber man darf die Bälle des Gegners im Flug wegschießen

## 7. Aufgabenverteilung:

Die SuS bauen das Spielfeld auf d.h.1 Hütchen als Startpunkt und die Körbe

Ein unparteiischer Schüler oder die Lehrkraft ist der Schiedsrichter.

Er schreibt die Punkte auf, kontrolliert die Spieler und verkündigt den Punktestand.

- Variante A: der Schiedsrichter trägt die Zahl ein, die der Spieler gewürfelt hat und ihm sagt
- Variante B: wie A, aber der Schiedsrichter muss rechnen: wenn der tiefe Korb getroffen wird, multipliziert der er die angezeigte zahl mit 1. beim mittleren Korb mit 3 und beim hohen Korb mit 6.
- Variante C: wie A oder B, aber der Schiedsrichter (am besten ein weiterer) ahndet Regelverstöße: (Beispiele)  
Spielidee/Punkte erzielen: der Spieler sagt die falsche Zahl (6 statt 1)  
Bewegungsart: der Spieler bewegt sich falsch (vorwärts rennen statt rückwärtslaufen)  
Tätigkeiten mit dem Spielgerät: der Spieler spielt falsch (werfen statt schießen)  
Verhalten gegenüber Gegenspielern: der Spieler verhält sich falsch (schießt den Ball des Gegners)
  - Variante C-1: dem Spieler wird eine bestimmte Zahl abgezogen (z. B. 10)
  - Variante C-2: der Spieler muss eine bestimmte Zeit ausscheiden (z. B. 10 Sekunden)
  - Variante C-3: der Spieler muss ohne Ball zum Startpunkt laufen (z. B. 1-mal)

## 8. Spielende:

- Variante A: das Team, das zuerst eine bestimmte Zahl (z.b.100 Punkte) erreicht, hat gewonnen.
- Variante B: das Team, nach einer bestimmten Zeit (z.B 10min) die meisten Punkte erreicht, hat gewonnen.
- Variante C: das Team, das als erstes alle seine Würfel in den Korb geschossen hat, hat gewonnen.