

STUNDENBEISPIEL 4

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN MIT HÜTCHEN

Formel Eins



SCHWIERIGKEITSGRAD

12 Bälle 24 Hütchen

24 Kinder
(vier 6er-Gruppen)

PRAKTISCHE HINWEISE

- Kleine Wettbewerbe dürfen keine hektischen und unkontrollierten Aktionen der Kinder provozieren! Andernfalls sollte auf die Wettbewerbsform verzichtet werden!
- Die eigene Begeisterung zeigen!
- Beim Fußballspielen in Phase 3 kleine Felder nebeneinander aufbauen, um alle gleichzeitig und in kleinen Teams spielen zu lassen!



„Wichtige Fußball-Elemente in kleinen Schritten vermitteln! Mit einfachen Dribbel-Aufgaben beginnen!“

HÜTCHEN

PHASE 1: VERFOLGUNGLAUFEN (10 MIN.)

ORGANISATION



- Für jede 6er-Gruppe einen Schüler als „Pilot“ bestimmen, der die Laufstrecke der Gruppe vorgibt.
- In der Halle an beliebigen Stellen, aber möglichst gleichmäßig verteilt, 12 Hütchentore (2 bis 3 Meter breit) aufbauen.

ABLAUF

- Die Gruppen bewegen sich durch die Halle.
- Auf ein Startsignal der Lehrkraft müssen sich die Schüler mit beiden Händen an der Hüfte fassen, dann 5 Tore so schnell wie möglich durchlaufen und sich schließlich hinsetzen. Welche Gruppe ist zuerst fertig?
- Anschließend einen anderen „Piloten“ bestimmen.

VARIATIONEN

- Der „Pilot“ gibt vor dem Wettlauf durch die Tore verschiedene Bewegungsformen für ein Team vor.
- Die Schüler fassen sich beim Durchlaufen der Tore an den Händen bzw. an den Hüften.
- Die Schüler fassen sich auf die Schultern und hüpfen einbeinig durch 5 (oder nur 3) Tore.



LERNZIEL 1

ORGANISATION

- Die Hütchentore aus Phase 1 unverändert lassen.
- 2 Gruppen (12 Spieler) besetzen je ein Hütchentor.
- Die 12 Schüler der anderen beiden Gruppen haben je einen Ball.

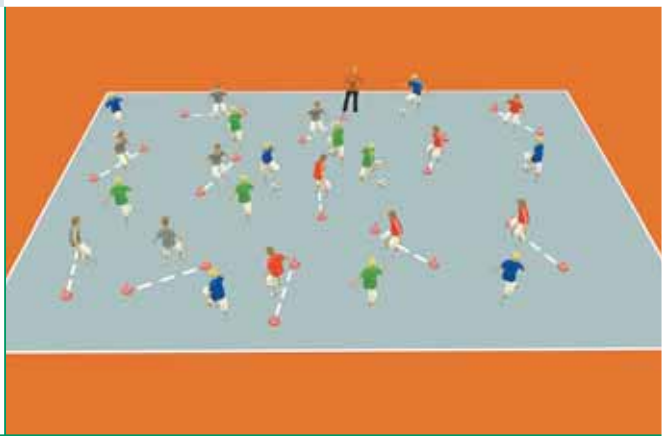
ABLAUF

- Einem gerade freien Torhüter den Ball zupassen, der dann zurückspielt (Doppelpass).
- Nach 2 Minuten Aufgabenwechsel der Gruppen.

VARIATIONEN

- Die Schüler mit Ball dribbeln von Tor zu Tor und versuchen, so viele Treffer wie möglich zu erzielen, indem sie am Torhüter vorbei durch das Hütchentor dribbeln.
- Jeder Spieler merkt sich seine Tore: Wer ist am erfolgreichsten?
- Die Hütchentore verbreitern.
- Nur 6 Torhüter (eine Gruppe) bestimmen, die die 12 Tore bewachen.

PHASE 2: DOPPELPASS/DRIBBELN (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- Die komplette Halle ist das Spielfeld.
- Auf jeder Grundlinie (= Hallen-Längsseite) 6 Hütchentore von 2 Metern Breite nebeneinander aufbauen.
- Zwei 6er-Gruppen bewachen als Torhüter jeweils die 6 Tore auf einer Seite.
- Die anderen beiden Gruppen spielen im Feld.

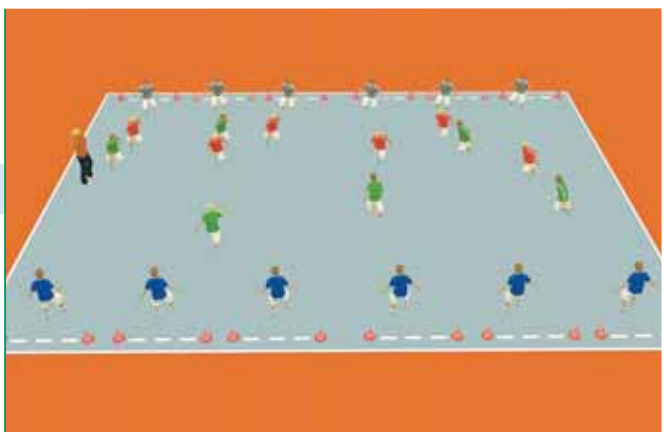
ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Spiel 6 gegen 6 auf je 6 Hütchentore – jede Gruppe verteidigt die 6 Tore mit Torhütern auf einer Seite.
- Torhöhe gleich Hüfthöhe der Schüler.
- Positionen- und Aufgabenwechsel der Gruppen nach spätestens 3 Minuten.

VARIATIONEN

- Die Torhüter dürfen die Hände nicht benutzen.
- Die Torhüter dürfen die Torlinien nicht verlassen!
- Um die Intensität zu erhöhen, mit 2 Bällen gleichzeitig spielen.

PHASE 3: 6:6 AUF JE 6 TORE (12 MIN.)



LERNZIEL 3