

STUNDENBEISPIEL 6

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN MIT HÜTCHEN

Hütchenkegeln



SCHWIERIGKEITSGRAD

4 Bälle 16 Hütchen

24 Kinder
(vier 6er-Gruppen)

PRAKTISCHE HINWEISE

- Gleich starke Gruppen zu Beginn einteilen und im weiteren Stundenverlauf möglichst nicht verändern!
- Aufgaben zum „Passen und Schießen“ möglichst mit einem Treffer-Ziel verbinden!
- Die Schussdistanz und die „Torgröße“ variabel dem Können der Kinder anpassen!
- Bei Zielstößen die Kinder darauf hinweisen: Präzision ist wichtiger als die Schussstärke!



„Zielstoß- und Torschuss-Aufgaben stets so organisieren, dass Kinder viele Erfolgserlebnisse haben!“

HÜTCHEN

PHASE 1: SLALOMLÄUFE

(10 MIN.)

ORGANISATION



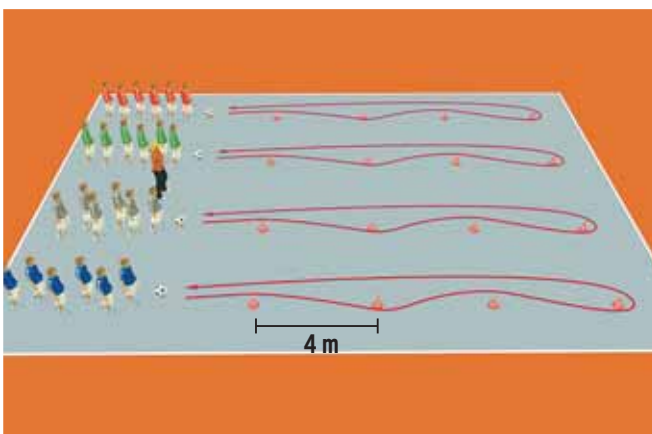
- Jede 6er-Gruppe postiert sich vor einem Slalom aus 4 hintereinandergestellten Hütchen (Abstand von Hütchen zu Hütchen: etwa 4 Meter).
- Jeder neuen Aufgabe einen Probelauf voranstellen, um eventuelle Probleme erkennen und ausschalten zu können – erst danach den Staffel-Wettbewerb starten!

ABLAUF

- Auf ein Startsignal der Lehrkraft durchlaufen die Gruppenersten je nach Vorgabe den Slalom.
- Auf dem Rückweg laufen sie auf direktem Weg an den Hütchen vorbei und schlagen den nächsten ab.
- Welche Gruppe ist zuerst fertig?

VARIATIONEN

- Rückwärts durch den Slalom laufen – vorwärts zurück.
- Mit einem Ball in der Hand laufen. Der Ball muss übergeben werden (Alternative: Rollen des Balles).
- Den Slalom mit einem Ball am Fuß durchdribbeln.



LERNZIEL 1

ORGANISATION

- Die Aufteilung der Gruppen aus Phase 1 bleibt unverändert.
- Für jede Gruppe eine Schuss-Linie markieren.
- Etwa 3 Meter vor jeder Gruppe und im Abstand von etwa 5 Metern zur Hallenwand ein Hütchen aufstellen.

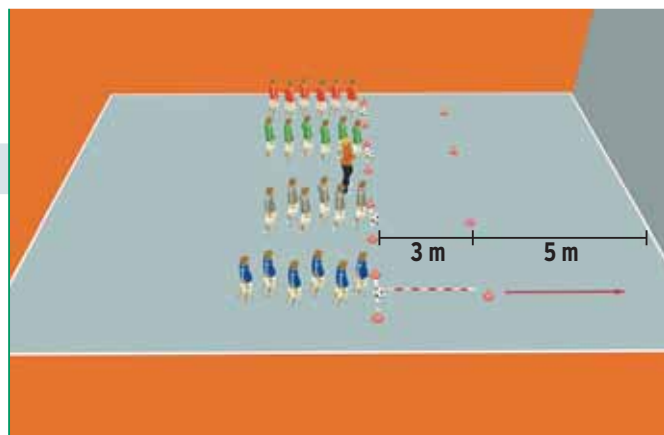
ABLAUF

- Die Schüler einer Gruppe schießen im Wechsel ab der Markierungs-Linie auf das jeweilige Hütchen und versuchen, es nach vorne zu treiben/kegeln.
- Welche Gruppe schafft es, das Hütchen bis an die Hallenwand zu treiben/kegeln?
- Oder: Welche Gruppe hat am Ende das Hütchen am weitesten nach vorne getrieben/gekegelt?

VARIATIONEN

- Die Schuss-Distanz vergrößern oder verkleinern.
- Die Schüler dribbeln ab einem Startpunkt bis zur Schuss-Linie, stoppen den Ball mit dem Fuß und schießen dann auf das Hütchen.
- Mit dem „anderen“ Fuß schießen.

PHASE 2: ZIELSTÖSSE (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- In jeder Hallenhälfte ein Spielfeld mit 2 Hütchentoren (5 Meter breit) bilden.
- Die Spielfelder gegebenenfalls durch Hütchen oder Langbänke voneinander abgrenzen.
- Jedem Spielfeld zwei 6er-Gruppen als Mannschaften zuteilen.

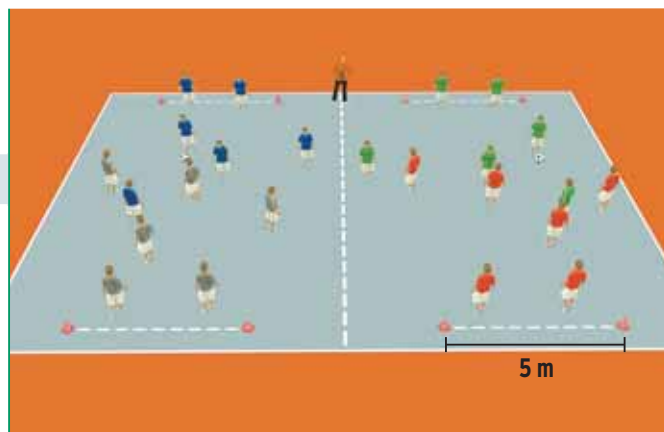
ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Es wird auf 2 Spielfeldern jeweils 4 gegen 4 auf Hütchentore gespielt. Jede Gruppe verteidigt das Tor mit 2 Torhütern.
- Nach jedem Tor (oder spätestens nach 3 Minuten) die beiden Torhüter wechseln.

VARIATION

- Eventuell ein kleines Sitzfußball-Turnier organisieren: Nach 6 Minuten spielen die beiden Sieger-Teams in Feld 1, die beiden anderen Mannschaften in Feld 2 gegeneinander: Welche Gruppe gewinnt das Turnier?

PHASE 3: 4:4 PLUS JE 2 TORHÜTER (12 MIN.)



LERNZIEL 3