



STUNDENBEISPIEL 12

KAPITEL 2

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN OHNE GERÄTE

Scheunentor



SCHWIERIGKEITSGRAD

OHNE GERÄTE



PRAKTISCHE HINWEISE

- Vorhandene Markierungen eignen sich dazu, mit geringstem organisatorischen Aufwand Aufgaben zu variieren, Positionen zu bestimmen oder Felder festzulegen!
- Aufgaben möglichst in kleine Geschichten und Bilder verpacken!
- Kindgemäße Torhöhen durch vorhandene Markierungen an der Hallenwand (oder durch Klebestreifen) vorgeben!



„Bewegungsphasen von relativ kurzer Dauer anbieten – Aufgaben dabei jeweils leicht variieren!“

PHASE 1: LINIENLÄUFE

(10 MIN.)



ORGANISATION

- Vorteil: Es ist kein spezieller Aufbau nötig!
- Die Übungen nutzen die in der Halle vorhandenen Bodenmarkierungen sowie die Hallenwand.

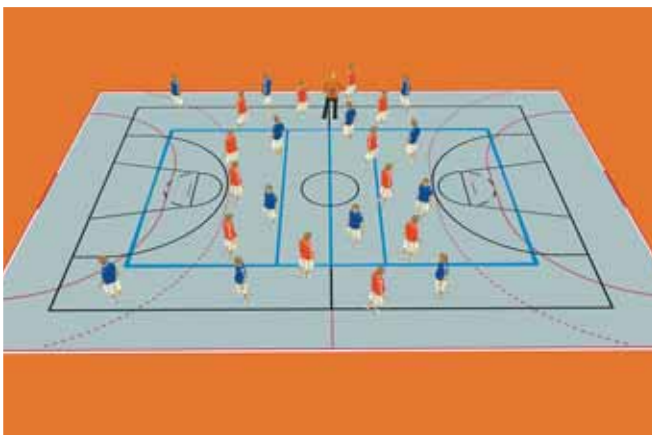
ABLAUF

- **Aufgabe 1:** Die Schüler bewegen sich frei in der Halle und dürfen dabei Linien auf dem Boden nicht berühren.
- **Aufgabe 2:** Wie zuvor, nun müssen die Schüler aber stets eine Linie auf dem Boden berühren.
- **Aufgabe 3:** Die Schüler bewegen sich frei in der Halle. Auf ein Kommando sollen sie sich z. B. auf einer roten, blauen, schwarzen Linie einfinden.

VARIATIONEN

- Möglichst leise/laut fortbewegen.
- Mit ganz großen/ganz kleinen Schritten fortbewegen.
- Rückwärts laufen.
- Auf beiden Beinen/auf einem Bein hüpfen.
- Schattenlaufen: 2 Schüler laufen hintereinander durch die Halle. Der erste Schüler gibt den Weg und die Bewegungsform vor. Der Zweite folgt als „Schatten“.

LERNZIEL 1



ORGANISATION

- Gleiche Organisation wie bei Phase 1.
- Nun aber hat jeder Schüler einen Ball am Fuß.

ABLAUF

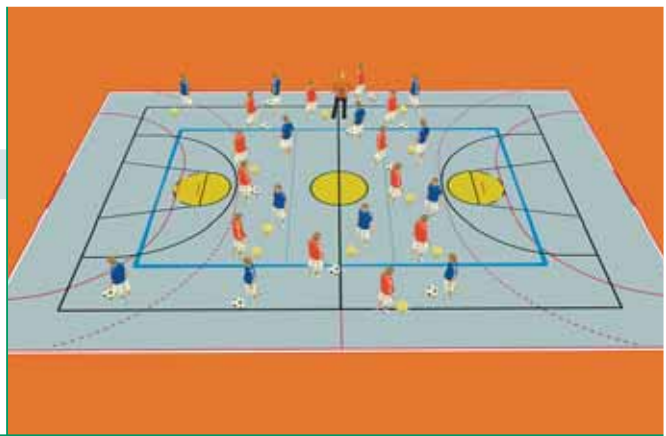
Die Schüler erfüllen folgende Aufgaben:

- **Aufgabe 1:** Die Schüler dribbeln durch die Halle. Der Ball darf dabei weder den Mittelkreis noch den Basketball-Freiwurfbereich (siehe Spots) berühren.
- **Aufgabe 2:** Zwischendurch sollen je 2 Schüler die Bälle miteinander tauschen.
- **Aufgabe 3:** Die Schüler dribbeln auf eine Linie zu und wechseln auf der Linie die Dribbel-Richtung.
- **Aufgabe 4:** Die Schüler suchen sich eine Linie, über die sie dann den Ball lupfen.

VARIATION

- Die Lehrkraft zeigt zwischendurch auf eine Hallenecke - die Schüler müssen schnellstmöglich dorthin dribbeln.

PHASE 2: DRIBBELN (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- Die beiden 12er-Gruppen spielen in der ganzen Halle gegeneinander.
- Beide Hallenwände bilden die Tore (siehe Abbildung). Die Torhöhe ist gleich der Kopfhöhe der Schüler (idealerweise mit Klebeband markieren).

ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Jeweils die Hälfte einer 12er-Gruppe ist Feldspieler, die andere Hälfte stellt die Torhüter.
- Jede Mannschaft verteidigt eine ganze Hallenwand - die 6 Torhüter dürfen sich dabei nur in einem Torraum (z. B. bis zur Volleyball-Linie) bewegen.
- Nach jedem Torerfolg (oder nach spätestens 3 Minuten) wechseln die Schüler Position und Aufgaben.

VARIATIONEN

- Mit 2 Bällen gleichzeitig spielen.
- Sitzfußball

PHASE 3: 6:6 PLUS JE 6 TORHÜTER (12 MIN.)



LERNZIEL 3