



STUNDENBEISPIEL 3

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN MIT MATTEN

Schützenkönig



SCHWIERIGKEITSGRAD

12 Bälle 6 kleine Matten

24 Kinder
(zwei 12er-Gruppen)

PRAKTISCHE HINWEISE

- Möglichst gleich starke Gruppen bilden! Falls eine Gruppe zu stark dominiert bzw. eine Gruppe chancenlos ist, einzelne Kinder wechseln!
- Das Passen und Schießen des Balles möglichst immer auf ein Ziel üben lassen!
- Kleine Wettbewerbe organisieren („Welche Gruppe schafft die meisten Treffer?“).



„Richtig spannend ist Phase 1 in Verbindung mit der Bewegungsgeschichte "Autorennen".

MATTEN

PHASE 1: LAUFSPIEL

(10 MIN.)



ORGANISATION

- Je 3 Matten in gleichem Abstand zueinander entlang der Hallenlängsseite auslegen – auf einen Wandabstand von mindestens 3 Metern achten.
- Jede 12er-Gruppe nochmals in 3 mal 4 Schüler aufteilen und je einer Matte zuweisen.

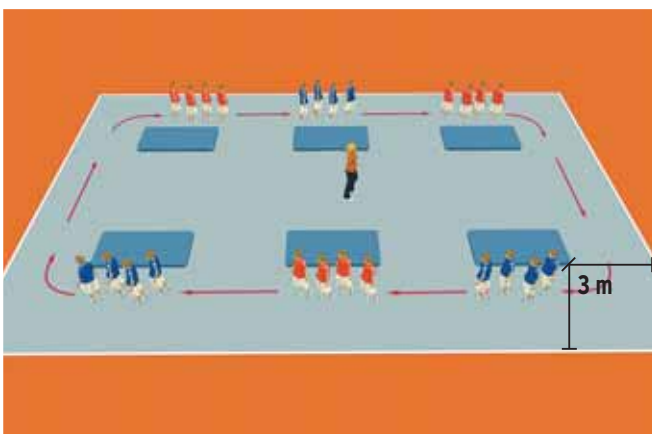
ABLAUF

- Zunächst laufen die Schüler im Kreis um alle Matten.
- Je nach Leistungsstand der Klasse eine Bewegungsform vorgeben, in der sich die Schüler fortbewegen sollen. Auf Kommando der Lehrkraft laufen die Schüler so schnell wie möglich zurück zur eigenen Matte.
- Welche Gruppe sitzt als erste wieder auf der Matte?
- Die Gruppen bekommen jeweils Punkte: Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte?

VARIATIONEN

- Rückwärts laufen.
- Mit beiden Beinen hüpfen/auf einem Bein hüpfen.
- Leise/laut fortbewegen.
- Mit ganz großen/kleinen Schritten laufen.

LERNZIEL 1



ORGANISATION

- Die 4er-Gruppen aus Phase 1 bleiben unverändert - die Matten an die Wand stellen.
- Neben jede Matte eine Gruppe postieren, sodass sich je 2 Gruppen diagonal gegenüberstehen.
- Je Gruppe haben die ersten beiden Spieler je einen Ball.

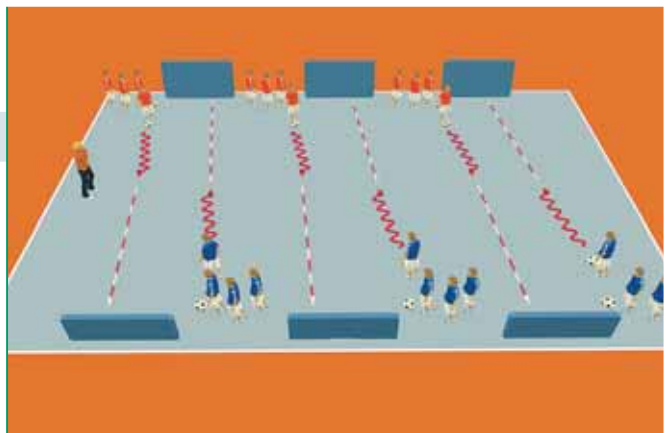
ABLAUF

- Die Schüler dribbeln jeweils bis zur Hallenmitte und schießen auf das „Matten-Tor“.
- Nach jedem Schuss holen die Schüler den Ball wieder, stellen sich bei der Gruppe gegenüber an und übergeben den Ball an die vorderen Spieler.

VARIATIONEN

- Jeder merkt sich seine Treffer. Wer hat am Ende die meisten Tore erzielt?
- „Schuss-Linien“ (am besten Hallenmarkierungen) vorgeben: Die Schüler müssen vor dieser Linie schießen!
- Mit dem „anderen“ Fuß schießen.
- Gleicher Ablauf mit einem Torhüter je Matte.

PHASE 2: ZIELSTÖSSE (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- Die komplette Halle ist das Spielfeld.
- Die Matten aus Phase 2 bilden die Tore.
- Die ursprünglich eingeteilten 12er-Gruppen bilden nun jeweils eine Mannschaft.

ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Spiel 6 gegen 6 auf je 3 Mattentore.
- Je 2 Schüler bewachen jedes Mattentor, sodass jede Gruppe 6 Torhüter stellt.
- Nach einem Treffer (oder spätestens nach 3 Minuten) alle Torhüter austauschen.

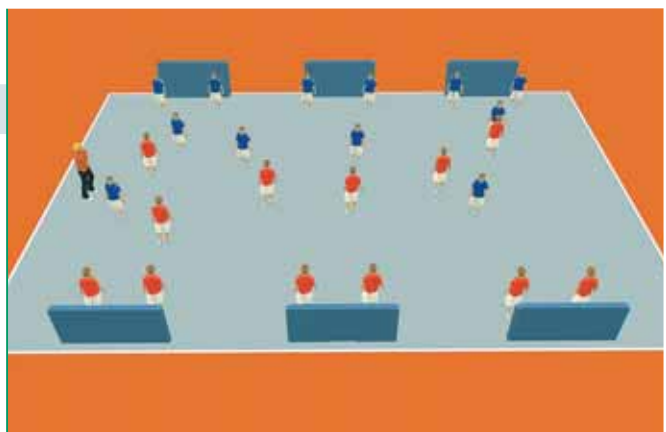
VARIATIONEN

- Die Torhüter dürfen die Hände nicht einsetzen.
- Um die Intensität zu erhöhen, mit 2 Bällen spielen.



„Achtung: 2 Bälle im Spiel, also Augen auf, um Zusammenstöße zu vermeiden!“

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



LERNZIEL 3