

STUNDENBEISPIEL 5

BEWEGEN, ÜBEN UND SPIELEN MIT HÜTCHEN

Verirrt im Hütchenwald



SCHWIERIGKEITSGRAD

24 Bälle 24 Hütchen

24 Kinder
(vier 6er-Gruppen)

PRAKTISCHE HINWEISE

- Vielseitige Aufgaben stellen! Dadurch lernen die Kinder mit der Zeit, sich geschickter zu bewegen!
- Jede Aufgabe danach überprüfen: Ist sie bewegungsintensiv genug, relativ einfach zu organisieren und motiviert sie die Kinder?
- Je intensiver und vielseitiger die Kinder das „Spielgerät Ball“ kennenlernen, desto einfacher fallen fußballspezifische Bewegungen!



„Die Kinder sollen durch attraktive Aufgaben den rollenden, springenden und fliegenden Ball kennenlernen!“

HÜTCHEN

PHASE 1: HÜTCHENLAUF

(10 MIN.)



ORGANISATION

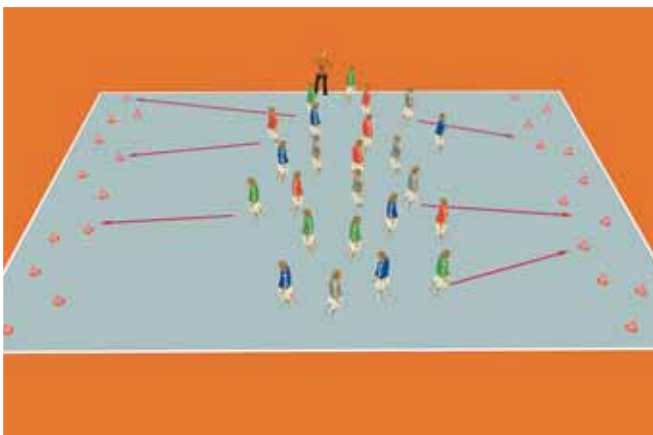
- Die Schüler bewegen sich zunächst in einem abgegrenzten Raum in der Mitte der Halle.
- Mindestens so viele Hütchen wie Schüler in der Klasse verteilt auf beiden Hallenseiten auslegen.

ABLAUF

- Die Schüler laufen zu Beginn in der Mitte der Halle frei durcheinander.
- Auf ein Signal (akustisch oder visuell) der Lehrkraft starten sie in höchstem Tempo zu einer Seite, um sich ein Hütchen zu sichern.
- Wer schafft es am schnellsten?

VARIATIONEN

- Die Spieler laufen in der Mitte der Halle und hüpfen (ein- oder beidbeinig) zu einem Hütchen.
- Die Schüler laufen in der Mitte der Halle vorwärts und zum Hütchen rückwärts (oder umgekehrt).
- Falls genügend Bälle vorhanden sind, dribbeln die Schüler aus der Mitte der Halle zu einem freien Hütchen.



LERNZIEL 1

ORGANISATION

- Die Gruppen und die Verteilung der Hütchen aus Phase 1 bleiben unverändert.
- Jeder Schüler hat einen Ball. Falls nicht genügend Bälle vorhanden sind, teilen sich 2 Schüler im Wechsel einen Ball.

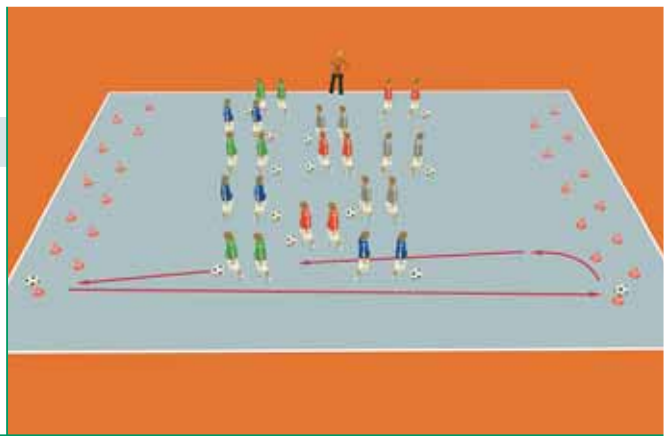
ABLAUF

- Die Schüler laufen nach einem Startsignal mit dem Ball in der Hand zu einer Hallenseite und legen den Ball auf einem freien Hütchen ab.
- Anschließend sprinten sie zur anderen Seite der Halle, um von dort einen abgelegten Ball zurück zur Hallenmitte zu bringen.
- Welcher Spieler schafft es am schnellsten?

VARIATIONEN

- Die Spieler rollen/prellen den Ball.
- Die Spieler dribbeln den Ball am Fuß.
- Die Spieler dribbeln auf ein Signal an den Hütchen vorbei zu einer Seite, passen gegen die Wand und dribbeln schnellstmöglich zur Mitte zurück.

PHASE 2: BALLTRANSPORT (10 MIN.)



LERNZIEL 2

ORGANISATION

- In jeder Hallenhälfte ein Spielfeld mit 4 Hütchentoren (3 Meter breit) bilden.
- Die Spielfelder gegebenenfalls durch Hütchen oder Langbänke voneinander abgrenzen.
- Jedem Spielfeld zwei 6er-Gruppen als Mannschaften zuteilen.

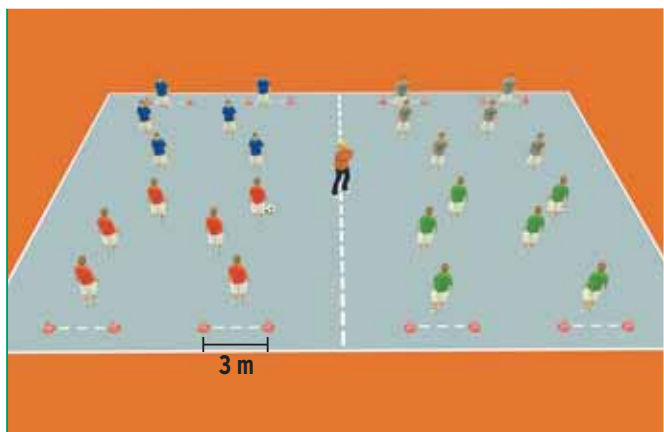
ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Spiel 4 gegen 4 in jeder Hallenhälfte plus jeweils 2 Torhüter.
- Nach jedem Tor (oder nach spätestens 3 Minuten) die beiden Torhüter wechseln!



„Abwechslung bringt ein Sitzfußball-Turnier! Die Schüler müssen sich dabei im ‚Krebsgang‘ fortbewegen.“

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



LERNZIEL 3