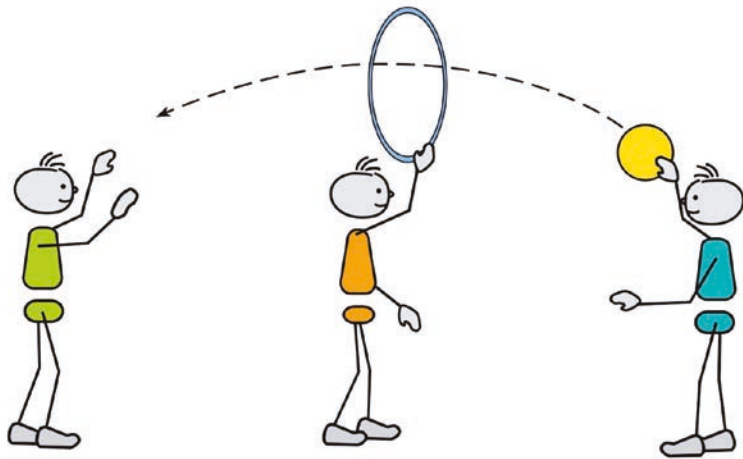


Stundenbeispiel 3: Der Ball am Fuß

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Zielschießen · Krakenball
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Felder-Dribbling · Ballführen im Hütchen-labyrinth
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Spinnenfußball
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Vereinfachtes Fußballspiel
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Zeitungsspiele
Gesamt: 40 – 60 Minuten			



Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Zu Beginn dieses Stundenbeispiels möchten wir mit dem Spiel „Zielschießen“ beginnen. Intention dieses Spiels ist es, unterschiedliche Ziele zu treffen.

An den Hallenwänden sind unterschiedliche Ziele aufgestellt. Im Hallenzentrum befindet sich ein circa 20 x 20 m großes Spielfeld. Jedes Kind bekommt einen Ball. Die Kinder führen den Ball mit dem Fuß und versuchen aus dem Spielfeld heraus möglichst viele Ziele zu treffen.

Achtung: Es ist nicht erlaubt das gleiche Ziel zweimal nacheinander anzusteuern.

Wer trifft die meisten Ziele innerhalb einer Minute? Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Musik hilft den Kindern in Schwung zu kommen. Durch die Spielform werden vor allem die Geschicklichkeit und das Orientierungsvermögen verbessert.

Tipp: Sie können den Kindern auch die Aufgabe stellen, sich für das nächste Mal einen ähnlichen Parcours zu überlegen (mit anderen Zielen oder zusätzlichen Bewegungsaufgaben).

Zur Erweiterung der motorischen Grundeigenschaften soll das nächste Spiel „Krakenball“ dienen. Diese Spielform findet in einem circa 12 x 12 m großen Spielfeld statt. In diesem Spielfeld sitzen 5 Kinder auf dem Boden, die Kraken darstellen. Die restlichen Kinder besitzen je einen Ball und bewegen sich kreuz und quer durch das Spielfeld. Der Ball soll dabei ausschließlich mit dem Fuß gespielt werden. Die Kraken versuchen ohne aufzustehen den Ball zu erwischen. Hat eine Krake erfolgreich einen Ball berührt, wechseln beide Kinder ihre jeweiligen Rollen.

Variationen:

- Die Anzahl der Kraken kann verändert werden
- Die Größe des Spielfeldes kann verändert werden
- Fortbewegungsarten der Kraken oder der restlichen Kinder können variieren

Ballgewöhnung

In dem Bereich der Ballgewöhnung können Sie in diesem Stundenbeispiel Spielformen wie „Felder-Dribbling“ oder „Ball führen im Hütchenlabyrinth“ integrieren.

Felder-Dribbling: Es werden sechs Felder mit unterschiedlichen Zahlen (z.B. 1 – 6) abgegrenzt. Jedes Kind bekommt einen Ball und versucht diesen durch die Halle zu führen (dribbeln). Auf Zuruf einer Zahl müssen alle Kinder versuchen, ihren Ball kontrolliert in das entsprechende Zahlenfeld zu dribbeln.

Ball führen im Hütchenlabyrinth: Es werden mehrere Hütchen in einem abgesteckten Feld verteilt. Jedes Kind hat einen Ball und dribbelt durch den Raum um die Hütchen herum. Dabei können die Bewegungsaufgaben variiert werden (vielleicht haben ja auch die Kinder tolle Ideen).

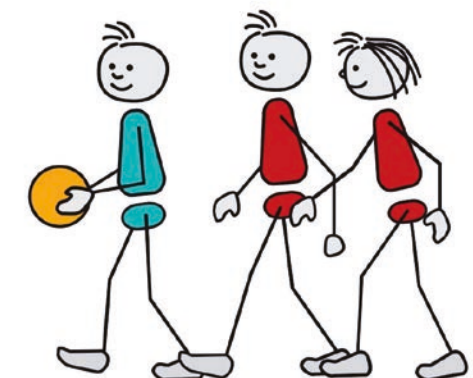
Einfache oder komplexe Parteiballsiele

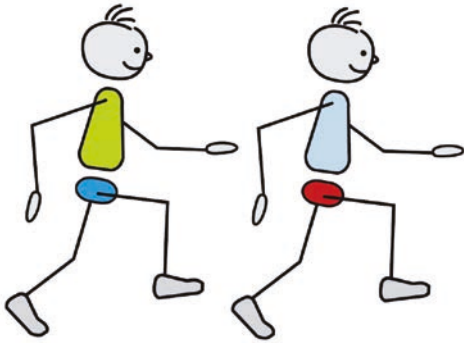
Das Spiel Spinnenfußball ähnelt dem bekannten Sitzfußball. Die Kinder dürfen sich rücklings im Vierfüßerstand auf dem Spielfeld fortbewegen. Ziel der beiden Mannschaften ist es, Tore zu schießen. Aufgrund der ungewohnten, erschwerten Fortbewegung wird das Spiel langsamer und kann somit besser überblickt werden.

Dieses Spiel ermöglicht zahlreiche Variationen und die Ideen der Kinder können sehr gut in das Spielgeschehen integriert werden.

Reflexion: Nachdem Sie das Spiel grundlegend erklärt haben, lassen Sie die Kinder erst einmal spielen ohne großen Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen. Nach 2 – 3 Minuten kommen alle zusammen und Sie können den Kindern kurze Fragen zum Spielverlauf stellen:

- Was war für Euch ungewohnt?
- Was könnt Ihr anders machen?
- Sollten wir lieber mit oder ohne „Aus“ spielen?
- Habt Ihr eigene Ideen zum Spielverlauf (z.B. offene Tore)?





Danach lässt man die Kinder wieder (mit eventuell erweiterten Regeln) weiterspielen. Sie werden merken, dass die Kinder sehr schnell in der Lage sind, Taktiken oder zumindest taktische Vorschläge zu entwickeln.

Variation: Als gute Methode hat sich die Rolle des „Jokers“ herausgestellt. Dieser wird besonders (z.B. durch ein Leibchen) gekennzeichnet und spielt immer in dem ballführenden (angreifenden) Team mit. Besonders „gute“ Spieler/-innen eignen sich für diese Rolle im Spiel. Denn Sie können zusätzliche Verantwortung übernehmen, indem Sie sich immer auf die unterschiedlichen Teams einstellen müssen. Darüber hinaus werden sie durch ein schnelles Umdenken im Spiel auf kognitiver Ebene gefordert. Durch die „Jokerrolle“ ist immer die angreifende Mannschaft in Überzahl und dadurch werden in der Regel beide Teams mehr Tore erzielen (positive Auswirkung auf die Motivation der Kinder im Spiel).

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

Abschließend wird gemeinsam ein „vereinfachtes Fußballspiel“ (4 gegen 4 als Flachpassspiel ohne Torwart auf Langbänke als Tore) gespielt. Da die Gruppe bereits mit der Erarbeitung von Gruppentaktiken vertraut ist, sollte die Vorgehensweise auch bei diesem Spiel umgesetzt werden. Darüber hinaus kann das Spiel gemeinsam verändert werden (Spielregeln, Spielfeld, Materialien, Spieleranzahl, Tore). Zum Schluss sollten die individuellen Erfahrungen einzelner Variationen des Spiels thematisiert werden.

Entspannungsphase

Zum Ausklang haben wir das Spiel „Im Laufe des Jahres“ gewählt.

In der Halle werden 12 Zeitungsausschnitte mit einer Zahl von 1 – 12 (entsprechend der Anzahl der Monate eines Jahres) ausgelegt. Nun hat jedes Kind die Aufgabe, sich zu dem Monat zu stellen in dem es geboren worden ist. Jedes Kind soll von seinem Geburtsmonat ausgehend das Jahr in chronologischer Reihenfolge weiter ablaufen, bis es wieder an seinem Geburtsmonat angekommen ist. Jeder abgelaufene Monat wird einmal umlaufen (oder die Zettel mit den Zahlen drauf mit dem Fuß berührt). Wenn das Jahr einmal vollständig „abgelaufen“ wurde, ist das Spiel für das jeweilige Kind zu Ende.

Anmerkung: Wenn die Kinder die Monate oder Zahlen bis 12 in der Reihenfolge noch nicht beherrschen gibt es folgende Differenzierungsmöglichkeit:

Die 4 Jahreszeiten werden anhand von Zeitungsausschnitten bebildert und mehrfach ausgelegt. Ausgehend von der Jahreszeit des eigenen Geburtstages wird die Abfolge der vier Jahreszeiten solange gelaufen bis jeder ausgelegte Zettel einmal berührt wurde.