

II.20

Spiele mit und ohne Ball

Von Ballräubern und Ballbeschützern – Spielfähigkeit in Wurfspielen entwickeln

Ina Knobloch, Heidelberg

Illustrationen: Bettina Weyland, Wallerfangen



© RAABE 2019

© Rebecca Nelson/Digital Visions/Getty Images

Über die Schulung von körperlichen, technischen und taktischen Basisbausteinen in den Wurfspielen sollen die Kinder eine Spielfähigkeit erlangen, die ihnen den Einstieg in das Kinderhandball und -basketballspiel erleichtert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3 und 4

Dauer: 3 Doppelstunden

Kompetenzen: Ballbesitz individuell sichern, Würfe zielgerichtet ausführen, freie Räume erkennen und nutzen, Spielhandlungen antizipieren

Thematische Bereiche: Ballspiele, Wurfspiele, Angriff und Abwehr im Ballspiel

Medien: Spielbeschreibungen, Beobachtungsbogen

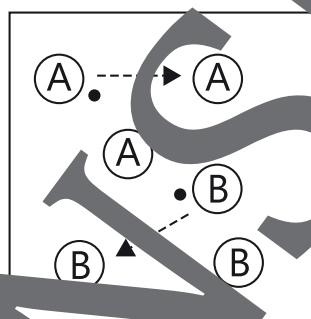
Eckball

M 1

Benötigtes Material: 4 kleine Kästen, Leibchen in 4 verschiedenen Farben, 4 Bälle, 4 verschieden farbige Hütchen

Organisation

In jede Hallenecke wird ein kleiner umgedrehter Kasten gestellt. Es werden 4 Teams gebildet. Jedem Team wird ein Kasten zugeordnet, der mit einem farbigen Hütchen markiert wird (Trikotfarbe = Hütchenfarbe). Der jeweils diagonal gegenüberliegende Kasten ist der zweite Kasten einer Mannschaft. In der Mitte der Halle befindet sich ein begrenztes Spielfeld, in dem sich die Teams mit je einem Ball aufstellen.



Beschreibung

Alle Kinder laufen durcheinander und spielen sich ihren Ball innerhalb ihrer Mannschaft zu. Es darf nicht geprellt und nicht mit dem Ball in der Hand gelaufen werden. Wenn Sie „1“ rufen, muss jedes Team so schnell wie möglich zu seinem ersten Kasten gelangen (jeder muss den Kasten berühren und der Ball wird darin abgelegt). Es darf weiterhin nicht geprellt und nicht mit dem Ball gelaufen werden. Danach beginnt eine neue Runde. Rufen Sie „2“, so müssen die Teams zu ihrem zweiten Kasten gelangen.

Für jeden zu den erreichten Durchgang erhält die Mannschaft 1 Punkt.

Variationen

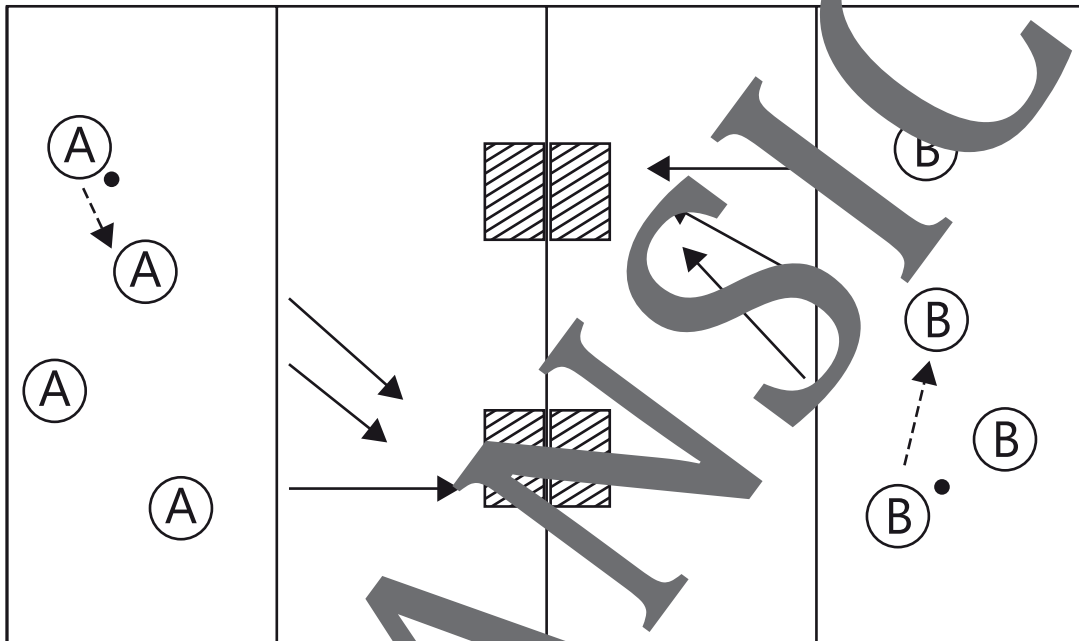
- Das Spielfeld in der Mitte vergrößern/verkleinern, und somit die Laufwege zu den Kästen verändern.
- Geben Sie keine akustischen Signale, sondern heben Sie für die „1“ einen Arm und für die „2“ beide Arme.

M 4 Zusammen zur Matte

Benötigtes Material: verschiedene Bälle oder Wurfgegenstände (z. B. Soft-Frisbeescheiben), 4 kleine Matten, 8 Hütchen

Organisation

Es werden 2 Teams gebildet und die Mitglieder durchnummeriert. Jedes Team erhält einen Ball und begibt sich in ein mit Hütchen abgestecktes Feld. An der Mittellinie liegen je 2 Matten pro Team.



Beschreibung

Im eigenen Spielfeld wird der Ball in der entsprechenden Reihenfolge innerhalb des Teams gepasst (Nr. 1 zu Nr. 2 zu Nr. 3 usw.). Auf ein Signal hin müssen beide Teams versuchen, ihren Ball auf einer ihrer Matten abzulegen. Dabei muss die Passreihenfolge nicht mehr eingehalten werden. Es darf aber nicht geprellt werden und der Ballbesitzer darf nur einen Schritt machen. Die Mannschaft, die ihren Ball zuerst abgelegt hat, erhält 1 Punkt.



Variation: Unterschiedliche Wurfgegenstände einsetzen.

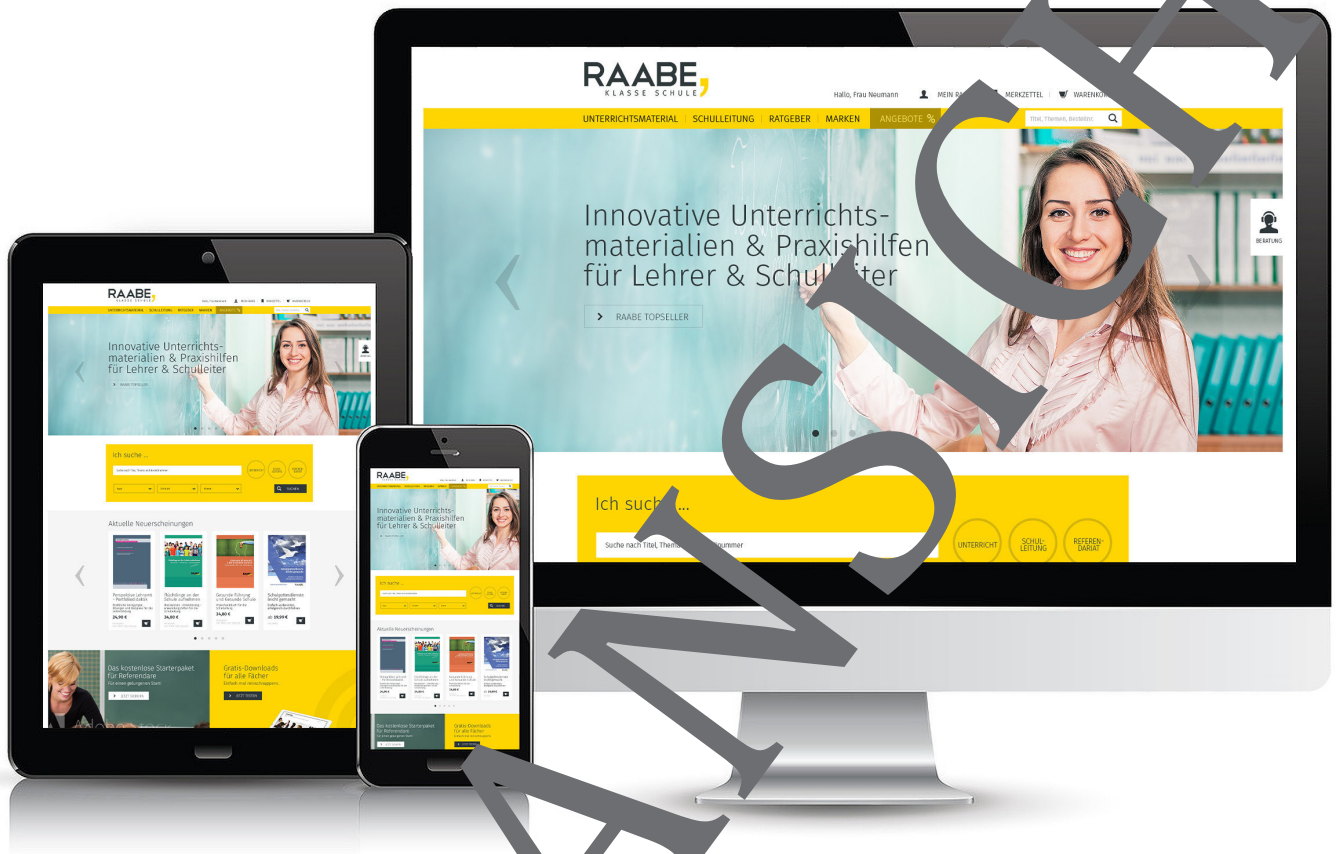
M 12 Wurfspiele – Beobachtungsbogen

Name des Kindes: _____

Datum: _____

Ballbesitz sichern				Bemerkungen
... kann, den Ball prellend, im Spielfeld Raum überbrücken.				
... kann in Bewegung den Ball fangen.				
... kann den Ball sicher passen.				
Überzahl herauspielen				Bemerkungen
... erkennt freie Räume und erläuft diese ohne Ball.				
... erkennt freie Räume und steuert diese mit prellendem Ball an.				
... spielt Pässe zu Mitspielern, die einen freien Raum anlaufen.				
Auf Ziele werfen				Bemerkungen
... kann Richtung und Kräfteinsatz beim Wurf auf Ziele steuern.				
... nutzt die Möglichkeiten im Spiel, aufs Tor oder Ziel zu werfen.				

Der RAABE Webshop: Schnell, übersichtlich, sicher!



Wir bieten Ihnen:



Schnelle und intuitive Produktsuche



Übersichtliches Kundenkonto



Komfortable Nutzung über
Computer, Tablet und Smartphone



Höhere Sicherheit durch
SSL-Verschlüsselung

Mehr unter: www.raabe.de