

Freier Puck

Erscheinungsform: Geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Freier Puck

ZIELGRUPPE & PHASE

U9 (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder lernen, beim Spiel an der Bande und in Zweikämpfen den Kopf beziehungsweise den Blick oben zu halten (Head-up).

Teachingpoints

- Der Blick ist immer nach vorne gerichtet.
- Die Umgebung wird ständig gescannt.

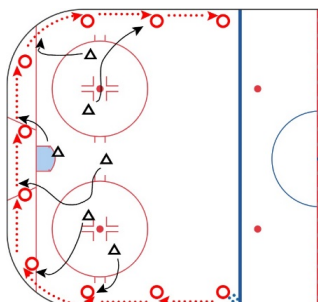
Entwicklungsfragen

- Wie verhältst du dich während eines Zweikampfs in Bandennähe?
- Weshalb ist es innerhalb eines Zweikampfs wichtig, zu wissen, was um dich herum passiert?

EINSTIEG (8 MIN.)

Paketförderband

Einstiegsform



Basisform

Ein Team befördert im Stehen und mit dem Rücken zum Spielgeschehen Pakete (20 Pucks) von A nach B. Jedes Paket muss zuerst vom nächstliegenden Kind berührt werden, bevor es weitergegeben werden darf. Eine bestimmte Anzahl Kinder sind Paketdiebe und dürfen die Pakete stehlen, solange sich diese auf dem Förderband befinden, und bringen sie anschliessend in ein Tor (Poststelle).

Erleichtern

Weniger Paketdiebe einsetzen und die Distanz zu den Paketboten verringern.

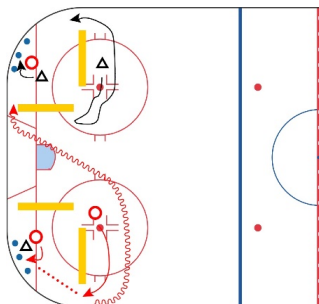
Erschweren

Mehr Paketdiebe einsetzen, gleichzeitig mehr Pakete im Umlauf haben und das Spiel auf Zeit durchführen.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Diamanten Bunker

Abschlussspiel



Basisform

Zwei Teams treten gegeneinander an. Die Pucks werden gleichmässig auf die Teams verteilt. Ziel ist es, die eigenen Diamanten zu schützen und die Diamanten des gegnerischen Teams zu stehlen. Die Kinder erhalten fixe Rollen: Beschützer/-in (schützt die eigenen Diamanten), Dieb/-in (versucht, die gegnerischen Diamanten zu stehlen) und Transporteur/-in (übernimmt die Beute von der Diebin oder dem Dieb und transportiert diese zum eigenen Bunker). Das Team gewinnt, das nach Ablauf der Zeit mehr Pucks besitzt oder zuerst die vordefinierte Anzahl Pucks erreicht.

Erleichtern

Mehr Diebe und/oder Transporteure einsetzen; die Rollen können während eines Durchgangs frei gewechselt werden.

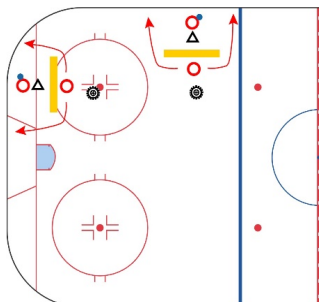
Erschweren

Mehr Beschützerinnen und Beschützer einsetzen; die Pucks dürfen nur mit der Stockschaufel oder zwischen den Schlittschuhen geschützt werden.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Get it from the Wall

Posten 1



Basisform

Ein Kind mit Puck versucht, den Puck auf engstem Raum in Bandennähe zu halten und zu schützen. Ein weiteres Kind steht hinter der Toblerone-Reihe und zeigt mit der Stockschaufel die Richtung an, in die das puckführende Kind fahren muss. Erreicht das puckführende Kind das Ende der Toblerone-Reihe, erhält es einen Punkt. Wie viele Punkte können gesammelt werden? Ein drittes Kind ohne Puck versucht, den Puck zu erobern. Gelingt dies, muss der Puck zu einem Reifen gelegt werden.

Erleichtern

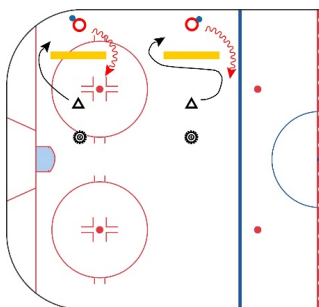
Jeweils nur eine Richtung anzeigen.

Erschweren

Der Puck darf nur mit der Stockschaufel oder zwischen den Schlittschuhen geschützt werden, es werden mehrere Richtungswechsel angezeigt, und das puckführende Kind spielt am Ende einen Pass zum zeigenden Kind.

Seitenspiegel

Posten 2



Basisform

Die gejagten Kinder stehen vor der Bande mit dem Rücken zu den Fängerinnen und Fängern. Die Fänger/-innen entscheiden selbst, wann die Jagd beginnt. Die gejagten Kinder dürfen nur per Schulterblick erkennen, von welcher Seite die Fänger/-innen zum Angriff starten. Sobald die Seite erkannt ist, dürfen die gejagten Kinder reagieren und den Puck zu einem Reifen bringen.

Erleichtern

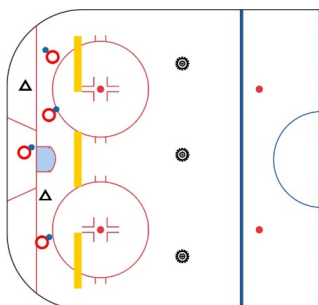
Die gejagten Kinder haben von Beginn an den Blick zu den Fängerinnen und Fängern.

Erschweren

Der Puck darf nur mit der Stockschaufel oder zwischen den Schlittschuhen geschützt werden. Der Start erfolgt von der Toblerone aus: Puck holen und zum Pneu transportieren.

Reise nach Jerusalem

Posten 3



Basisform

Es befinden sich ein Reifen oder eine Pylone weniger im Spiel als Pucks vorhanden sind. Eine bestimmte Anzahl Kinder bewegt sich mit Puck auf engem Raum. Eine weitere Anzahl Kinder (etwa die Hälfte) bewegt sich ohne Puck und versucht, einen Puck zu erobern. Wird einem Kind der Puck gestohlen, wird es zur Fängerin oder zum Fänger. Nach einer bestimmten Zeit gibt die Trainerin oder der Trainer ein Kommando: Alle Kinder, die bis dahin im Puckbesitz sind, versuchen, ihren Puck an einen freien Reifen zu legen. Gelingt dies, gibt es einen Punkt.

Erleichtern

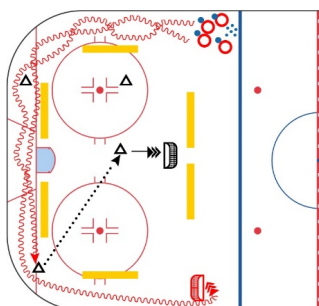
Weniger Fänger/-innen im Spiel erleichtern die Übung.

Erschweren

Mehr Fänger/-innen einsetzen, weniger Pucks und/oder Reifen bereitstellen. Die Trainerin oder der Trainer zeigt den zu beliefernden Pneu an.

Räuberhöhle

Posten 4



Basisform

Die Goldtransporteure müssen die Goldstücke (Pucks) durch eine Höhle führen. In der Höhle treiben Räuber/-innen ihr Unwesen. Die Räuber/-innen haben geheime Löcher, durch die sie das gestohlene Gold zu ihren Kameradinnen und Kameraden weiterspielen (passen) können. Es gewinnt das Team, das mehr Goldstücke transportieren oder stehlen konnte.

Erleichtern

Je weniger Räuber/-innen sich im Tunnel befinden, desto leichter.

Erschweren

Je mehr Räuber/-innen sich im Tunnel befinden, desto schwerer.