

Transport Objekte 2

Erscheinungsform: Den Puck variantenreich und an die Spielsituation angepasst führen

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Transport Objekte 2

ZIELGRUPPE & PHASE

Hockeyschule (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder erfahren, wie sie verschiedenes Material am Stock führen können. Sie erfahren dabei, dass die Führung je nach Material unterschiedlich einfach oder schwierig ist.

Teachingpoints

- Halte den Stock mit beiden Händen.
- Versuche, die Arme vor dem Körper zu halten.

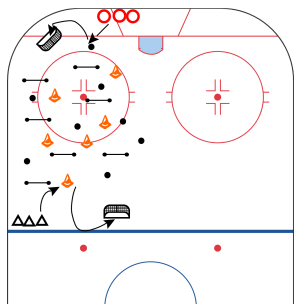
Entwicklungsfragen

- Wie musst du den Stock halten, damit dir das Führen des Materials gelingt?
- Wie gelingt es dir, das Material nicht zu verlieren?

EINSTIEG (8 MIN.)

Das Meer vom Müll befreien

Einstiegsform



Basisform

Überall liegt Material herum. Damit es den Fischen im Meer gut geht, muss der Müll eingesammelt und in die nächste Mülltonne (Tore) gelegt werden. Als Material eignen sich z. B. Pucks, Hölzer oder PET-Flaschen.

Erleichtern

Ohne zusätzliche Hindernisse (Schiffe), die den Weg versperren.

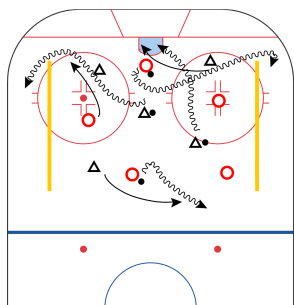
Erschweren

Zwei Teams versuchen, mehr Müll zu sammeln als das gegnerische Team.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Korallenriff Game

Abschlussspiel



Basisform

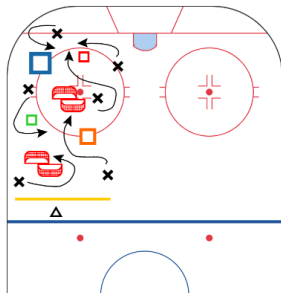
Mit den Toblerones wird das Korallenriff gebaut. Es werden zwei Teams gebildet. Die Kinder (Fische) müssen die Pucks (Algen zum Essen) hinter das Korallenriff legen. Je nach Anzahl Kinder befinden sich drei bis vier Pucks im Spiel. Sobald ein Puck hinter das Korallenriff gelegt wird, kommt ein neuer Puck ins Spiel.

Erleichtern

Weniger Pucks gleichzeitig im Spiel verwenden und ein grösseres Korallenriff als Ziel markieren.

Erschweren

Eine Trainerin oder ein Trainer spielt als «Strömung» mit und versucht, den Kindern die Pucks kurz vor dem Korallenriff wegzunehmen.

Der Monsterhai
Posten 1

Basisform

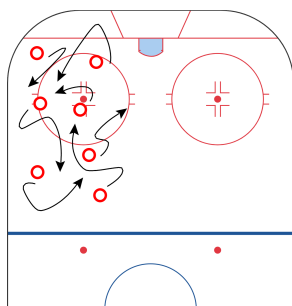
Der Monsterhai schläft hinter dem Korallenriff. Die Fische schwimmen im tiefen Meer und sammeln Glitzersteine. Plötzlich kommt der Monsterhai hinter dem Korallenriff hervor und versucht, die Fische zu fangen. Sind die Fische hinter der Grundlinie, sind sie sicher. Danach geht der Hai wieder hinter das Korallenriff.

Erleichtern

Die Fische dürfen sich in den Toren verstecken. Es wird kein zusätzliches Material verwendet. Anstelle von Pucks werden kleine Reifen oder Donuts genommen.

Erschweren

Bereits zu Beginn sind mehrere Haie im Spiel.

Fischschwarm
Posten 2

Basisform

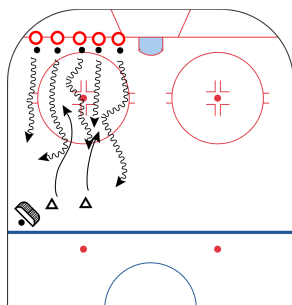
Die jungen Fische schwimmen durch das Meer. Sie müssen lernen, auf Informationen zu reagieren, damit sie anschliessend geordnet im Fischschwarm schwimmen können. Als Material eignen sich Pucks, Donuts oder Reifen.

Erleichtern

Weniger unterschiedliche Informationen verwenden und diese vorher gemeinsam ohne Material einüben.

Erschweren

Die Informationen schneller aufeinanderfolgen lassen oder zusätzliche Richtungswechsel einbauen.

Weisser Hai 2.0
Posten 3

Basisform

Ein oder mehrere Kinder sind der Hai, die anderen Kinder sind die Fische, die auf ihre Glitzerschuppe aufpassen müssen. Das Spiel funktioniert analog zu Weisser Hai. Der Hai muss den Fisch jedoch zusätzlich berühren. Danach legt der Fisch den Puck oder einen anderen Gegenstand ins Tor und wird selbst zum Hai.

Erleichtern

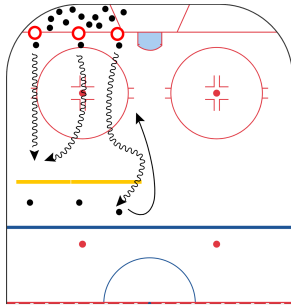
Mit Donut spielen. Es ist immer nur ein Kind der Hai.

Erschweren

Toblerones als Korallenriffe ins Feld legen, die umfahren werden müssen.

Der schnellste Fisch

Posten 4



Basisform

Die Fische müssen versuchen, ihr Algenfutter so schnell wie möglich hinter das Korallenriff zu bringen. Für jedes Kind steht eine bestimmte Anzahl Algen bereit. Wer sammelt am Schluss am meisten Futter?

Erleichtern

Nicht als Stafette spielen, sondern es stehen einfach Pucks zur Verfügung, die transportiert werden.

Erschweren

Es hat zusätzlich Schlingpflanzen (stehende Kinder), die mit einer Wischbewegung des Stocks versuchen, die Fische am Schwimmen zu hindern.

Bei dieser Trainingsplanung handelt es sich um einen Entwurf. Wir sind dankbar für Rückmeldungen zu Inhalt, Umsetzbarkeit und Layout. Meldet euch direkt bei Emanuel Frei: emanuel.frei@sihf.ch