

Jagen und verteidigen

Erscheinungsform: Geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Jagen und verteidigen

ZIELGRUPPE & PHASE

Hockeyschule (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder werden animiert, mit Freude einen Puck oder ein anderes Spielobjekt zu jagen und zu verteidigen.

Teachingpoints

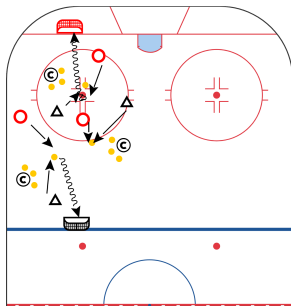
- Das Objekt mit voller Energie verteidigen
- Mutig und mit List das Objekt erobern
- Die Regeln respektieren, sodass es für alle Spass macht

Entwicklungsfragen

- Wie gelingt es dir, das Spielobjekt zu verteidigen?
- Wie gelingt es dir, das Spielobjekt zu erobern?
- Was ist wichtig, damit alle Kinder Spass haben?

EINSTIEG (8 MIN.)

Ballonfangis



Einstiegsform

Basisform

Zwei bis drei Trainerinnen und Trainer wirbeln im Feld verschiedene Ballone hoch in die Luft. Die Kinder versuchen, diese zu fangen und in den Einkaufswagen zu bringen. Wie schnell schaffen es alle Kinder, die Ballone einzufangen?

Erleichtern

Die Distanz vorgeben oder verringern.

Erschweren

Bälle anstelle von Ballonen verwenden.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Spielefeld aufräumen

Abschlussspiel

Basisform

Als Abschluss wird das gesamte gebrauchte Material weit auf dem Feld verteilt. Auf das Kommando der Trainerin oder des Trainers versuchen die Kinder, dieses so schnell wie möglich an den vorgesehenen Platz zurückzuräumen.

Erleichtern

Das Material auf einem kleineren Feld verteilen, damit die Wege für die Kinder kürzer sind.

Erschweren

Das Material weiter verteilen und unterschiedliche Materialarten (z. B. verschiedene Grössen oder Formen) einbauen, damit das Zuordnen und Einräumen anspruchsvoller wird.

Schlange fangen
Posten 1
Basisform

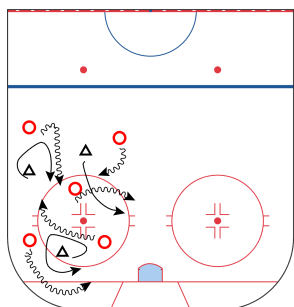
Kind A fährt mit einer Schlange (Poolnudel oder Seil) in der Hand durchs Feld. Kind B versucht, diese zu fangen. Gelingt das, wechseln die Rollen, und Kind B übernimmt die Schlange. Metapher: Einige Schlangen sind aus dem Zoo ausgebrochen. Die Zoowärterinnen und Zoowärter versuchen, sie wieder einzufangen.

Erleichtern

Keine freie Fahrt: Die Schlange bewegt sich nur auf einer geraden Linie nach vorne.

Erschweren

Die Schlange kürzer machen.

Goldklumpen verteidigen
Posten 2

Basisform

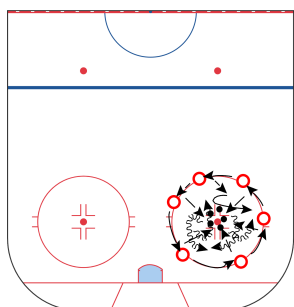
Zwei Teams. Die Könige halten Goldklumpen (Fussbälle, Softbälle, Softwürfel) in den Händen. Die Räuber versuchen, diese zu stehlen. Gelingt der Diebstahl, wechseln die Rollen, und die Räuber werden zu Königen. Metapher: Die Könige wollen ihren Reichtum vor den gierigen Räubern verteidigen.

Erleichtern

1:1 in festen Paaren.

Erschweren

Das Gold darf nicht mit den Händen geführt werden.

Puckkampf
Posten 3

Basisform

Die Kinder fahren gemeinsam um den Bullykreis. In der Mitte liegen Pucks (ein Puck weniger, als Kinder mitspielen). Auf das Signal der Trainerin oder des Trainers versuchen die Kinder, die Pucks zu holen und diese während rund 20 Sekunden im Kreis zu behaupten. Gewinnt ein Kind einen Puck, wird dieser ebenfalls verteidigt. Das Kind, das seinen Puck verloren hat, jagt nun die anderen puckführenden Kinder. Metapher: Die Hunde sind hungrig und versuchen, sich einen Knochen in der Küche zu ergattern.

Erleichtern

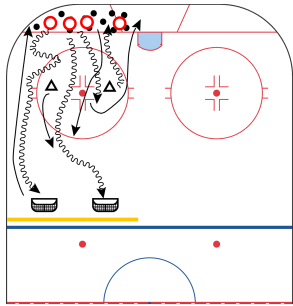
Alle Kinder finden einen Puck. Die Trainerin oder der Trainer versucht, passiv zu stehen.

Erschweren

In jeder Runde einen Puck weniger.

Bananentransport

Posten 4



Basisform

Die Bauern versuchen, alle Bananen (Pucks) von hinter der Torlinie durch das Dorf (Feld) in die Bananenkisten (Minitore) zu transportieren. Die Affen versuchen, die Bananen zurückzuerobern und in den Dschungel zurückzubringen.

Erleichtern

Mehrere Affen einsetzen, damit das Puckjagen einfacher wird.

Erschweren

Das Feld vergrössern, damit das Puckjagen schwerer wird.

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