

# J+S-Kids: Einführung Tchoukball - Lektion 2

## Würfe: Die Stärke variieren

### Autorin

Greber Buschbeck Carole, J+S Fachleiterin für Tchoukball

### Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten  
 Niveau  einfach  mittel  anspruchsvoll  
 Empfohlenes Alter 7 – 10 Jahre  
 Gruppengrösse 12 [4-20]  
 Kursumgebung Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle  
 Sicherheitsaspekte Siehe Grundlagendokument

### Zielsetzungen/Lernziele

Beim Tchoukball die Länge der Würfe variieren.

### Hinweise

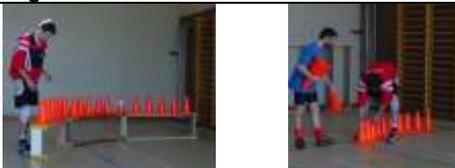
Siehe Grundlagendokument

### Inhalte

#### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
7-10'	<b>Aufwärmen zu zweit mit einem Ball</b> (ähnlich wie das Aufwärmen in der Lektion 1)	Verschiedene Übungen nach Wahl des Leiters.	Nach Wahl des Leiters
5-8'	<b>«Brennball»</b> Zwei Mannschaften („Renner“ und „Fänger“) spielen gegeneinander. Ein Mitglied der Mannschaft, der Renner, wirft den Ball in Richtung der anderen Mannschaft und rennt von Zuflucht zu Zuflucht. Jeder absolvierte Rundlauf und jeder aufgefangene Ball bringt einen Punkt ein. Nach einem gewissen Merkmal (z.B. zehn Würfe, alle Renner sind blockiert, alle Renner haben einmal den Ball geworfen etc.) werden die Rollen getauscht. Die Fänger versuchen den Ball auf den Tchoukballrahmen zu werfen, um ihn zu „verbrennen“.  <i>Schwierigere Variante:</i> Um den Ball zu werfen, müssen die Renner den Ball so auf einen Tchoukballrahmen werfen, dass er zur anderen Mannschaft zurückprallt, aber nicht zu leicht aufzufangen ist.		Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle, Kennzeichen zur Unterscheidung der Mannschaften und eine Abgrenzung der „Zufluchten“ (z.B. Matten, Turnteppiche,...)

#### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5-7'	<b>Ich werfe so nahe wie möglich der verbotenen Zone</b> Jeder Spieler versucht den Ball über den Rahmen auf die grossen Kegel, die entlang der verbotenen Zone stehen (auf dem Boden, auf einer Bank,...), zu werfen.  Achtung! Ein Ball, der einen Kegel trifft, nachdem er den Boden berührt hat, ist ungültig!		Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle, grosse Kegel.
5-7'	<b>Ich werfe immer weiter</b> Jeder Spieler versucht den Ball so weit wie möglich über den Rahmen zu werfen. Jeder Spieler hat einen Gegenstand (Kegel, Papierteller,...), um den Ort seines weitesten Wurfs anzuzeigen. Dies kann auch als Wettbewerb durchgeführt werden.		Tchoukballrahmen, mehrere Tchoukball-Bälle, ein Gegenstand pro Spieler (der ihn unterscheidet)

5-7'	<b>Ich ziele in die Arme ( in den Reifen) des Leiters</b> Der Leiter zeigt mit seinen Armen / mit einem Reifen, welche Stelle der Ball nach dem Abprall auf dem Rahmen erreichen soll. Er kann eine Stelle zeigen, die mehr oder weniger weit von der verbotenen Zone entfernt ist.		Tchoukballrahmen, Tchoukball Bälle, Reifen.
------	--	--	---

#### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
15'-20'	<b>Tchoukball: Brasilianisches 2:2 oder 3:3 auf einen Rahmen (monopolar)</b> Zwei Mannschaften beginnen zu spielen. Wenn ein Punkt erzielt wird, verlässt die Mannschaft, die den Punkt verloren hat, das Feld und lässt der dritten Mannschaft ihren Platz. Wenn eine Mannschaft einen Punkt erzielt, beginnt die andere Mannschaft durch Anstoss in der Mitte des Feldes. Spiel mit erleichterten Regeln: die von einer Mannschaft begangenen Fehler werden nicht für die andere Mannschaft gezählt (siehe Grundlagendokument). Falls eine Mannschaft eine grosse Anzahl Fehler macht, kann man auch einen Mannschaftswechsel verlangen. In diesem Fall muss die Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, das Feld verlassen. <i>Variante:</i> Möglicherweise kann hier auch mit den verschiedenen Mannschaften ein „Königsturnier“ durchgeführt werden (siehe das J+S Dokument „Turnierarten“).	Mannschaften von 2 oder 3 Spielern bilden. Den Mannschaften je ein Feld zuteilen, welches einer Hälfte des Feldes entspricht (15x13m). Jeder Mannschaft ist nur ein Rahmen zugeordnet (monopolares Spiel). Es gibt 3 Mannschaften pro Feld.	Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle, Ein Kennzeichen für die Unterscheidung der Mannschaften.
5'	Ausklang nach Wahl des Leiters	Nach Wahl des Leiters	Nach Wahl des Leiters

