

J+S-Kids: Einführung Tchoukball - Lektion 6

Auffangen des Wurfes mit seitlicher Bewegung

Autorin

Greber Buschbeck Carole, J+S Fachleiterin für Tchoukball

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten
 Niveau einfach mittel anspruchsvoll
 Empfohlenes Alter 8 – 9 Jahre
 Gruppengrösse 12 [4-20]
 Kursumgebung Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle
 Sicherheitsaspekte Siehe Grundlagendokument
 Einige Kinder haben Angst vor dem Ball, insbesondere in der Nähe der verbotenen Zone. Ihnen so gut wie möglich über ihre Angst hinweghelfen!

Zielsetzungen/Lernziele

Auffangen von Würfeln nach einer Bewegung um die verbotene Zone (seitliche Bewegung).

Hinweise

Siehe Grundlagendokument

Inhalte

EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Busch Verschiedene Übungen nach Wahl des Leiters, während man die Geschichte einer Reise im Busch erzählt (verschiedene angetroffene Tiere und Situationen darstellen, etwa unter einem Stamm hindurchgehen, in einen Fluss springen,...)		Nach Wahl des Leiters
10'	Sitzball Die Spieler sind auf dem Feld verteilt. Ihr Ziel ist, die anderen Spieler mit dem Ball zu treffen. Wenn der Spieler den Ball auffängt, ist er nicht getroffen. Die getroffenen Spieler (die den Ball nicht auffangen konnten) ,können sich befreien, indem sie den Ball, der an ihnen vorbeifliegt, auffangen oder indem sie einen Mitspieler berühren, der nicht im Ballbesitz ist. Sie müssen sich dabei auf verschiedene Arten bewegen: <ul style="list-style-type: none"> • Krokodil: anschleichend • kleiner Hund: krabbelnd • Flamingo: auf einem Bein hüpfend 		Schaumball

HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
7-10'	Ich bewege mich von Matte zu Matte, um den Ball aufzufangen Die Hälfte der Teilnehmer (die Werfer) haben einen Ball und stehen der anderen Hälfte der Spieler (den Verteidigern) gegenüber. Diese stehen jeweils auf einer Matte. Gleichzeitig wirft jeder Werfer dem ihm gegenüber stehenden Verteidiger den Ball zu. Für einige Minuten bleiben die Verteidiger auf derselben Matte. Dann rücken sie nach jedem Wurf eine Matte weiter. Der Verteidiger, der auf der letzten Matte der Reihe ist, muss die Reihe schnell hoch laufen, um sich rechtzeitig auf die erste Matte zu stellen.		Turnmatten, Tchoukball-Bälle

10'	Werfen und fangen Die Ballbesitzer stellen sich auf die rechte Seite (Flügelspieler-Position). Der erste wirft seinen Ball auf den Rahmen und versucht ihn wieder aufzufangen, bevor er auf dem Boden landet (ausserhalb der verbotenen Zone). Wenn er es schafft, nimmt er das nächste Mal seinen Anlauf ein bisschen näher von der Grundlinie. Dito von der linken Seite.		Tchoukballrahmen, Tchoukball- Bälle
7-10'	Ball seitwärts fangen Der Leiter variiert seinen Wurfwinkel, indem er mehr oder weniger nah von der Grundlinie steht. Er wirft so, dass der Spieler der in der Nähe der verbotenen Zone verteidigt, sich bewegen muss, um den Ball aufzufangen (Bewegung nach links oder rechts). Er passt seinen Wurf den körperlichen Möglichkeiten jedes Spielers an.		Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle

AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
20''	Bipolares Spiel: 5:5 Nach einem von einer Mannschaft erzielten Punkt, spielt die andere Mannschaft den Ball neben dem Rahmen wieder an, auf welchem der Punkt erworben wurde. Spiel mit erleichterten Regeln: Die von einer Mannschaft begangenen Fehler bringen der anderen Mannschaft keinen Punkt (siehe Grundlagendokument).	Mehrere Mannschaften von 5 Spielern bilden. Es wird auf dem ganzen Feld (ca .15x26m, ein Rahmen auf jeder Grundlinie) gespielt.	Tchoukballrahmen, Tchoukball-Bälle, Kennzeichen zur Unterscheidung der Mannschaften.
5'	Ausklang nach Wahl des Leiters	Nach Wahl des Leiters	Nach Wahl des Leiters

