

Spiele mit Ball und Schläger

Vorbemerkungen

Bei Kleinen Spielen kommt es darauf an, dass möglichst alle Teilnehmer Spaß und Freude an der Aktivität haben und diese auch als Spiel wahrnehmen. So gibt es viele Spiele ohne Wettkampfsituationen, die nicht weniger interessant sind. Der Reiz wird dann durch andere Faktoren wie den lustigen Charakter, den Fantasie Reichum oder durch Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten hervorgerufen.

Wichtige Merkmale Kleiner Spiele:

Kleine Spiele ...

- sind bezüglich des Raumes variabel.
- erfordern meist nur wenige Mittel.
- sind geeignet für kleine sowie große Gruppen.
- verlangen keine komplexen Fertigkeiten.
- werden meist nach einfachen Regeln gespielt.
- vermitteln Einsicht in Ballspiele und Zusammenhänge.
- haben hohes Motivationspotenzial.
- haben hohe Bewegungsvielfalt und -intensität.
- können hinsichtlich der Spielregeln und des Spielverlaufs unterschiedlichen Voraussetzungen und pädagogischen Absichten angepasst werden.
- bedürfen normalerweise keiner langen Anlaufzeit.

Viele Spiele aus dem Repertoire eines Sportlehrers eignen sich nach gewissen Anpassungen und Veränderungen für das Spielen mit Ball und Schläger.

Kleine Spiele fördern die Spielfähigkeit!

Das vorliegende Konzept will die Übenden möglichst frühzeitig zum Spielen bringen. Am besten lernt man Floorball durch das Spielen selbst. Erfolg versprechend ist dabei eine planmäßige Reihung einzelner Spielformen, die der Lehrende je nach Entwicklungsstand und Könnensstufe anbietet. Zusätzliche Übungsformen können den technischen Lernzuwachs unterstützen. Vor allem in Hinblick auf die „großen“ Sportspiele kann man dabei auf Kleine Spiele zurückgreifen, über die sich Kinder und Jugendliche einen Zugang zu den jeweiligen Sportarten verschaffen. Elementare Fähigkeiten wie beispielsweise Freilaufen, Antizipieren, Blocken, Abdecken oder die Verständigung mit Mitspielern werden als hilfreich erkannt und transferiert.



Unterrichtsverlauf zum Thema: „Spaß haben beim Spiel mit Ball und Schläger“

LERNZIELE	Bisher erlernte Techniken wiederholen und vertiefen Allgemeine Kondition verbessern Spaß und Freude beim Spiel mit Kameraden empfinden Allgemeine Erkenntnisse zur Verbesserung der Spielfähigkeit erkennen und transferieren
ZEIT	variabel, da auch eine Spielauswahl möglich ist
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Floorballschläger und Ball für jeden Schüler • verschiedenfarbige Bälle • Spielkarten • Pylonen • Langbänke • Turnmatten • Medizinbälle • Musik • Kreide und feuchtes Tuch • Würfel • Stifte • Wäscheklammern

Spielauswahl

Sitzkreis:

Die jeweiligen Spiele werden kurz erklärt.

Eine Spezielle Erwärmung erfolgt aufgrund des Anstiegs der Spielintensität nicht.

Spiel: „Goofy“

Organisation/Aufbau:

- 1 Floorballschläger und Ball je Schüler
- Musik

Spielerklärung:

Im Vorfeld instruiert die Lehrkraft unauffällig einen Schüler, in die „Goofy“-Rolle zu schlüpfen. Jeder Schüler dribbelt anfangs mit seinem Ball innerhalb des Volleyballfeldes kreuz und quer. Durch Tricks und Körpertäuschungen wird der Kontakt mit Mitspielern vermieden. Stoppt der Lehrer die Musik, stellen die Schüler dem, der sich ihnen am nächsten befindet, die Frage: „Goofy?“

Der vorher bestimmte Schüler gibt keine Antwort, ist also stumm. Alle anderen antworten mit „nein“. Hat man einmal einen wahren „Goofy“ angesprochen, wird man selbst stumm und entgegnet nichts mehr. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Schüler stumm sind, also selber „Goofy“ wurden.

Spiel: „Wer noch?“

Organisation/Aufbau:

- 1 Floorballschläger und Ball je Schüler

Spielerklärung:

Alle Schüler führen ihren Ball kontrolliert innerhalb des Basketballfeldes. Die Lehrkraft gibt dabei unterschiedliche Bewegungsaufgaben vor:

- „Führe den Ball abwechselnd mit Vor- und Rückhand!“
- „Halte den Schläger nur mit der Stockhand!“



- „Führe den Ball im Rückwärtslaufen mit (Schulterblick)!“
- „Dribble den Ball mit den Füßen!“
- „Drehe den Schläger und führe den Ball mit dem Stockende!“

Auf ein Kommando hin ruft der Lehrer einen Überbegriff, dem entsprechend sich die Schüler zu Gruppen zusammenschließen. Ist die Gruppe komplett, bildet sie einen Kreis und passt sich einen Ball zu.

Mögliche ausgerufene Überbegriffe:
„Findet euch zusammen nach:

- Sternzeichen
- Schuhmarke
- Farbe der Socken
- Lieblingsfach
- Zahl der Geschwister“

Nach 1 Minute wird das Passspiel abgebrochen, die Gruppe aufgelöst und jeder nimmt bis zum neuen Überbegriff sein Einzeldribbling wieder auf.

Spiel: „Schattenlauf“

Spielerklärung:

In Dreiergruppen laufen die Schüler durch die Halle. Jeder dribbelt dabei kontrolliert seinen Ball mit dem Schläger, hält sich aber genau an das, was der Zugführer an der Spitze vormacht. Dies bezieht sich auf die Schlägertechnik und die Richtungswechsel. Die Besonderheit besteht darin, dass nur Wege entlang aufgezeichneter Hallenmarkierungen erlaubt sind. Treffen zwei Züge aufeinander, muss einer der beiden rückwärts bis zur Abzweigung ausweichen und den anderen passieren lassen. Jeder der Gruppe darf einmal Zugführer sein.

Spiel: „Floorball-Quartett“

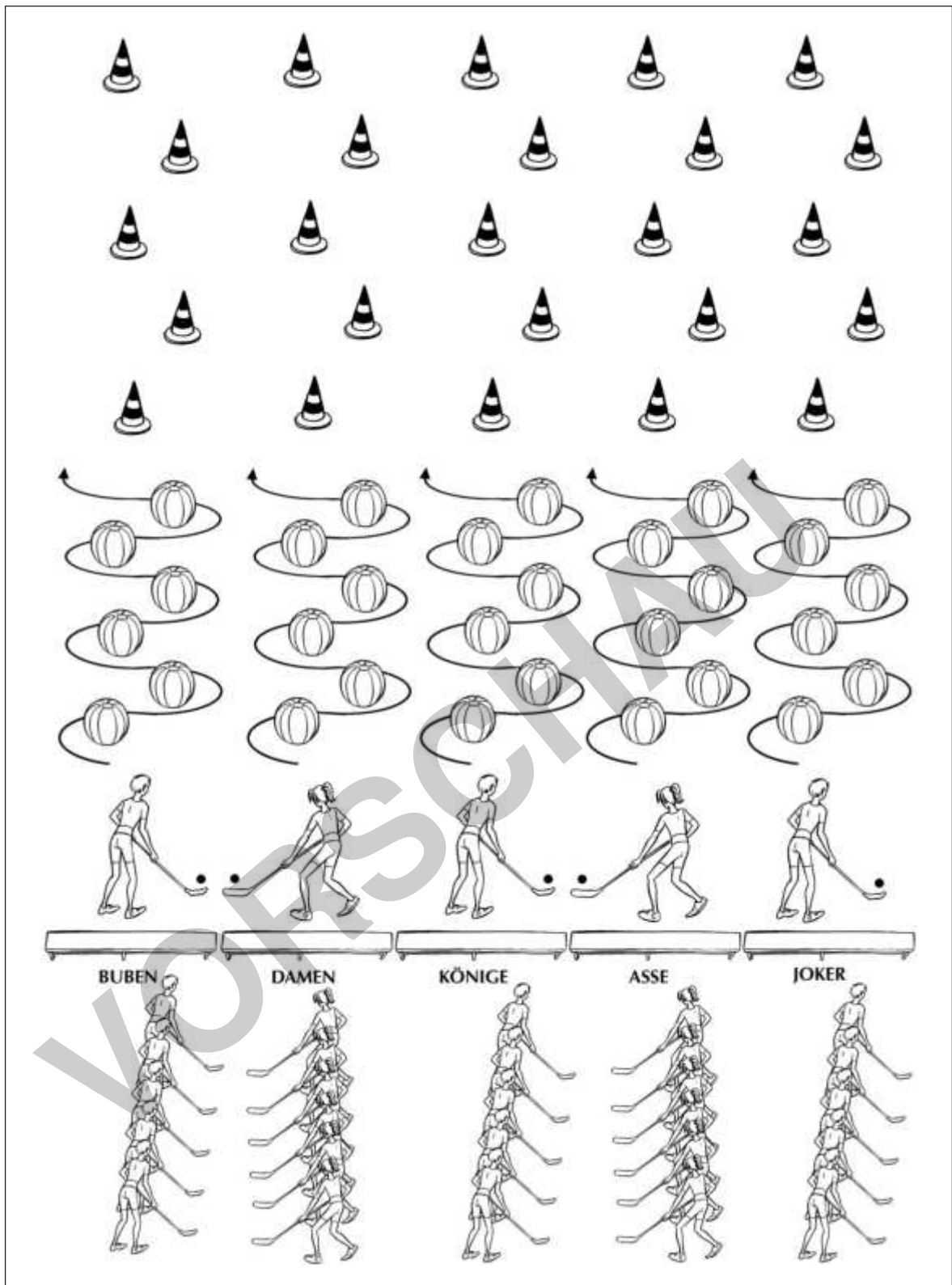
Organisation/Aufbau:

- 5 Teams
- 1 Floorballschläger und Ball je Team
- Spielkarten
- Langbänke
- Medizinbälle
- Pylonen
- Musik

Spielerklärung:

Die Schüler stellen sich alphabetisch nach den Anfangsbuchstaben ihrer Vornamen nebeneinander auf. Der Reihe nach werden sie dann in 5er-Gruppen eingeteilt.

Hinter den quer gestellten Langbänken postieren sich die einzelnen Gruppen und bekommen Spielkartensymbole (Buben, Damen, Könige, Asse, Joker) zugewiesen. Beim Start der Musik macht sich der erste Spieler jeder Gruppe mit Ball und Schläger (pro Team nur ein Set) durch den Slalomparcours aus Medizinbällen auf, um nach einem passenden Spielkartensymbol, versteckt unter einer Pylone, zu suchen.



Hinweise:

Pro Lauf darf nur unter einem Hütchen nachgesehen werden.
 Passende Karten werden mit zur Gruppe genommen und auf die Langbank gelegt.
 Beim Wechsel werden Ball und Schläger kontrolliert übergeben.

Die Mannschaft, der es gelingt, zuerst das Quartett zu vervollständigen, ist Sieger und setzt sich ab.

Bevor der Lehrer zu einem zweiten Durchgang die Karten erneut unter den Hütchen verteilt, wird den Teams Gelegenheit zur Reflexion gegeben.

Die Fehler können analysiert werden, eine neue Taktik wird vereinbart.



Spiel: „Rosmarie den Tennisball“

Organisation/Aufbau:

- 1 Floorballschläger je Schüler
- 1 Tennisball
- 1 Golfball
- 1 Floorball

Spielerklärung:

Alle Schüler haben einen Floorballschläger und setzen sich am Mittelkreis ab.

- Jeder wird aufgefordert, sich seinen rechten Nebenmann einzuprägen. Es wird angekündigt, dass der Schüler später im Spiel diesem Nebenmann nachdribbeln und ihm immer den erhaltenen Tennisball weitergeben muss.
- Der Sitzkreis wird verändert, jeder muss sich einen neuen rechten Nebenmann suchen und sich die Person einprägen. Der Lehrer macht darauf aufmerksam, dass man im Spiel den Floorball, den man selbst zugespielt bekommen hat, nur an diesen Mitspieler übergeben darf.
- Zum letzten Mal wird der Sitzkreis verändert. Dem jetzigen rechten Nachbarn muss jeder Schüler den Golfball zuführen, sobald man diesen selbst zugespielt bekommen hat.

Hinweise:

Die jeweiligen Bälle müssen sauber übergeben und nicht aus der Entfernung gepasst werden.

Sollten sich mehrere Bälle bei einer Person angesammelt haben, übernimmt der Lehrer diese und verteilt sie.

Um mehr Aktivität zu erzeugen, übergibt der Lehrer mehrere Bälle der drei Sorten.

Empfehlungen:

Die Namen des Nachbarn sollten vor Spielbeginn nochmals wiederholt werden.
Musik untermalt den unterhaltsamen Charakter.

Spiel: „Hütchenklau“

Organisation/Aufbau:

- 1 Floorballschläger je Schüler
- 1 Floorball je Team
- Spielkarten
- Pylonen
- 2 Tore
- 4 Medizinbälle

Spielerklärung:

Jeder Schüler zieht aus einem Kartenspiel blind eine Karte. Herz und Gras (Herz und Karo) bilden ein Team, ebenso Schellen und Eichel (Kreuz und Pik).

Hinter Medizinbällen, die Schussmarkierungen darstellen, positionieren sich die beiden Mannschaften (bei großen Klassen aufgeteilt in linke und rechte Gruppe) etwa 5 Meter vor den gegenüber aufgestellten Toren an den Hallenstirnseiten. Jedes der beiden Tore wird von einem gegnerischen Spieler mit dem Schläger bewacht. Der „Torhüter“ muss neben dem Tor stehen. Nach jedem Treffer läuft der erfolgreiche Spieler zur gegnerischen Mannschaft und klaut eine Pylone, die er dann bei sich aufstellt.

Wer hat nach 5 Minuten mehr Pylonen ergattert, bzw. wer schafft es, alle Pylonen des Gegners zu klauen? Jedes Team hat nur einen Ball zur Verfügung.

Der Balltransport nach dem Schuss zum nächsten Schützen ist eigene Taktikentscheidung des Teams.

Empfehlung:

Musik untermalt den unterhaltsamen Charakter.