

STUNDENBEISPIELE SCHIESSEN

KAPITEL 4

STUNDENBEISPIEL

Schießen (Einzelstunde)



32 MINUTEN

TECHNIKLEITBILD



Der Spieler läuft an, setzt das Standbein neben dem ...



... Ball auf und holt mit dem Schussbein nach hinten aus.



Die Fußspitze nach unten durchdrücken. Den Ball ...

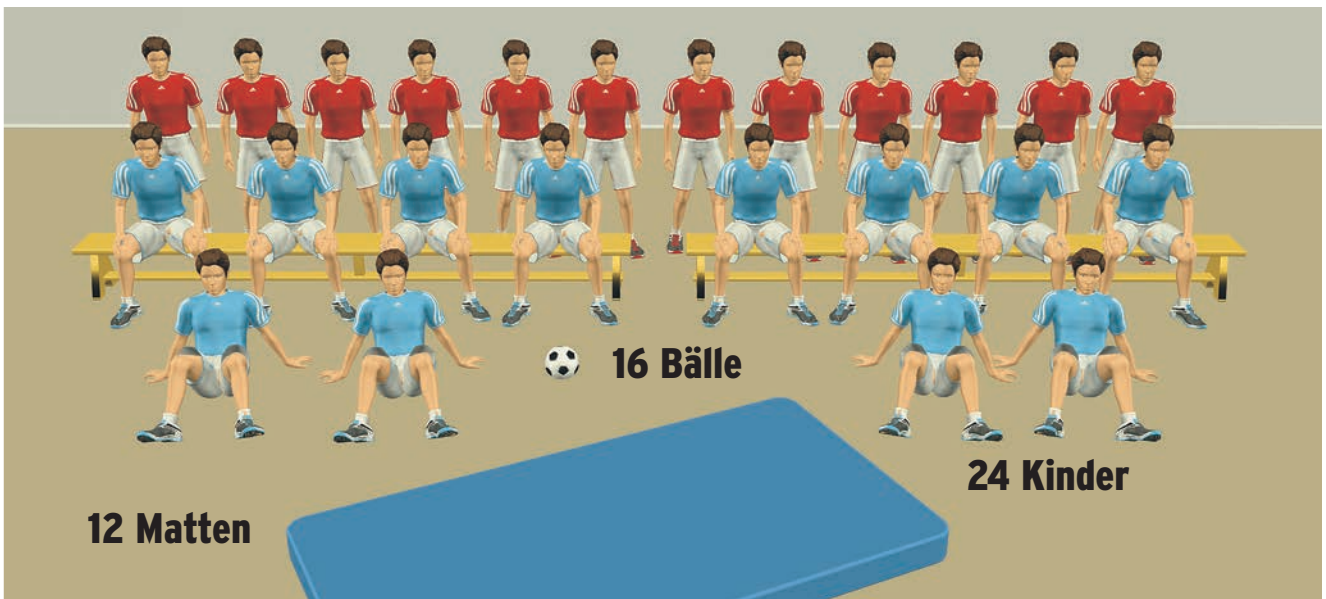


... mit dem Vollspann mittig treffen und durchschwingen!

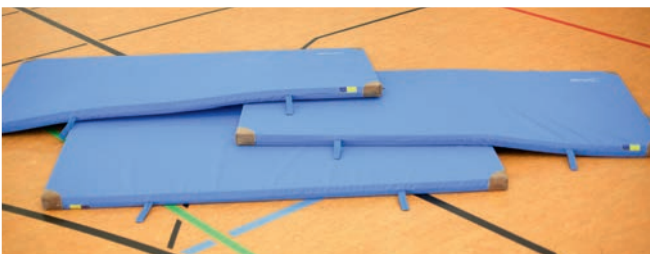
LERNPRINZIPIEN

Das Erlernen verschiedener Schusstechniken dient in erster Linie dazu, möglichst variabel auf das Tor abschließen zu können. Das Hauptaugenmerk beim klassischen Tor-schusstraining gilt dem Vollspannstoß. Die Kinder lernen hier, druckvoll und präzise auf das Tor zu schießen.

ORGANISATION



ALLE PHASEN MIT MATTEN!



PRAKTISCHE HINWEISE

- Aufgaben zum Schießen möglichst mit einem Treffer-Ziel verbinden.
- Die Schussdistanz und die Torgröße variabel dem Können der Kinder anpassen.
- Bei Zielstößen die Kinder darauf hinweisen: Präzision ist wichtiger als die Schussstärke.

STUNDENBEISPIELE SCHIESSEN

ORGANISATION

- In beiden Hallenhälften 4 kleine Matten auslegen.
- Jeder Hallenhälfte 12 Schüler zuweisen.
- Aus jeder Gruppe 2 Fänger bestimmen.
- Alle andere Kinder verteilen sich frei im Feld.

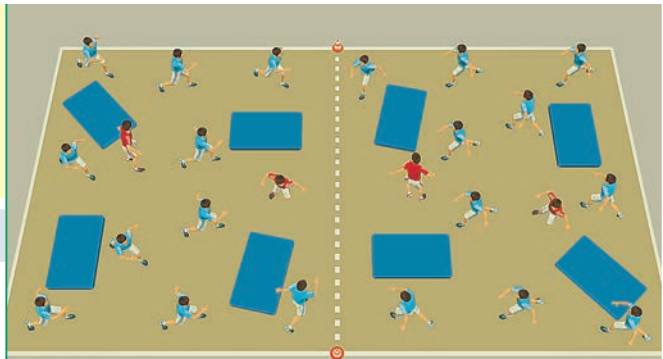
ABLAUF

- Fangspiel: Die Fänger versuchen, innerhalb 1 Minute so viele Kinder wie möglich abzuschlagen.
- Diese können sich den Fängern entziehen, indem sie auf eine der Matten springen.
- Allerdings darf jedes Kind dort nur für maximal 3 Sekunden verweilen.

VARIATIONEN

- Gefangene Kinder werden auch zu Fängern.
- Die beiden Fänger treten gegeneinander an: Jedem Fänger 2 Matten zuweisen. Von ihnen gefangene Kinder müssen sich auf die jeweilige Matte setzen. Welcher der Fänger fängt in 45 Sekunden mehr Kinder?
- Zusätzlich 2 Bälle im Spiel. Kinder, die einen in der Hand halten, dürfen nicht gefangen werden.

LERNZIEL 1: INSELFANGEN (8 MIN.)



PHASE 1

ORGANISATION

- Den Aufbau aus Phase 1 unverändert lassen.
- Jeder Hallenhälfte 12 Schüler zuweisen.
- Auf den Matten feste Anspieler postieren.
- Alle anderen Kinder verteilen sich mit einem Ball in der Hand frei in ihrer Hallenhälfte.

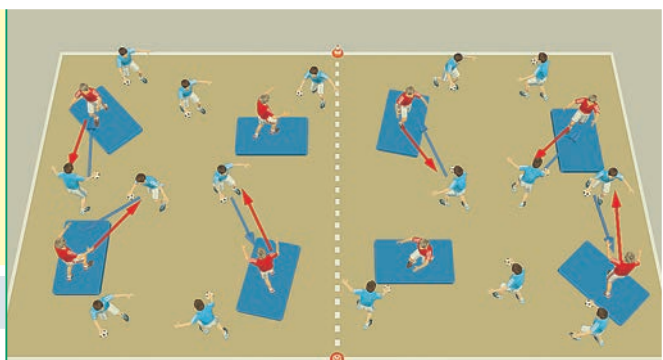
ABLAUF

- Die Schüler prellen frei durch die Hallenhälfte und steuern von Zeit zu Zeit einen Spieler auf der Matte an.
- Diesem spielen sie aus der Hand mit dem Spann den Ball zu. Der Zielspieler fängt den Ball und spielt mit dem Spann wieder zu dem Passgeber zurück.

VARIATIONEN

- Nach einem Zuspiel tauschen Passgeber und Fänger die Aufgaben.
- Alternativ spielen die Schüler die Bälle vom Boden aus in die Arme des Mattenspielers.

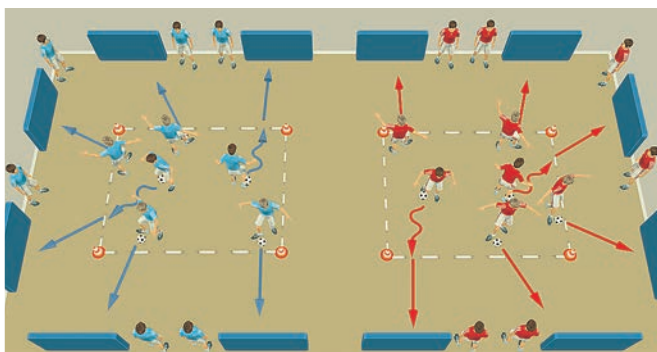
LERNZIEL 2: PRELLWAND (6 MIN.)



PHASE 2

STUNDENBEISPIELE SCHIESSEN

LERNZIEL 2: TREFFER ERZIELEN (6 MIN.)



PHASE 3

ORGANISATION

- In beiden Hallenhälften ein ca. 15 x 10 Meter großes Feld markieren und an den Hallenwänden 6 kleine Matten gemäß Abbildung anlehnen.
- Neben jeder Matte einen Spieler postieren.
- Die anderen 6 Spieler verteilen sich mit Ball im Feld.

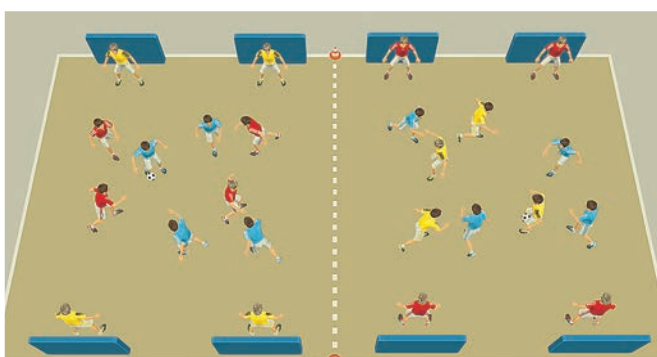
ABLAUF

- Die Spieler im Feld dribbeln nach Vorgaben durch die Zone (vorhandene Feldmarkierungen nutzen).
- Auf ein Kommando suchen sich alle Schüler mit Ball eine Matte und schießen aus dem Feld darauf. Für jeden erzielten Treffer erhalten die Kinder 1 Punkt.
- Anschließend Positions- und Aufgabenwechsel: Der Spieler, der eben geschossen hat, stellt sich nun neben die Matte, der betreffende Spieler kommt ins Feld.

VARIATIONEN

- Die Schüler lassen den Ball aus der Hand fallen und schießen volley auf das Zieltor.
- Die Schüler versuchen, per Dropkick einen Treffer zu erzielen.
- Die Schüler besetzen als Torwart die Matten.

LERNZIEL 3: ROTATIONSSPIEL (12 MIN.)



PHASE 4

ORGANISATION

- In jeder Hallenhälfte auf den Längsseiten je 2 Mattentore aufstellen (gegen die Wand lehnen).
- 3 Teams à 4 Schüler bilden. A besetzt die Tore, B und C postieren sich im Feld.

ABLAUF

- Freies Spiel der Mannschaften B und C.
- Ziel ist es, auf eines der beiden gegnerischen Tore einen Treffer zu erzielen.
- Positionen- und Aufgabenwechsel der Gruppen nach ca. 3 Minuten. Es gilt der Grundsatz: Jede Mannschaft agiert einmal im Tor und zweimal im Feld.

VARIATIONEN

- 2 Teams à 6 Schülern zusammenstellen. Nach jedem Gegentor wechselt ein neuer Spieler in das Tor.

DIE MATTEN SICHERN

Die Matten können Sie gegen das Umfallen sichern, indem Sie sie leicht schräg gegen die Wand lehnen.

