



# J+S-Kids: Einführung Handball - Lektion 4

## Im Urwald

### Autor

David Egli, J+S-Fachleiter Handball

### Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten  
Niveau  einfach  mittel  anspruchsvoll  
Empfohlenes Alter 5 - 7 Jährige  
Gruppengrösse 12-24  
Kursumgebung Einfache Sporthalle  
Sicherheitsaspekte -

### Zielsetzungen/Lernziele

Die Kinder sollen verschiedene Bewegungserfahrungen in den Bereichen Ball tragen und Werfen erleben.

### Hinweise

Die Fangisformen sind für einige Fünfjährige noch schwierig, da sie oft noch stark mit sich selbst beschäftigt sind. Ev. müssen diese Kinder dann an die Hand genommen und mit ihnen muss mitgelaufen werden.

### Inhalte

#### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
8-10'	<b>Tiere im Urwald</b> Die Kinder nennen verschiedene Tiere, die sie aus dem Urwald kennen. Sagt eines z.B. "Affe", bewegen sich alle wie Affen durch die Halle und geben die entsprechenden Laute von sich. Bei allen Tieren, die sie imitieren, haben sie einen Ball bei sich und überlegen und probieren, wie das jeweilige Tier wohl mit einem Ball spielen würde.  Wie viele Tiere kennen wir gemeinsam?		1 Ball pro Kind

#### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5-10'	<b>Elefantenfängis</b> Die Fänger (2-3) greifen sich mit einer Hand an die Nase. Die zweite Hand, resp. der ganze Arm, wird durch den so gebeugten Arm gestreckt. Damit sind die Fänger als Elefanten mit Rüssel erkennbar.	Die Elefanten versuchen mit dem Rüssel ein anderes Kind zu berühren. Gelingt das, sind sie befreit und das berührte Kind fängt.	
10-20'	<b>Krokodile im Wasser</b> Verschiedene Geräte werden in der Halle so verteilt, dass sich die Kinder auf verschiedenen Wegen durch die Halle bewegen können, ohne den Boden zu berühren. Im Wasser (= Boden) lauern Krokodile!	a) Die Kinder bewegen sich frei durch die Halle ohne ins Wasser zu fallen (treten). b) Dasselbe zu zweit: A gibt den Weg vor, B folgt. c) Die Kinder bewegen sich alleine, aber mit Ball durch die Halle. Der Ball darf getragen, gerollt oder geprellt werden. d) Als Fangisform: 3-4 Kinder ohne Ball versuchen die Ball tragenden zu berühren. Wer berührt wird, übergibt seinen Ball und wird zum Fänger.	Dünne und dicke Matten, Schwedenkastenteile, Schulbarren, Reck, Taupe, Ringe, Reuther-Bretter, Reifen, Teppichresten, etc.
10-15'	<b>Bananen Werfen</b> Beide Gruppen haben gleich viele Bälle. Auf das Startzeichen werfen die beiden Affenbanden ihre Bananen und andere Früchte (=versch. Bälle) auf die andere Seite. Nach 2-3 Minuten wird das Spiel unterbrochen und es wird gezählt, wie viele Früchte auf welcher Seite liegen. Das Team mit weniger Früchten in seinem Hallenteil gewinnt.	2 Gruppen von Kindern (2 Affenbanden) stellen sich längs in der Halle gegenüber auf.  Var. - Bälle rollen	Mehrere Bälle: zB. Handbälle, Softbälle, Tennisbälle, Gymnastikbälle, Wasserbälle, etc.



10'	<b>Affenkrankenhaus</b> Die Fänger versuchen die anderen Kinder (=Affen) zu berühren. Wer berührt wird, muss sich hinsetzen. Die anderen Kinder können die gefangenen Affen zu einem der beiden Krankenhäuser tragen und dadurch befreien. Affen, die andere Affen tragen, dürfen nicht gefangen werden.	2-4 Fänger Zwei Weichbodenmatten (=Krankenhäuser) an der Stirnseite der Halle hinlegen.	2 Weichbodenmatten
10'	<b>Ochs am Berg mit dem Ball</b> Ein Kind wirft auf den "Ochsen" und stellt sich sofort wieder ruhig und unauffällig hin. Trifft es den Ochsen nicht, holt es den Ball und gibt den Ball einem anderen Kind. Trifft es, muss sich der Ochse so schnell wie möglich umdrehen um noch erkennen zu können, wer den Ball geworfen hat. Rät er richtig, wird der Werfer zum nächsten Ochsen.	Jeweils 5-6 Kinder stellen sich in einer Reihe (quer) hinter einem Kind (dem Ochsen) auf.	1 Softball pro Gruppe
5-10'	<b>Bärenjagd</b> Die Kinder (die Bärenjäger) bilden einen Kreis. 2 Kinder, ein Bärenjunges und Papa Bär gehen in die Mitte des Kreises. Die Bärenjäger versuchen, mit dem Ball das Junge zu treffen. Papa Bär versucht all diese Wurfversuche abzuwehren in dem er sich den Würfen in den Weg stellt. Wird das Bärenkind getroffen, gehen 2 neue Kinder in den Kreis.	8 Kinder und mehr; 1 Ball pro Gruppe	1 weicher, leichter Ball, am besten ein Softball.

#### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	<b>Die Ameisenarmee</b> Die Kinder helfen mit, die Materialien und Geräte wegzuräumen.	Mehrere Kinder bekommen gemeinsam den Auftrag, ein bestimmtes Gerät oder Material wegzuräumen.	