

## J+S-Kids: Einführung Rugby - Lektion 9

# Mannschaftskampf

### Autor

Philippe Lüthi, Fachleiter J+S Rugby

### Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten  
 Niveau  einfach  mittel  anspruchsvoll  
 Empfohlenes Alter 8-10 Jahre  
 Gruppengrösse 10-24  
 Kursumgebung Rasenplatz (Fussballfeld)  
 Sicherheitsaspekte Gebrauchte Sportkleider tragen

### Zielsetzungen/Lernziele

Kennenlernen und anwenden von guter Teamarbeit während dem Kampf

### Hinweise

**Tor:** siehe vorgängige Lektion

**Rechte des Spielers:** siehe vorgängige Lektion

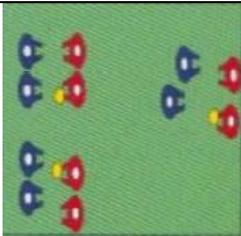
**Festhalten:** siehe vorgängige Lektion

**Abseitsregelung:** siehe vorgängige Lektion

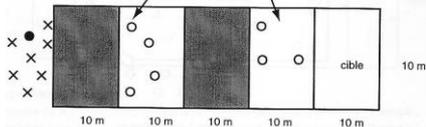
Die vier Grundregeln werden in allen Übungen des Hauptteils angewendet.

### Inhalte

#### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	<b>Blutegel:</b> 2 Mannschaften bilden, die Blutegel und die Spaziergänger. Alle bewegen sich frei im Raum. Auf das erste Signal klammert sich jeder Blutegel an einen Spaziergänger, welcher auf das Signal gleichzeitig stehenbleibt. Auf das zweite Signal hin versuchen die Spaziergänger schnellstmöglich das Spielfeld zu verlassen.	<b>Bemerkungen:</b> Die Blutegel bringen ihre Gegner nicht zu Fall, versuchen jedoch, diese aufzuhalten. Die Spaziergänger dürfen die Blutegel tragen, es können sich aber auch mehrere Blutegel an ein Opfer klammern.	Bündel
10'	<b>Räuber und Polizist:</b> Ein Feld von 10x10m bis 15x15m ausstecken und innerhalb jeder Mannschaft Zweiertteams bilden. Auf das Signal hin versuchen die Spieler des Verteidigungsteams den Ball zu erkämpfen, der von den Angreifern gehalten wird. Es ist verboten, den Gegner zu Fall zu bringen. Das Spiel kann auf Zeit gespielt werden oder die Rollen können nach jedem Ballverlust gewechselt werden. Die Punkte werden am Ende in jeder Mannschaft zusammengezählt.		Bündel 1 Ball für jeweils 4 Kinder
10'	<b>Die Festung:</b> Die Spieler der Gruppe A verteidigen die Festung, in welcher sich der Diamant des Königs (ein Ball) befindet. Auf das Signal hin versuchen die Spieler der Gruppe B den Diamanten zu stehlen und ihn schnellstmöglich aus dem Spielfeld heraus zu befördern. Die Verteidiger dürfen den Ball mit ihren Körpern abdecken, ihn aber nicht hochheben. Wenn ein Verteidiger aus dem Spielfeld gedrängt wird, ist er ausgeschieden.	<b>Variante:</b> Mehrere Bälle verteidigen	Bündel 5 Bälle

### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
15'	<b>Überzahl 5 gegen 5:</b> Es werden mehrere Spielfelder von 10m Breite gekennzeichnet. Auf den Feldern 2 und 4 befinden sich die Verteidiger (2 und 3). Die Angreifer (selbe Anzahl wie die Verteidiger) versuchen, diese Felder zu durchqueren um im gegenüberliegenden Tor zu punkten. Die Verteidiger dürfen ihre Spielzonen nicht verlassen.	Es befinden sich immer 10 Spieler auf dem Feld. Die anderen Kinder warten an der Seite des Starts des Spiels, bis sie an der Reihe sind. 	Bündel 2 Bälle
15'	<b>Zonenschlacht:</b> 2 Mannschaften. Das Spielfeld wird in Zonen à je 5m Länge aufgeteilt. Normales Spiel, aber zusätzlich gibt es einen Punkt für die Angreifer pro nach vorne gewonnene Zone und einen Punkt für die Verteidiger, wenn der Ballträger eine Zone nach hinten schiebt. Jedes Tor zählt 5 Punkte. Das Spiel startet jeweils in der Mitte und die Gegner stellen sich mit 5 Metern Abstand auf.	Die Lehrperson gibt dem Ball der jeweiligen Gewinnermannschaft. 	Bündel 1 Ball

### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Anschliessende gemeinsame Diskussion zum Thema; Was habt ihr gemacht, um vorwärts zu kommen? Hat diese Strategie funktioniert? Was könnte noch verbessert werden?		