

# J+S-Kids: Einführung Rugby - Lektion 10

## Mannschaftskampf Fortsetzung

### 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

Anwendung der Teamarbeit während dem Kampf

### Hinweise

**Tor:** siehe vorgängige Lektion

**Rechte des Spielers:** siehe vorgängige Lektion

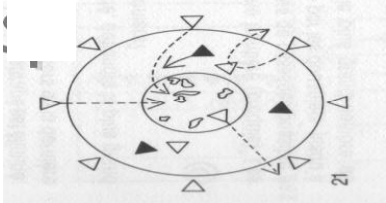
**Festhalten:** siehe vorgängige Lektion

**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>Fangis:</b> Ein Fänger muss seine Mitspieler fangen, indem er sie festhält. Alle Gefangenen werden zu Fängern. Das Spiel ist beendet, sobald alle Kinder Fänger sind.	Bilden von zwei Gruppen	Bündel
10'	<b>Festhalte-Fangis:</b> Die Fänger (1/4 aller Kinder der Gruppe) versuchen, in einer vorgegebenen Zeit so viele Spieler wie möglich zu Boden zu bringen und festzuhalten. Am Schluss die Punkte aller Fänger zusammenzählen und anschliessend die Rollen wechseln.	Jeweils eine Fortbewegungsart der Spieler, welche nicht Fänger sind, vorgeben (gehen, rennen mit zusammengebundenen Füßen, mit grossen Schritten gehen etc.). So kann die Fortbewegungsgeschwindigkeit verlangsamt werden.	Bündel
10'	<b>Mäuse auf der Jagd nach dem Speck:</b> Bälle, die in der Mitte des Spielfelds (Keller) liegen, stellen den Speck dar. Die Mäuse, die sich in einer grösseren Zone ausserhalb befinden, versuchen ihn zu holen und bei sich zu deponieren. Die Katzen sollen die Mäuse daran hindern, an den Speck zu gelangen. Das Verlassen des Kellers ist frei. Eine am Boden liegende Maus muss wieder zurückkehren und neu beginnen.	 <p>1/4 aller Kinder verteidigt, anschliessend die Hälfte</p>	Bündel viele Bälle

### HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
15'	<b>Berühren verboten!</b> Überzahlspiel. Die Angreifer müssen ein Tor erzielen, ohne dass die Verteidiger (drei Mal weniger als die Angreifer) den Ball berühren. Die Verteidiger werden nach 2 Minuten ausgewechselt.	<b>Variante:</b> Anpassen der Länge des Spielfeldes und der Anzahl Verteidiger. Anstatt den Ball nur zu berühren, versuchen die Verteidiger, sich den Ball zu erkämpfen.  	Bündel 1 Ball
15'	<b>Rugbyturnier:</b> Zwei Gruppen auf einem Spielfeld, das zweimal so lang ist wie breit. Die angreifende Mannschaft versucht, unter Einhaltung der Regeln des Tore Erzielens, der Rechte der Spieler, des Festhaltens und des Abseits, zu punkten. Jedes Tor zählt 5 Punkte.	Referenzwert für die Länge des Spielfeldes = 100 cm pro Spieler.  Die Leiterperson gibt den Ball jeweils der Siegermannschaft.  Mehrere Gruppen von 6 bis 8 Spielern bilden. Jede Mannschaft spielt gegen jede.	Bündel 1 Ball

### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Rangverkündigung und Diskussion über das Einhalten der Regeln während dem Turnier. Ist das Gewinnen wichtiger als das Einhalten der Regeln? Ist es erlaubt, die Regeln einfach zu vergessen? Warum nicht?...		