



J+S-Kids: Einführung Inlinehockey - Lektion 2

Spielkonzept 2

Autorin

Despont Chavanne Monique, Leiterin J+S Inlinehockey

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer	≥60 Minuten
Niveau	<input type="checkbox"/> einfach <input checked="" type="checkbox"/> mittel <input type="checkbox"/> anspruchsvoll
Empfohlenes Alter	7 - 9 Jahre
Gruppengrösse	10 - 20
Kursumgebung	Inlinehockey-Anlage
Sicherheitsaspekte	Inlinehockey-Ausrüstung unentbehrlich: Helm mit Gitter, Handschuhe, Knieschoner, Stock und Skates. Zusätzliche Ausrüstung empfohlen: Hosen und Ellbogenschoner.

Zielsetzungen/Lernziele

Sich mit der Basistechnik des Inlinehockeys vertraut machen, mit den Schwerpunkten Passen und Fahren.

Hinweise

Die Lernenden sollten bereits einige Fahrkenntnisse haben (auf Eis oder Rollen) oder mit verwandten Sportarten (Streethockey, Rollhockey, Unihockey) vertraut sein.

Inhalte

EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
10'	Brennende Bälle 2 Mannschaften bilden. Start auf Pfiff. Jeder Spieler ist im Besitz eines Balles, den er in die gegnerische Hälfte wirft, sowie die Bälle um ihn herum. Das Spiel wird auf Zeit gespielt. Es gewinnt diejenige Mannschaft, die am Ende weniger Bälle in ihrer Hälfte hat.	Das Spielfeld wird in 2 Hälften geteilt; in jeder Hälfte befindet sich eine Mannschaft. Die Spieler können sich auf ihrem Feld frei bewegen. Zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler einen Stock und einen Ball. Mindestens zwei Durchgänge. Ziel der Übung: jeden Spieler zum Fahren bringen.	Gleiche Anzahl Bälle wie Spieler.
10'	Tresorjagd 2 Mannschaften bilden, die sich auf der Gegenseite des Spielfeldes Bälle holen. Beim zurück kommen, fahren sie einen Slalom um die Pylonen, bevor sie den Ball in ihr Tor schießen. Die Mannschaft mit den meisten Bällen im eigenen Tor, hat gewonnen.	Beide Mannschaften starten zu gleichem Zeitpunkt auf der gleichen Seite. Die Spieler hohlen einen Ball, beim zurück kommen bestreiten sie einen Slalom um die Pylonen, bevor sie ihr Tor schießen und dies, bis es keine Bälle mehr hat. (Jede Mannschaft hat ihren eigenen Slalom). Mindestens zwei Durchgänge. Ziel der Übung: Ballführen.	Minimum 50 Bälle, Pylonen und 2 Tore.

HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	Die 12 Pässe Die Spieler organisieren sich selbst. Auf Pfiff verteilen sich 4-5 Spieler um einen Anspielkreis und geben einander mit einem Ball 12 Pässe. Nach den 12 Pässen nimmt wieder jeder einen Ball und fährt frei herum.	Jeder Spieler mit einem Ball. Ziel der Übung: Passen. Der Trainer wählt einen Schwerpunkt, Passamortisation, und zeigt dies vor.	Bälle, Pfeife.
5'	Schnelle Pässe 4-5 Spieler pro Kreis, die sich auf dem Kreis verteilen. Auf Anpfiff zirkuliert jede Mannschaft den Ball 5 Runden mit passen nach rechts. Die schnellste Mannschaft hat gewonnen. Dasselbe nach links.	4-5 Spieler pro Mannschaft mit einem Ball. Ziel der Übung: Passen.	Bälle, Pfeife
5'	Der Turm 4-5 Spieler verteilen sich um den Anspielkreis, eine Pylone ist auf dem Anspielpunkt. Jede Mannschaft versucht die Pylone unter Zeitdruck so oft als nur möglich zu treffen. Die Mannschaft mit den meisten Treffern hat gewonnen.	Dieselben Mannschaften wie beim Spiel "Schnelle Pässe". Die Spieler versuchen die Pylone von ausserhalb des Kreises zu treffen. Der Spieler, der die Pylone verschiebt, stellt ihn wieder auf seinen Platz. Ziel der Übung: Schiessen.	Pylonen, Bälle



AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
20'	Match / Turnier	4-5 Spieler pro Mannschaft.	2 Tore und 1 Ball
5'	Das Fischernetz Die Spieler bilden zwei Mannschaften (nicht unbedingt gleiche Gruppengrösse). Eine Gruppe bildet einen Kreis: Fischernetz. Die Spieler der zweiten Gruppe sind die Fische. Das Fischernetz bestimmt ein Stichwort in einem. Während die Spieler des Fischernetzes die Arme nach oben halten und singen, können die Fische beliebig hindurch schwimmen. Beim Erscheinen des Stichwortes, senken sich die Arme und die gefangenen Fische vergrössern das Fischernetz.	Ziel der Übung: Auslaufen	