

## Unihockey Games L2

## Erste Erfahrungen in Teamspielen sammeln

|                  |   |
|------------------|---|
| Ziele:           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einen Ball kontrollieren</li> <li>- Mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen</li> <li>- Orientierungsfähigkeit schulen</li> <li>- Technischen Fertigkeiten Erwerben<br/>(sichere Ballführung bei schnellen Richtungswechseln)</li> </ul> |
| Umfang:          | 1 Lektion   |
| Level/Stufe      | L2 / Unterstufe   |
| Voraussetzungen: | Fairplay, Regeln einhalten können   |
| Stichworte:      | Ball führen, Ballkontrolle, sich orientieren, Dribbling, peripheres Sehen   |

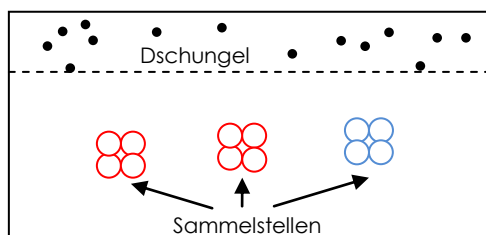
### Einlaufen/Einstimmung:

#### Dschungelspiel<sup>1</sup>

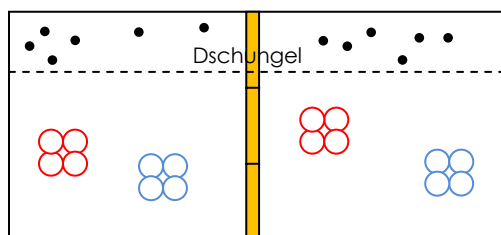
Die „Sammler“ (mit Bändel markiert) und „die Affen“ bilden zwei gleich grosse Teams. Die Sammler wollen möglichst schnell alle Kokosnüsse (Unihockey-Bälle), die im Dschungel (durch eine Linie abgegrenzte Hallenfläche vgl. Skizzen 1 & 2) verstreut sind, in ihre Sammelstellen bringen (z.B. 4 Reifen als Sammelstelle, wie in Skizze 1). Die Affen versuchen dies zu verhindern, indem sie die Sammelstellen ausräumen und die Kokosnüsse wieder im ganzen Dschungel verstreuen.

- Die Kokosnüsse dürfen von den Affen nicht in den Dschungel geworfen werden (keine Schüsse) sondern sie müssen in den Dschungel hineingetragen werden (Ball am Stock führen).
- Die LP achtet darauf, dass die Kokosnüsse in den vorgesehenen Zonen liegenbleiben.
- Falls zu viele Kokosnüsse wegrollen, das Spiel unterbrechen und richtig instruieren.
- Wird ein Affe von einem Sammler berührt, muss er den Ball zur Sammelstelle zurückbringen und seine nächste Kokosnuss bei einer anderen Sammelstelle holen.
- „Sammler“ und „Affen“ benutzen für ihre Aufgaben einen Unihockeystock.
- Die Berührung der Sammler durch die Affen erfolgt jedoch mit der Hand.
- Die Kokosnüsse müssen mit dem Unihockeystock an den neuen Ort geführt und dort gestoppt werden. Das Schiessen von Kokosnüssen ist verboten!

Gespielt wird während einer vorgegebenen Zeit (wie viele Kokosnüsse können in dieser Zeit gesammelt werden?) oder bis alle Kokosnüsse im Besitz der Sammler sind.



Skizze 1: Organisationsform Einführung



Skizze 2: Organisation selbstständiges spielen

#### Varianten:

- Spiel im Lawinenprinzip: Jeder gefangene Affe (Rücken berühren) erhält einen Bändel und wird zu einem Sammler.
- Intensität steigern: Die Affen und die Sammler teilen sich in jeweils zwei Gruppen auf und spielen selbstständig in einer Hallenhälfte (Skizze 2). Die LP überwacht beide Spiele und greift wenn nötig ein.
- Ganzes Spiel vereinfachen: Ohne Unihockeystöcke spielen, die Kokosnüsse werden von Affen und Sammlern von Hand getragen.

<sup>1</sup> vgl. Bewegungskultur Praxisbox Spiel Karte 08

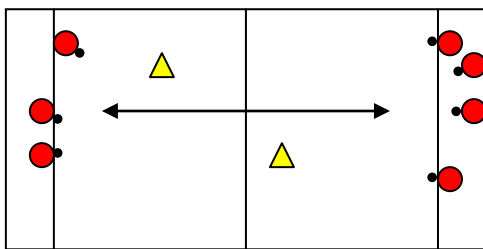
## Hauptteil:

### Fischernetz<sup>2</sup>

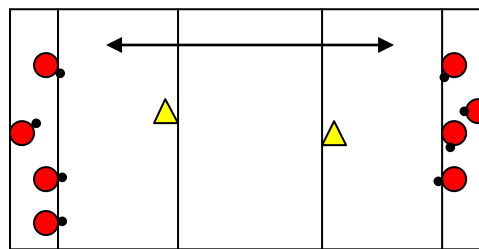
Die Fische versuchen ihren Ball mit dem Unihockeystock an den Fischern vorbei zu führen, ohne dass diese den Ball erobern können. 1 bis 3 Fischer stellen sich mit einem Unihockeystock in einer zugeteilten Zone oder auf einer Linie auf. Wer gefangen wird, wechselt in die Rolle eines Fischers. Fische sind gefangen, wenn ihr Ball von einem Fischer erobert und anschliessend mit der Fusssohle gestoppt wird. Der eroberte Ball wird sofort in eine bereitgestellte Kiste gebracht (Verletzungsgefahr verringern). Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Fisch ins Netz gegangen ist.

Welcher Fisch schafft die meisten Lagen?

Variante: Alle Fische, die einen Durchgang überlebt haben, sammeln sich in der Endzone und starten auf Kommando der LP wieder in die Gegenrichtung.



Skizze 1: Beispiel mit 2 Fischern in zwei Zonen



Skizze 2: Beispiel mit 2 Fischern auf einer Linie

### Varianten:

- Vereinfachung: Fischer müssen nicht den Ball stoppen, sondern die Fische an der Schulter berühren (Fischer haben keinen Unihockeystock, es gibt keine Stockschläge)
- Erschwerung: Nach der „Durchquerung“ einen Torschuss auf ein Tor einbauen.

## Organisationshilfen / Methodisch–didaktische Hinweise:

- Fischernetz: Bei der Einführung mit einem Fischer in einer Zone beginnen.
- Eintreffende SuS helfen vorzeitig beim Aufbau mit.
- Die Spielidee ist auf andere Ballsportarten (Fussball, Basketball, Handball) übertragbar.
- Beobachtungen und Erkenntnisse von LP und SuS aus dem Spiel festhalten (Regelplakat erstellen oder weiterführen; nach Spiellektionen immer wieder aufgreifen und weiterentwickeln).
- Feedback zu Spielinterpretation: Die LP fasst die wichtigsten taktischen Elemente aus der Lektion zusammen.
- Diese Lektion eignet sich für das Ende der Unterstufe. Wenn die Spielideen der Inhalte noch nicht bekannt sind, kann die Lektion in der Anfangsphase auch mit anderen Bällen und ohne UH Stöcke durchgeführt werden.

## Material:

- Bündel
- Bänke
- Unihockey Material
- Reifen

<sup>2</sup> vgl. Bewegungskultur Praxisbox Spiel Karte 09