

KOLLABORATIONSSPIELE – GEMEINSAM GEWINNEN

Beispiele für die Kategorie U7

KLEINE WETTRENNEN UND STAFETTEN

Zu Beginn schlagen wir einige Formen nach dem Muster « Wer kann ... ? » vor. Bei Kollaborationsspielen ist es sehr wertvoll Herausforderungen hineinzubringen, bei denen die Kinder gemeinsam als Gruppe die jeweilige Aufgabe zu lösen versuchen. Dabei entwickeln sie auch grundlegend ihre Empathie (Fähigkeit und Bereitschaft, Empfindungen, Emotionen, Gedanken, Motive und Persönlichkeitsmerkmale einer anderen Person zu erkennen, zu verstehen und nachzuempfinden). **Beispiel:**

Die Kinder rennen frei durch die Halle (auch dribbelnd gemäss den Fähigkeiten der Kinder). Der Coach gibt folgende Anweisungen mit einer Zeitvorgabe (Countdown):

- Bildet 2er-Gruppen, bildet 3er-Gruppen, bildet 4er-Gruppen
- Bildet Gruppen, bei denen alle die gleiche Farbe der Haare (oder Hosen, T-Shirt, Schuhe) haben
- Alle müssen sich an einen definierten Ort begeben (Zone, Grundlinie, Seitenlinie, Mittelkreis etc.), was auch gerade noch die Orientierungsfähigkeit verbessert

Wettrennen, wobei sich 2-4 Kinder an den Händen halten (z.B. als Stafette quer in der Halle):

- 2-4 Kinder halten sich an den Händen
- Zug (Kinder halten sich in einer Reihe an den Schultern) und rennen, oder hüpfen beidbeinig, oder alle auf dem linken Bein, oder alle auf dem rechten Bein

DIE MELONEN

Zwei Teams bilden. Beide Teams besitzen einen Lastwagen (Ballwagen/Kasten auf der Grundlinie), der mit Melonen (Bälle) gefüllt ist.

Zu zweit müssen die Kinder mit einer Matte die Melonen auf den Markt (Reifen in der Hallenmitte) bringen. Fällt eine Melone auf den Boden, so muss sie beim Lastwagen ausgewechselt werden.

A) Wenn eine Gruppe fertig ist, so geht sie der anderen Gruppe helfen, bis das Ziel gemeinsam erreicht haben.

B) Diejenige Gruppe, die zuerst alle ihre Melonen auf dem Markt hat, gewinnt das Spiel.

Varianten:

- Die Melonen werden per Zug transportiert und die Kinder müssen den Gleisen folgen (Linien)
- Zwischen den Lastwagen und dem Markt werden Hindernisse aufgestellt
- Die Kinder an der Matte müssen sich immer anschauen
- Die Kinder an der Matte müssen beide in die gleiche Richtung schauen

DIE FÜCHSE IM HÜHNERSTALL

DIE EIER

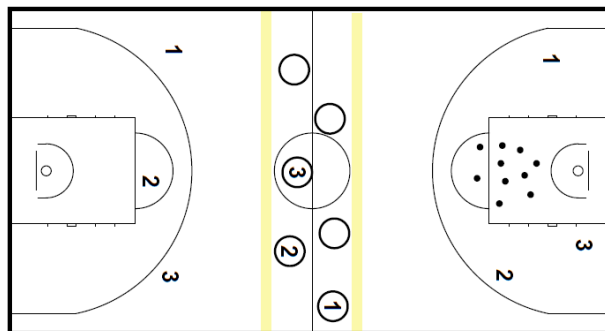
Die Kinder (Füchse) rennen frei in der Zone herum, wo auch verschiedene Bälle auf dem Boden liegen. Auf das Zeichen vom Coach balancieren die Kinder das frische Ei auf einer Hand, rennen so zum anderen Korb und versuchen einen Treffer (Punkt) zu erzielen. Fällt das Ei auf den Boden, so muss es im Hühnerstall ausgetauscht werden. Die Gruppe gewinnt gemeinsam, wenn eine gewisse Anzahl Punkte erreicht wird.

EIER STEHLEN

Die Kinder werden in 3 Gruppen eingeteilt (Kinder-Füchse, Grosseltern-Füchse, und Eltern-Füchse). Die Kinder schleichen in den Hühnerstall und bringen (rollen oder passen bei Blickkontakt) den Grosseltern die Eier. Die Grosseltern reichen auf die gleiche Art die Eier zu den Eltern weiter, welche den Korb zu treffen versuchen. Geht ein Ei in den Korb, so darf es in den Vorrat gelegt werden. Die Gruppe gewinnt gemeinsam, wenn alle Eier im Vorrat sind.

Varianten:

- Wenn der Bauer (Coach) kommt, dann müssen sich alle hinter die gegenüberliegende Seitenlinie retten
- Rollen tauschen und nochmals spielen



GRUNDTECHNIKEN: Pass und Dribbling

Wir entwickeln Schritt für Schritt durch das Spielen mit den verschiedenen Bällen das Passen und Fangen.

MATERIAL:

- Bälle verschiedenster Arten und Grössen
- Reifen

KOLLABORATIONSSPIELE – GEMEINSAM GEWINNEN

Beispiele für die Kategorie U9

DIE LASTWAGEN

Die Hälfte der Kinder mit je einem Ball, die andere Hälfte mit einem Reifen.

DIE CHAUFFEURE UND DIE ANHÄNGER – AUGEN AUF!

Die Chauffeure (mit Reifen) rennen in der einen Hallenhälfte herum, die Anhänger (mit Ball) dribbeln in der anderen umher. Auf ein Signal des Coaches lassen die Chauffeure ihre Reifen drehen, die Anhänger werfen ihre Bälle gerade hoch in die Luft. Die Kinder rennen in die andere Hallenhälfte und nehmen das andere Objekt an sich. Mehrere Durchgänge machen.

DIE CHAUFFEURE UND DIE ANHÄNGER – EINEN LASTWAGEN BAUEN!

Gleiche Ausgangslage wie bei « Augen auf », jedoch dürfen sich alle in der ganzen Halle frei bewegen. Auf ein Signal des Coaches bilden jeweils ein Chauffeur und ein Anhänger zusammen einen Lastwagen und bewegen sich hintereinander weiter. Auf das nächste Zeichen trennen sie sich wieder.

Varianten:

- Verschiedene Farben von Reifen verwenden. Dabei jeweils vorgeben, dass sich die Lastwagen möglichst weit entfernt von einer bestimmten Farbe bewegen müssen (Farbe jedes Mal wechseln).
- Oder im gleichen Sinn: Die Lastwagen von der gleichen Farbe müssen sich Seite an Seite bewegen.

CHAUFFEUR WECHSELN

Auf ein Signal des Coaches steigen die Chauffeure aus ihren Lastwagen aus, lassen die Reifen drehen und suchen sich einen neuen Reifen. Während dieser Zeit dribbeln die Anhänger an Ort, bis sie von einem neuen Chauffeur abgeholt werden.

ANHÄNGER WECHSELN!

Auf ein Signal des Coaches steigen die Chauffeure aus ihren Lastwagen aus und halten den Reifen mit beiden Händen in die Luft. Die Anhänger suchen sich dribbelnd einen neuen Chauffeur.

ACHTUNG BAUARBEITEN!

Der Coach verteilt Verkehrshütchen (oder andere Objekte) in der Halle. Die Lastwagen müssen sich davon fernhalten.

Varianten:

- Die Lastwagen müssen den Strassen (bestimmte Linien) folgen
- Einbahnstrassen einbauen

GRUNDTECHNIK: Dribbling

THEMENBEREICHE: Raumzeitliche Orientierung, Beziehung zwischen den Kindern, Körperwahrnehmung, allgemeines Spielverständnis

Die Kinder lernen mit einer Hand zu dribbeln und den Blick vom Ball zu lösen.

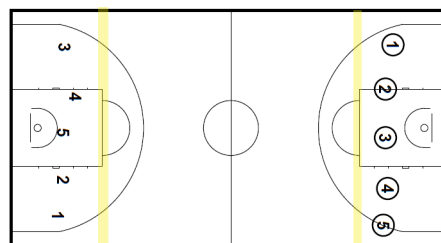
MATERIAL:

- Pro zwei Kinder einen Ball
- Pro zwei Kinder einen Reifen
- Verkehrshütchen (oder auch andere Objekte)

DER FLUSS

ZU ZWEIT ÜBER DEN FLUSS

Zwei Kinder bilden ein Team. Ein Kind mit Ball ist auf der einen Seite des Flusses (vgl. Abbildung, Flussbreite den Fähigkeiten anpassen), das andere auf der anderen Seite. Das Kind mit Ball dribbelt auf der eigenen Seite des Flusses frei umher. Das andere Kind versucht auf gleicher Höhe zu bleiben (vis-à-vis) auf seiner Seite des Flusses.

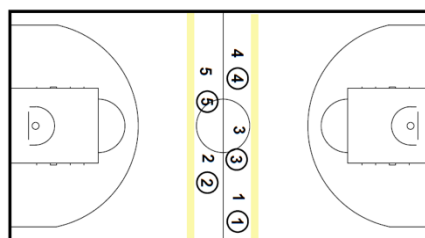


Auf ein Signal des Coaches versucht das eine Kind dem anderen den Ball unter Einhaltung der folgenden Regeln zukommen zu lassen: 1) Die Bälle müssen innerhalb des Basketballfeldes bleiben, 2) Die Bälle dürfen maximal einmal auf dem Boden (im Fluss) aufsetzen, 3) Die Bälle dürfen keinen anderen Ball berühren.

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn alle Kinder die Regeln einhalten können.

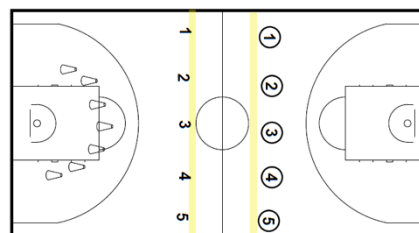
ZU ZWEIT IM FLUSS

Der Coach bestimmt ein 2er-Team als Chef-Team. Das Kind ohne Ball rennt (schwimmt) innerhalb des Flusses voraus, das Kind mit Ball dribbelt hinterher. Auf ein Signal des Coaches nehmen die beiden Kinder einen vorgegebenen Abstand ein und passen einander den Ball zu. Wenn jemand aus dem Chef-Team versucht einen Korb zu erzielen (Dribbling zu einem Korb), dürfen alle Kinder mit einem Ball zu diesem Zeitpunkt auch versuchen einen Korb zu erzielen. Wer als erstes den Korb getroffen hat und wieder als Team nebeneinander im Fluss steht, übernimmt die Rolle des Chef-Teams.



ZU ZWEIT AM FLUSSUFER

Die Kinder stehen sich je an einer Uferseite gegenüber (vgl. Abbildung). Hinter den Kindern ohne Ball sind Verkehrshütchen verschiedener Farben aufgestellt. Der Coach startet die Spielrunde, indem die Reihenfolge der zu berührenden Hütchen gerufen wird. Die Kinder mit Ball beginnen zu dribbeln, die Kinder ohne Ball berühren die Hütchen in der vorgegebenen Reihenfolge, rennen zum Flussufer, bekommen einen Pass, dribbeln durch den Fluss, erzielen einen Korb und passen dann den Ball zurück. Die Rollen können nach jeder Runde, oder auch nach einigen Runden gewechselt werden.



GRUNDTECHNIK: Pass

THEMENBEREICHE: Raumzeitliche Orientierung, Entdeckung der Zusammenarbeit in einem Spiel, Körperwahrnehmung, Einhalten von Regeln

Die Kinder lernen durch Dribblings eine sinnvolle Passdistanz zu erhalten.

MATERIAL:

- Pro zwei Kinder einen Ball
- Mindestens zwei verschiedene Farben von Verkehrshütchen (o.ä.)

GEMEINSAM AUS DEN HÄUSERN

Jeweils zwei Kinder mit einem Ball wohnen in einem Haus (Reifen) auf der Mittellinie. Auf ein Signal des Coaches dribbelt das Kind mit Ball zu einem Korb und darf so lange Punkte sammeln (Körbe treffen) bis der Ball auf den Boden fällt. Bei einer Bodenberührung dribbelt das Kind nach Hause zurück, passt den Ball zum Mitbewohner und die Rollen werden getauscht.

A) Alle Teams versuchen während einer gewissen Zeit möglichst viele Punkte zu sammeln. Eine Woche später versuchen wir dann den eigenen Rekord zu schlagen.

B) Dasjenige 2er-Teams mit den meisten Punkten nach einer gewissen Zeit gewinnt.

GRUNDTECHNIK: Wurf

THEMEN: Entwicklung der Techniken in der Vertikalen (Wurf und Rebound), Entdeckung der Zusammenarbeit

Die Kinder lernen sich für den ersten Wurf an einen sinnvollen Ort zu begeben und konsequent auf den Rebound zu gehen.

MATERIAL:

- Pro zwei Kinder einen Ball
- Pro zwei Kinder einen Reifen

KOLLABORATIONSSPIELE – GEMEINSAM GEWINNEN

Beispiele für die Kategorie U11

WIR SIND ZU DRITT

Drei Kinder, eines mit Ball, die anderen beiden ohne.

FOLGEN

Das Kind ohne Ball rennt voraus, gefolgt mit 5m Abstand vom zweiten Kind mit Ball, wiederum gefolgt mit 5m Abstand vom dritten Kind ohne Ball. Das vorderste Kind verändert laufend die Situation (rennt schneller, langsamer, ändert die Richtung) und die anderen müssen dabei jeweils die 5m an Distanz aufrechterhalten.

WECHSEL

Das dritte Kind in der Reihe darf nach einer gewissen Zeit auch selber in eine andere Richtung rennen. Die anderen beiden müssen sich anpassen, damit die ursprünglichen Vorgaben wieder eingehalten werden können.

DREIECK-WECHSEL

Auf ein Signal des Coaches bilden die drei Kinder ein Dreieck mit 5m Seitenlänge und passen sich den Ball zu. Auf ein weiteres Signal hin organisieren sich die Kinder möglichst schnell selber und bewegen sich wieder gemäss den ursprünglichen Vorgaben.

Varianten:

- Die Kinder sollen oft die Art des Dribblings wechseln, viel mit der schwächeren Hand dribbeln, vorgegebene Passarten ausführen und sich an verschiedene Feldgrössen anpassen müssen.

GRUNDTECHNIK: Pass, Dribbling

THEMEN: Orientierung, Fähigkeit der Zusammenarbeit, Reaktionsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit

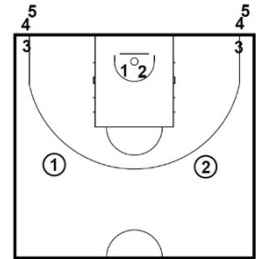
Durch die vielen Einflüsse erreichen wir ähnliche Situationen wie in einem Basketballspiel.

MATERIAL:

- Einen Ball pro 3er-Gruppe

RÜCKENKRAFT

Wir bilden zwei Teams. Pro Team befindet sich jemand unter dem Korb, jemand mit einem Ball ausserhalb der 3-Punkte-Linie und der Rest in der Ecke (vgl. Abbildung). Die Spieler unter dem Korb stehen Rücken an Rücken und versuchen einander aus der Zone zu drücken. Der Coach zählt rückwärts (3-2-1-GO). Anschliessend verlangen die Spieler unter dem Korb den Ball vom Mitspieler.



- Wir versuchen alle gemeinsam in einer gewissen Zeit möglichst viele Körbe zu treffen.
- Wer den Korb jeweils zuerst trifft, holt einen Punkt für das eigene Team.

GRUNDTECHNIK: Pass und Wurf

THEMEN: Zusammenarbeit, funktionelles Krafttraining, Bewegungsverständnis

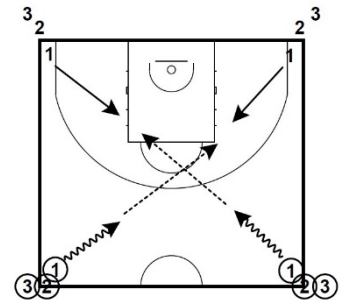
Die Kinder schliessen nach Körperkontakt in Korbnähe ab, was im Spiel oft vorkommt.

MATERIAL:

- Mindestens einen Ball pro Gruppe

ZWEI TEAMS – EINE WAHLMÖGLICHKEIT

Die Teams stellen sich wie rechts abgebildet auf (die diagonal liegenden Gruppen gehören zusammen, alle Spieler bei der Mittellinie haben je zwei Bälle). Ein Team bekommt das «Startrecht», was bedeutet, dass der vorderste Spieler mit zwei Bällen mit seinem Start für alle das Startsignal gibt. Anschliessend rennt jeweils der diagonal aufgestellte Spieler auf den Dribbler zu und erhält einen Pass. Dasjenige 2er-Team, das zuerst beide Bälle im Korb versenkt hat, gewinnt einen Punkt und auch das «Startrecht».



Variante:

- Die Teams auf der gleichen Feldseite gehören zusammen

GRUNDTECHNIK: Dribbling, Wurf

THEMEN: Beidseitigkeit, Fähigkeit der Zusammenarbeit

Die Kinder müssen unter Zeitdruck dribbeln und treffen.

MATERIAL:

- Basketbälle