

# Lektion

Thema: Burner Games (Spiele mit dem Ball)

Schulstufe: Sekundarstufe

Ort: Sporthalle

Ziel: Kooperation, Bälle fangen und werfen

Zeit	Phase	Thema	Inhalt / Organisation	Material	Bemerkungen
20'	Aufwärmen	Einstimmung, Kraft          Kooperation, dem Ball geschickt ausweichen	<p>Elefantenfussball Es werden vier Teams gebildet. Das Spielfeld ist ein Quadrat (wird vorher abgesteckt). Die TN jedes Teams verteilen sich auf je einer Seite des Quadrates in der Position Spinne (siehe Bemerkung). Nun werden sie durchnummeriert (Jedes Team jeweils von eins bis drei, je nach Teilnehmerzahl). In die Mitte des Feldes wird nun ein grosser Gymnastikball gelegt. Die LP ruft nun verschiedene Nummern auf (er kann auch zwei Nummern miteinander rufen). Diejenigen, welche er aufruft, krabbeln so schnell wie möglich zum Ball und versuchen ihn über eine gegnerische Linie zu kicken. Die auf der Linie verbleibenden TN können den Ball mit den Füßen abwehren und wieder wegstossen. Fliegt der Ball über die Linie, bekommt diese Gruppe einen Punkt. Verloren hat das Team mit den meisten Punkten.</p> <p>Gladiatorenspiel Verschiedene Geräte stehen in der Halle. Team 1 ist Fänger, Team 2 die Gladiatoren. Das Ziel der Gladiatoren ist es, einmal die Halle zu durchqueren, ohne vom gegnerischen Team abgeschossen zu werden. Jeder Gladiator geht einzeln durch die Halle, wird er getroffen oder erreicht er die gegenüberliegende Wand, startet der Nächste. Das Team im Feld darf nur nach erfolgreichem Pass schießen (nicht „bodenauf“).</p> <p>Variation: Es starten immer zwei Gladiatoren gleichzeitig.</p>	<p>Gymnastikball Markierungen</p> <p>Bälle Mattenwagen Barren Schwedenkästen Langbänke etc.</p>	<p>Für das Elefantenfussball braucht es mindestens 8, besser 12 TN.</p>  <p>Aufstellen der Geräte ca. 5 Minuten</p> <p>Materialien und Gegenstände benutzen, die in den weiteren Spielen ebenfalls gebraucht werden. (In diesen Spielen kein Minitrampolin aufstellen, wegen der Sicherheit)</p>
20'	Hauptteil	Zusammenspiel fördern, Geschicklichkeit	<p>Matterhornball Team A steht im Feld, Team B rennt zuerst. Ziel ist es, auf die dicke Matte zu gelangen, ohne getroffen zu werden. Es gibt 3 Wege, um auf die Matte zu kommen: Entweder über das Minitrampolin, die Langbank oder den Schwedenkasten. Team B startet jeweils von beiden Hütchen her. Auf Pfiff werfen jeweils 2 TN von Team B einen Ball ins Feld, dann müssen sie um ein Hütchen auf der gegenüberliegenden Seite der Halle laufen und dann auf die dicke Matte zu gelangen. Das gegnerische Team versucht sie abzuschiesen. Wird ein TN getroffen, muss er wieder zu seiner Mannschaft zurück. Jeder TN darf mindestens 3 Mal laufen.</p> 	<p>2 Barren 2 dicke Matten 1 16er-Matte 1 Minitrampolin 1 Langbank 3 Schwedenkästen</p>	<p>Aufstellen und erklären ca. 10 Minuten. Bei 12 TN dauert ein Durchgang ca. 10 Minuten.</p> 

