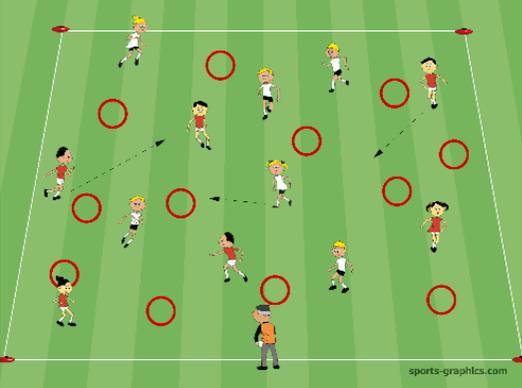


Seelandschaft

Teilziele / Inhalt	Beschreibung	Organisation	Hinweise / Coaching
<p>Sich orientieren Reagieren Laufen (Prellen) (Ball führen)</p> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reifen oder Seile - Hütchen für Feldbegrenzung - Überzieher - (1 Ball für jedes Kind) - (Sportartfärbung) 	<p>Seelandschaft</p> <p>Die Kinder sind Wanderer und laufen in selbstbestimmten Tempo durcheinander. Auf dem Feld hat es gleich viele Seen (Reifen oder Springseilringe) wie Wanderer. Auf Signal suchen sich alle Wanderer möglichst schnell einen freien See.</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedliche Signale (akustisch und visuell) - Fortbewegungsarten variieren (vw, rw, sw, hüpfen, ...) - Anzahl der Kinder pro Reif rufen oder anzeigen - Fussball: mit Ball prellen, Ball führen (links/rechts) - Sportartfärbung: Unihockey, Tennisball auf Schläger, ... 		<p>Feldgrösse:</p> <p>G-Junioren 15x20m F-Junioren 20x25m</p> <p>Leitsatz: offen starten – üben - wetteifern</p> <p>Beobachten: Halten die Kinder die Vorgaben ein?</p> <p>Beraten: loben und ermuntern / Fehler korrigieren / evtl. Spielfeldgrösse variieren</p> <p>Spielregeln: Alle Kinder sollen im Spiel bleiben und nicht ausscheiden. Durch das Ausscheiden bleibt oft genau den Kindern das Üben verwehrt, welche es besonders nötig haben.</p>

Quelle: Broschüre J+S Kindersport Spielen, Baspo 2014