

Einführung in die Sportart Curling - Lektion 5

My First Competition

7 - 10

Autorin

Sandra Gugolz, J & S Expertin Kids

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer 90 Minuten
 Niveau X einfach mittel anspruchsvoll
 Empfohlenes Alter 7 - 10 Jährige
 Gruppengrösse 8 bis 10 Kinder
 Kursumgebung Curlinghalle
 Sicherheitsaspekte Überblick behalten in verschiedenen Situationen auf dem Eis






Zielsetzungen/Lernziele

Teamfähigkeit fördern. Gelerntes umsetzen. Have Fun!

Hinweise


Die Kids können bei jedem Spiel Punkte sammeln. Namen der Kids auf Flip-Chart schreiben und bereitstellen. Es werden hauptsächlich Spiele aus den vorhergegangenen Lektionen verwendet. Vor jedem neuen Spiel werden die Teams neu ausgelost oder vom Leiter gebildet.

Inhalte

EINLEITUNG				Akzente				
Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material					
2'	Begrüssung	Vorstellen der heutigen Lektion	<ul style="list-style-type: none"> • Slidingsohlen • Besen 					
1'	Ritual vor Betreten der Halle	" <i>Jitz geht's los!</i> "						
4'	Einturnen "Änguturne"	Evt vor Betreten der Halle, wenn genügend Platz vorhanden einen Kreis bilden. Alle singen mit. Lied siehe letzte Seite. Natürlich kann das Lied beliebig erweitert werden...		4	2	3	3	3
12'	Aufs Eis gehen Wettrutschen Wurmjagd	Das Eis wie gewohnt via Hack betreten. Einmal den Rink hinauf- und zurückrutschen. Alle machen sich auf der Hogline bereit. Wer kann am schnellsten die entfernte Hogline berühren und zurück sliden? Der Gewinner erhält 2 Punkte und der Zweite 1 Punkt. => Striche auf der Flip-Chart machen. Siehe Lektion 1. Das Team mit den meisten Würmer gewinnt und jeder Mitspieler aus dem Siegerteam darf einen Strich hinter seinen Namen machen.	<ul style="list-style-type: none"> • Hula-Hoop Reifen • Wäscheklammern • Plastik-Eimer 	4	3	0	2	3

HAUPTTEIL

Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material					
5'	Kutschen-Rennen Die Kids sollen im Team bestimmen wer der Kutscher ist.	Siehe Lektion 2 (Je nach Zeit 1 oder 2 Durchgänge machen) 	1 Besen	1	1	0	1	3
4'	Einsliden	Jedes Kind slidet zuerst 2 x mit dem Besen quer auf dem Eis und anschliessend darf jedes Kinds 2 Steine spielen.		1	0	0	2	4
10'	Giraffen-Zauber	Es werden 2 bis 3 Teams gebildet. Jedes Team spielt auf einem Rink. Ziel ist es mit 8 Steinen (oder jedes Kind hat 2 resp. 3 Spielsteine) eine Giraffe zwischen Hog- / Hogline zu zaubern. Natürlich dürfen die Steine gewischt werden. Fantasie ist gefragt ☺ Wenn erklärt werden kann, wie die Giraffe aussieht erhalten die Teammitglieder einen Strich (Es gibt keine Sieger und natürlich erhalten alle einen Strich!)		2	1	0	1	2
15'	"Vis-à-Vis" Spiel	Jeweils 2 Teams spielen gegeneinander im wahrsten Sinne des Wortes. Die einen vom unteren und die anderen vom oberen Hack. Gespielt wird mit Wischern. Wer ist am Schluss Shot? Bei 4 Teams erhalten alle Mitspieler der beide Siegerteams Punkte.		1	1	0	2	3
5'	Tunnel-Ball "Best of Five" (Aufwärmübung)	Siehe Lektion 2 Siegerteam => alle dürfen einen Strich auf dem Flip-Chart machen!	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbänder • 2 Bälle 	4	2	0	2	3
15'	Short Curling	Welches Team wird Short-Curling Sieger und holt sich die Sieger-Punkte???	gespielt wird ohne Slidingsohle	0	1	0	1	2
3'	SIEGEREHRUNG	Es gibt für jedes Kind einen Preis						






AUSKLANG

Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material					
4'	Material aufräumen (Halle ordentlich verlassen!)	Meist müssen die Cherry-Steine vom Eis geräumt werden. Kids helfen mit – Kids heben aber keine Steine vom Eis!! Die Besen müssen nach dem Gebrauch gebürstet werden.						
5'	Dehnen im Zoo "Geführter Rundgang"	Diesmal wird ein geführter Zoo-Rundgang gemacht, d. h. der Leiter "zeigt" die Tiere mittels Dehnübung vor und die Kids erraten welches Tier gemeint ist.	CD-Player + CD	0	0	0	4	2
4'	Nachbesprechung und Vorschau	Feedback-Runde und Vorschau auf nächste Runde						
1'	Ritual zum Abschied	"...und tschüss!"						

Erläuterungen

Akzente Physis

	Herz-Kreislauf anregen
	Muskeln kräftigen
	Knochen stärken
	Beweglichkeit erhalten
	Koordination verbessern

Ausprägung

0	nicht
1	wenig
2	mittel
3	stark
4	sehr stark

ÄNGUTURNE



D` Ängle gumpe uf u ab / uf u ab, uf u ab
D` Ängle gumpe hin u här / hin u här, hin u här
D` Ängle gumpe vor u zrügg / vor u zrügg, vor u zrügg
D` Ängle strecke d Händ id Luft / höch id Luft, höch
id Luft
D` Ängle winke zunenang / zunenang, zunenang
D` Ängle dräie sich im Kreis/zringsetum imne Kreis
D` Ängle mache riise Sprüng / höch id Luft, höch id
Luft
D` Ängle nicke mit em Chopf / mit em Chopf, mit em
Chopf
D` Ängle stampfe mit de Bei / mit de Bei, mit de Bei
D` Ängle klatsche mit de Händ / mit de Händ, mit de
Händ
Das isch z Änguturne gsi / fertig Schluss, fertig
Schluss, fertig Schluss