Schokoladeschießen

Ablauf

Die Spielform wird normalerweise als Gruppenaufgabe gespielt. Dabei werden auf den Bahnen unterschiedliche Aufgaben gestellt (siehe Beilage „Schokoladeschießen“), die die Gruppe lösen muss. Gespielt wird um einen Preis pro Bahn (z.B. die verwendete Hindernisschokolade). Kann die Gruppe die Aufgabe lösen, so erhält sie die Belohnung, ansonsten verbleibt diese beim Trainer.

Die Ballwahl obliegt dem Trainer.

Trainingseffekt

|  |
| --- |
|  |

Geeignet für

|  |
| --- |
|  |

Variationen

|  |
| --- |
|  |

Anhang - Schokoladeschießen

Allgemeines

Diese Übungsvarianten dienen der Motivation von Jugendgruppen. Trotzdem eigenen sie sich auch zur Verbesserung von Schlagtechnik, u.ä.

Alle Spielvarianten werden bei uns als Gruppenaufgaben gespielt, d.h. die Aufgabe wird der gesamten Gruppe gestellt. Erfüllt sie diese, so gehört die zur Aufgabe verwendete Schokolade der Gruppe, ansonsten dem Trainer. Die gesamte so erspielte Schokolade wird nach Abschluss aller Übungen an die Gruppe verteilt.

Spielverlauf

Bei allen Übungen wird die Aufgabe zuerst ausgelegt. Anschließend wird sie den Kids erklärt und die Zielerreichung festgelegt (z.B. 10 von 15 Versuchen müssen gelingen,..). Die Gruppe darf dann kurz überlegen wer mit der Übung beginnt, wie die Aufgabe am besten zu lösen ist, etc. Anschließend wird gespielt. Eine Wiederholung gibt es nicht.

Varianten

Die meisten Übungen können auch so gespielt werden, dass jeder Spieler für seine eigene Schokolade kämpft, d.h. wer einen gültigen Versuch macht, erhält eine Belohnung. Dies hat sich aber vor allem in gemischten Gruppen (Anfänger und Fortgeschrittene) nicht sinnvoll erwiesen.

Aufgabenbeschreibung

Die Angabe der Versuche bezieht sich auf eine gemischte Gruppe von 6 Spielern (2 sehr gut, 2 gute, 2 Anfänger)

Das gemeine Bananen-Vau

Bahn: 4

Material: 5 Bananen

 gespielt wird um eine Schachtel Schokobananen

Aufbau: Die Bananen werden so bei etwa 2/3 Höhe der Schräge in der Mitte der Bahn aufgelegt, dass sie ein Vergeben.

Ball: Jeder spielt den gleichen Ball, z.B. Fun2

Aufgabe: Der Ball muss über die Bande so gespielt werden, dass er im V liegen bleibt. Er darf dabei das Hindernis berühren.

Reihenfolge: Jeder Spieler hat 3 Versuche, wobei immer abwechselnd gespielt werden muss.

Die Aufgabe bleibt grundsätzlich immer gleich schwer, jedoch können spätere Spieler sich von den vorherigen den Anspielpunkt und das Tempo abschauen.

 Ziel: 12 von 18 Versuchen müssen gelingen

Übungsziel: Suchen des richtigen Anspielpunktes

 Tempoübung

 Trainieren des Schlaggedächtnisses (ist der richtige Schlag gefunden, muss er nur noch wiederholt werden)

Verstopfung

Bahn: 8

Material: Päckchen Cola-Flascher, Gummi-Bärchen, oder ähnliches

Aufbau: Das Päckchen wird so in das Hindernis gelegt, dass etwa 5 cm bis zum hinteren Rand bleiben. Die Vorderseite des Päckchens wird leicht aufgestellt um eine größere Fläche zu bieten.

Ball: Beliebig

Aufgabe: Das Päckchen muss aus dem Hindernis hinausgeschossen werden.

Reihenfolge: Jeder Spieler hat 3 Versuche, wobei immer abwechselnd gespielt wird.

Die Aufgabe bleibt grundsätzlich immer gleich schwer. Es ist Zufall wer den entscheidenden Schlag anbringt.

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn das Päckchen innerhalb der 18 Versuche aus dem Hindernis fällt.

Übungsziel: Schneller, gerader Schlag

Verschwindende Schokotafeln

Bahn: 18

Material: Kleine Schokoladetafeln, bewährt haben sich die kleinen Milka-Tafeln (nicht Naps!)

Aufbau: ca. 15 Tafeln werden ganz außen hintereinander auf die Bahn gelegt. Beginnend etwa 30 cm nach Steigungsbeginn (bei uns ist dort ein Steher auf dem man das erste Täfelchen gut fixieren kann, die anderen legt man dann einfach daran)

Ball: Beliebiger Ball, den die Kids gut tempieren können (bei uns Fun2), zur Steigerung der Schwierigkeit aber auch Extrembälle (mg18 oder Turbo)

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag (für die sehr guten und guten der normale Abschlag, für die schlechten Spieler ca. 1 Meter vor Hindernisbeginn) so gespielt werden, dass er innerhalb des Bereichs umdreht, der durch die Schokotäfelchen gekennzeichnet ist. Bei jedem gelungenen Versuch wird ein Täfelchen weggenommen.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss nicht abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer schwieriger. Schießt einer am Hindernis an, so hat er eine Wiederholung frei, dann gilt sein Versuch als Fehlversuch.

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn nicht mehr als 5 Täfelchen überbleiben.

Übungsziel: Tempogefühl

Wer findet den Weg

Bahn: 13

Material: Schokobons, oder Milka-Naps, oder Celebrations,….

Aufbau: Die Schokolade wird möglichst genau auf Teilen der Idealspur verteilt.

Ball: Beliebiger Ball

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag in den Kreis gespielt werden, ohne dass eine Schokolade berührt wird. (Lösung ist oft ein Anspielen der ersten kurzen Bande) Bei jedem gelungenen Versuch wird ein Täfelchen weggenommen.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer leichter.

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 12 der 18 Versuche gelingen

Übungsziel: Erkennen von Ersatzlinien

 Umsetzung von Linienideen

Bandenspiel

Bahn: 1 oder 2

Material: Schokobons, oder Milka-Naps, oder Celebrations,….

Aufbau: Die Schokolade wird im Abstand von ca. 50 cm links und rechts an der Bande ausgelegt.

Ball: Schneller, gut bandender Ball

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er bevor er die erste Schokolade trifft, mindestens eine Bande trifft. Bei jedem gelungenen Versuch wird eine Schokolade weggenommen

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer leichter

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 12 der 18 Versuche gelingen

Varianten: - Der Ball muss nach der Bande mindestens eine Schokolade treffen.

- Der Ball muss mindestens zwei Banden treffen bevor er eine Schoko trifft

- Alle Schokis die berührt werden, werden entfernt und es müssen welche übrigbleiben

Übungsziel: Berechnung des richtigen Bandenspiels

Ein Tor geht auf

Bahn: 6

Material: Duplos, Amicelli, Kinder-Milch-Schokolade, …

Aufbau: Die Schokolade wird von rechts und links beginnend am oberen Rand der Schanze aufgelegt, sodass in der Mitte ca. 12 cm frei bleiben.

Ball: Halb-toter Standardball, z.B. Fun7

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er zwischen der Schokolade durchläuft. Er muss korrekt den Graben überwinden. Bei jedem gelungenen Versuch wird eine Schokolade weggenommen

Reihenfolge: jeder Spieler hat 2 Versuche, es muss abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer leichter

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 8 der 12 Versuche gelingen

Varianten: Das Tor geht zu, d.h. man beginnt mit der leeren Bahn und legt immer mehr Schokolade auf

Übungsziel: gerader Schlag

Nur vorwärts zählt

Bahn: 7

Material: Duplos, Amicelli, Kinder-Milch-Schokolade, …,….

Aufbau: Die Schokolade wird im Abstand von ca. 1 m nach dem Hügel ausgelegt.

Ball: Normaler 7er-Ball

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er weiter fliegt, als die erste Schokolade. Bei jedem gelungenen Versuch wird die Schokolade weggenommen, die dem Hindernis am nächsten liegt.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss nicht abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer schwieriger

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 12 der 18 Versuche gelingen

Übungsziel: Abschlagübung für Weitschlag

 Erkennen, dass Richtung und Hindernisüberwindung wichtiger sind, als gleich in den Endkreis zu kommen.

Schokobananen auf der Kippe

Bahn: 6

Material: Schachtel Schokobananen

Aufbau: Die Schachtel wird so auf den oberen Rand des Hindernisses gestellt, dass sie mit dem Hindernisrand abschließt.

Ball: Halb-toter Standardball, z.B. Fun7

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er die Schachtel berührt. Bei jedem gelungenen Versuch wird eine Schokobanane aus der Schachtel genommen. Wird die Schachtel durch einen Treffer verschoben, so bleibt sie so liegen.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer schwieriger.

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 12 der 18 Versuche gelingen, fällt die Schachtel vorher in den Graben, so ist die Aufgabe auch verloren.

Übungsziel: gerader Schlag

 Tempogefühl

Über die Bande zum Ziel

Bahn: 1

Material: Osterhasen, Nikoläuse, ..

Aufbau: Die Schokolade im Halbkreis hinter das Loch gestellt (ca. 10 Stück)

Ball: Normaler Ball für Bahn 1

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er von hinten eine der Schokofiguren trifft. Bei jedem gültigen Versuch wird eine Schokolade weggenommen.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss nicht abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer schwieriger

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn maximal 3 Stück übrig bleiben.

Übungsziel: Spiel über die Bande

Bemerkung: Geht auf unserer 1er ganz gut, muss aber auf anderen Anlagen erst ausprobiert werden.

Mein eigenes Tempo

Bahn: 1

Material: Osterhasen, Nikoläuse, ..

Aufbau: -

Ball: Normaler Ball für Bahn 1

Aufgabe: Der Ball wird einmal vom Abschlag aus so gespielt, dass er in einem markierten Bereich (Beginn ca. nach 2 m, Ende ca. nach 7 m) liegen bleibt. Jeder Spieler markiert seinen Ball mit „seiner“ Schokolade. Mit seinen nächsten Schlägen muss er nun maximal 50 cm entfernt von „seiner“ Schokolade liegen bleiben.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe bleibt immer gleich schwer

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn maximal 10 von 18 Versuchen gelingen.

Übungsziel: Trainieren des Schlaggedächtnisses

Im richtigen Tempo

Bahn: 1 oder 2

Material: Schokobons, Naps, Celebrations, ….

Aufbau: Die Schokolade wird auf einer Länge von ca. 5 m am Rande der Bahn ausgelegt

Ball: Standardball (z.B. Fun2)

Aufgabe: Der Ball muss vom Abschlag so gespielt werden, dass er innerhalb des markierten Bereichs liegenbleibt. Bei jedem Versuch wird oben oder unten eine Schokolade weggenommen.

Reihenfolge: jeder Spieler hat 3 Versuche, es muss nicht abwechselnd gespielt werden.

 Die Aufgabe wird immer schwieriger

Ziel: Die Aufgabe ist gewonnen, wenn 12 der 18 Versuche gelingen

Übungsziel: Tempoübung