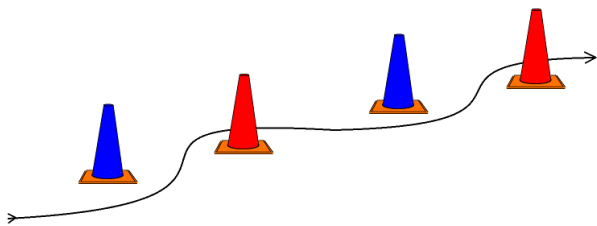


DGV Ballschule Aufgabe 2 - Diamantenräuber-Parkour

Golfequipment : Putter, Golfball

Spielmaterialien : Hütchen, Koordinationsleiter, Seile, Stick (Poolnudeln), Kiste

Koordinationstraining



Spielidee : Aufgebaut wird ein Parkour mit einer Länge von circa 20 m. Die Kinder (Räuber) balancieren den Ball (Diamant) hinten auf dem Putter durch den Parkour und legen ihn am Schluss in einer Kiste ab. Der Parkour fängt mit einem Slalomlauf durch mehrere Hütchen an. Anschließend laufen die Kinder durch eine Koordinationsleiter. Danach müssen sie über Seile springen, alles ohne den Ball zu verlieren. Ein weiterer Slalom folgt durch Poolnudeln, welche auf Sticks gesteckt wurden. Zum Schluss müssen die Kinder den Ball in der Kiste ablegen und zum Startpunkt laufen um den nächsten Spieler losschicken zu können.

Hinweise :

- Größe und Schwere des Parkours an den Leistungsstandard anpassen
- Zurücklaufen der Kinder zum Startpunkt muss gefahrlos sein
- genügend Versuche bei Herunterfallen des Balles sollten gegeben sein
- Sicherheitsrahmen beachten (Abstände zwischen den Kindern)

Variationen :

- eingesetzte Spielmaterialien können variieren je nach Größe des Parkours
- Softbällen oder Plastikgolfbällen anstatt von richtigen Golfbällen
- Teams erstellen, welche gegeneinander antreten können
- Losschicken des nächsten Spielers nach einer bestimmten Station
- Variationen fürs Durchlaufen der Koordinationsleiter
- in der Abschlusskiste befinden sich Zettel, welche ein Rätsel beinhalten (zB was im heutigen Golftraining behandelt wird)