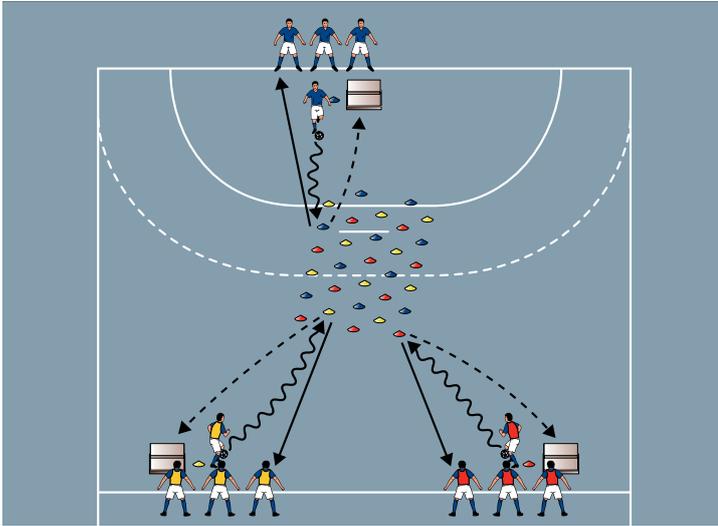


THEMA: KLEINE SPIELE FÜR DIE HALLE



AUFWÄRMEN 1:

HÜTCHEN-DEPOT

ORGANISATION

- ▶ Eine Hallenhälfte als Spielfeld markieren
- ▶ Auf einer Grundlinie 1 umgedrehten Kleinkasten und auf der anderen 2 umgedrehte Kleinkästen nebeneinander errichten
- ▶ Jeweils 1 verschiedenfarbiges Starthütchen neben jedem Kasten auslegen
- ▶ Ein 'Hütchen-Depot' mit 3 verschiedenfarbigen Hütchen in der Mitte des Spielfeldes aufbauen
- ▶ 3 Teams bilden, jedes besetzt mit je 1 Ball ein Starthütchen

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln zum 'Hütchen-Depot' und sammeln dort ein Hütchen auf.
- ▶ Anschließend passen die Ballbesitzer zum jeweils nächsten Spieler und bringen das Hütchen zum eigenen Kleinkasten.
- ▶ Die jeweiligen Passempfänger dribbeln ins Feld usw.
- ▶ Welches Team sammelt die meisten Hütchen?

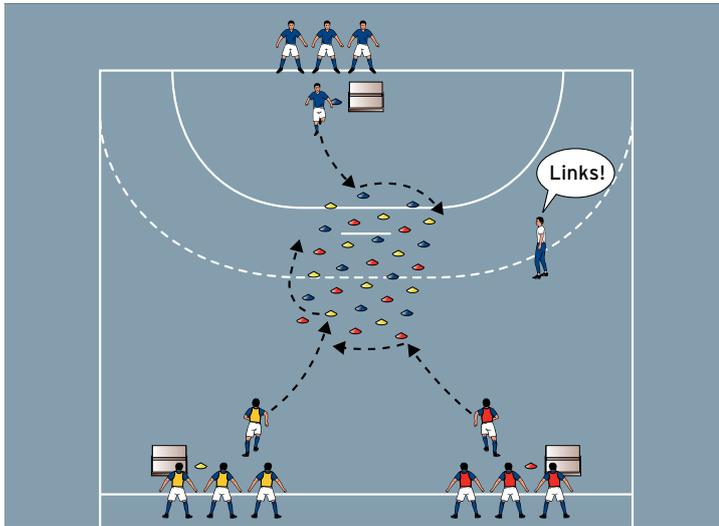
VARIATIONEN

- ▶ Nur die Hütchen der eigenen Farbe einsammeln.
- ▶ Den Ball mit der Hand rollen.
- ▶ Einen Laufwettbewerb durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler dürfen jeweils nur ein Hütchen aus dem Depot nehmen.
- ▶ Der nächste Spieler startet immer im Dribbling.

THEMA: KLEINE SPIELE FÜR DIE HALLE



AUFWÄRMEN 2:

HÜTCHEN-DEPOT-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Teams beibehalten

ABLAUF

- ▶ Die Spieler laufen zum 'Hütchen-Depot' und sammeln dort ein Hütchen auf.
- ▶ Auf ein Trainerkommando "Rechts"/"Links" fangen die Spieler den jeweiligen Spieler vom rechten/linken Starthütchen.
- ▶ Wird ein Spieler gefangen, endet der Durchgang.
- ▶ Der erfolgreiche Fänger legt sein Hütchen in den eigenen Kleinkasten.
- ▶ Welches Team sammelt die meisten Hütchen?

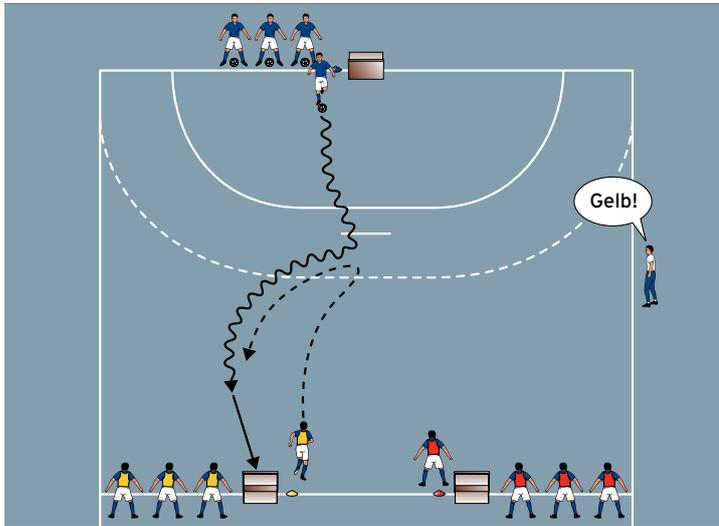
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler dribbeln zum Depot und passen von dort zum nächsten Spieler.
- ▶ Die Spieler dribbeln.
- ▶ Nur die Hütchen der eigenen Farbe aus dem 'Hütchen-Depot' nehmen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler dürfen nur eine Hütchenkappe aus dem Depot nehmen.
- ▶ Die Spieler, die keinen Spieler fangen, legen die Hütchenkappe ins Depot zurück.

THEMA: KLEINE SPIELE FÜR DIE HALLE



HAUPTTEIL 1:

DREIECKS-ZWEIKAMPF I

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Teams beibehalten
- ▶ Die Spieler am einzelnen Kasten haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Sobald der Trainer eine Hütchenfarbe aufruft, dribbelt der erste Spieler vom einzelnen Kasten ins Feld und greift auf den Kasten am entsprechenden Starthütchen an.
- ▶ Gleichzeitig läuft der erste Spieler vom aufgerufenen Starthütchen ins Feld und verteidigt den Kasten.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf den gegenüberliegenden Kasten.

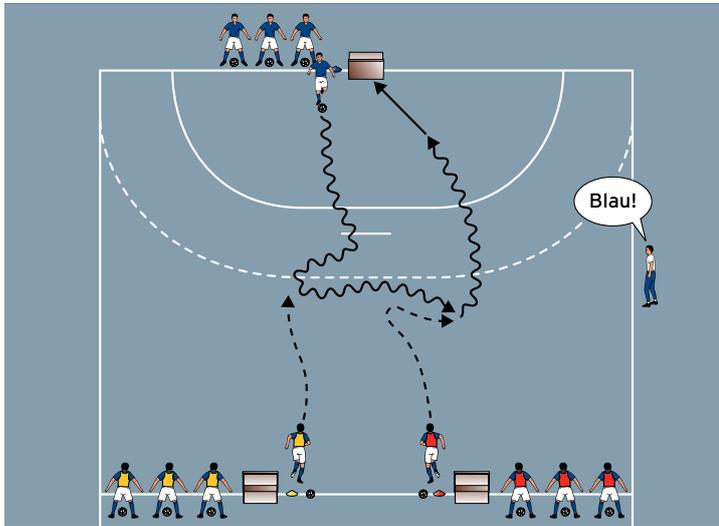
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer dürfen bei beiden gegenüberliegenden Kleinkästen Treffer erzielen.
- ▶ Die Verteidiger sind in Ballbesitz und passen zunächst zum Angreifer.
- ▶ 2 Hütchenfarben aufrufen, sodass sich zwei Spiele im 1 gegen 1 ergeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem kompletten Durchgang die Angreifer auswechseln.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Bei einem schnellen Treffer den unterlegenen Spieler einmal kontern lassen.

THEMA: KLEINE SPIELE FÜR DIE HALLE



HAUPTTEIL 2:

DREIECKS-ZWEIKAMPF II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Teams beibehalten
- ▶ Alle Mannschaften haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Farbe auf und die ersten Spieler starten ins Feld.
- ▶ Der aufgerufene Spieler ist in Ballbesitz.
- ▶ 1 gegen 1 gegen 1 auf 3 Kästen.
- ▶ Der Durchgang endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball verspielt ist.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

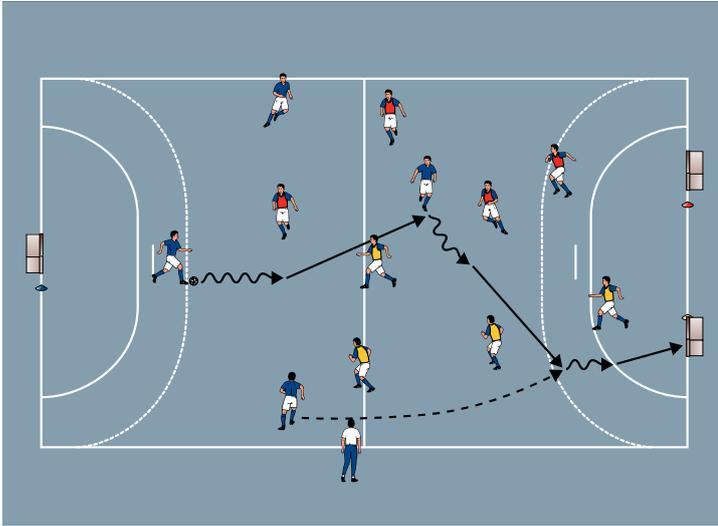
VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer ruft eine Farbreihenfolge auf, in der sich die Spieler zunächst zupassen müssen.
- ▶ Nach einem Treffer dribbelt der nächste Spieler des erfolgreichen Teams ein.
- ▶ 2 gegen 2 gegen 2 mit Wechselspielern.
- ▶ Der erfolgreiche Spieler bleibt im Feld und startet den nächsten Angriff.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Jedes Team ungefähr gleich oft aufrufen.

THEMA: KLEINE SPIELE FÜR DIE HALLE



SCHLUSSTEIL:

DREIECKS-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen
- ▶ Auf einer Grundlinie 1 Kleinkästen und auf der anderen Grundlinie 2 Kleinkästen nebeneinander errichten
- ▶ 3 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ Im 4 gegen 4 gegen 4 auf die Kästen spielen.
- ▶ Jedes Team verteidigt einen Kasten und greift auf die anderen beiden an.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Im 3 gegen 3 gegen 3 und mit einem pausierenden Team spielen.
- ▶ Die Kleinkästen innerhalb des Feldes aufstellen und Treffer von allen Seiten zulassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls je zwei Kleinkästen nebeneinander aufstellen, um die Trefferfläche zu vergrößern.
- ▶ Anstatt der Kleinkästen auch reguläre Tore, Turnkästen oder Matten als Tore nutzen.
- ▶ Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Treffer mitzählt.