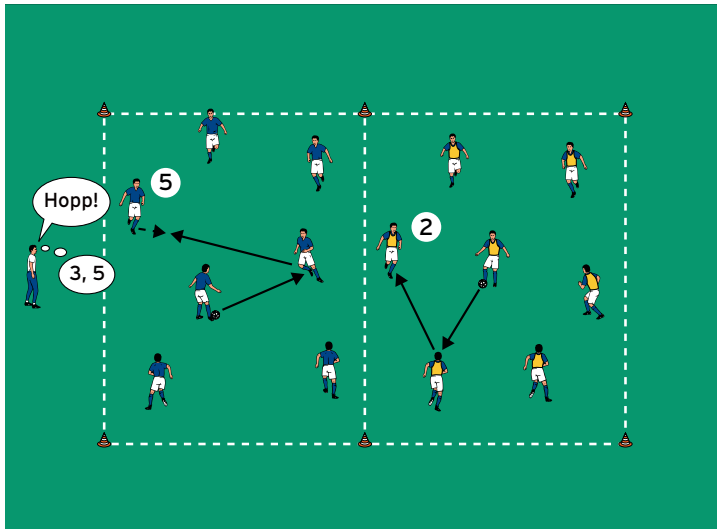


THEMA: SELBST- UND VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN MIT SPIELEN FÖRDERN



AUFWÄRMEN 1:

PASS-LOTTO I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Die Spieler jeweils durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Vor jeder Aktion merkt sich der Trainer 2 Nummern.
- ▶ Die Spieler passen sich jeweils frei in den eigenen Reihen zu.
- ▶ Der Trainer stoppt per Kommando die Aktion.
- ▶ Gehört die Nummer des gerade am Ball befindlichen Spielers zu den ausgewählten Nummern, so erhält die Mannschaft 1 Punkt.
- ▶ Anschließend wählt der Trainer 2 neue Nummern aus usw.

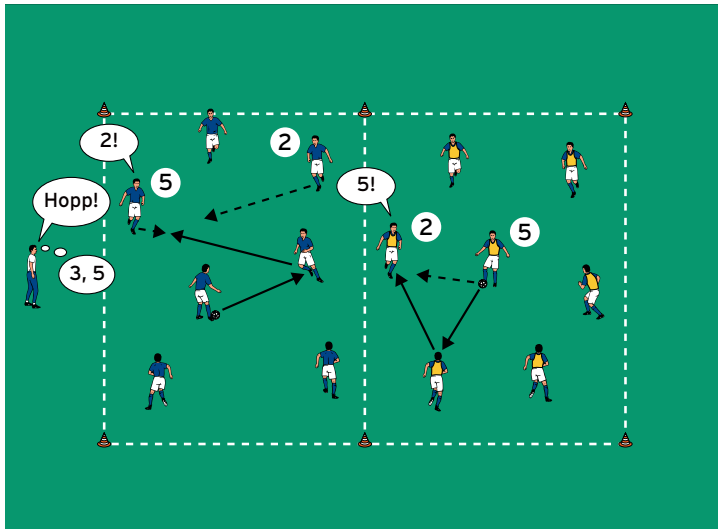
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen vor jedem Abspiel eine Finte ausführen.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln bzw. passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer die Nummern gewählten Nummern bestenfalls auf einen Zettel schreiben.
- ▶ Ist der Ball beim Stoppkommando gerade auf dem Weg zu einem Spieler, so wird jeweils der Passempfänger gewertet.
- ▶ Durch die zufällige Punktevergabe bekommt die Aktion einen besonderen Reiz.

THEMA: SELBST- UND VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN MIT SPIELEN FÖRDERN



AUFWÄRMEN 2:

PASS-LOTTO II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Der Trainer merkt sich wieder eine Zahl.
- ▶ Der Trainer stoppt erneut per Kommando die Aktion.
- ▶ Jetzt rufen die jeweils aktuellen Ballbesitzer laut eine weitere Zahl auf.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler der eigenen Mannschaft sprinten ebenfalls zum Ball.
- ▶ Ist eine der beiden Spielernummern mit der gemerkten Zahl des Trainers identisch, so erhalten beide Spieler 1 Punkt für die Teamwertung.

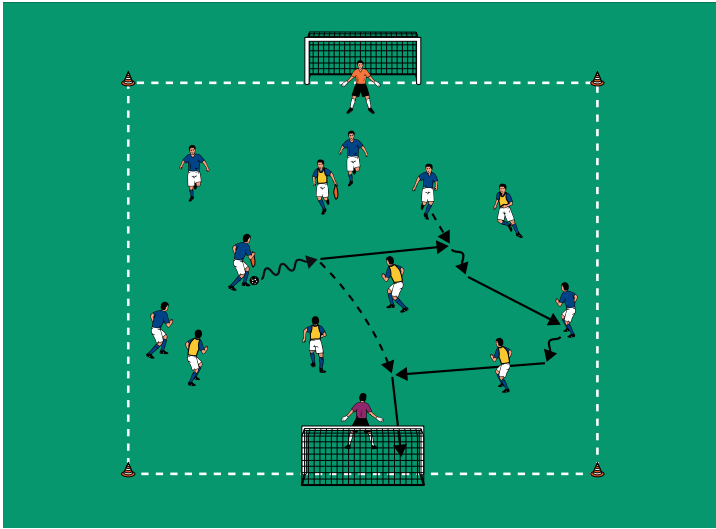
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Passempfänger dürfen jeweils nicht zu den Passgebern zurückspielen.
- ▶ Mit einer Einzelwertung spielen: Nur die jeweils beteiligten Spieler erhalten 1 Punkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der aufgerufene Spieler muss zum Ball sprinten, um ein Zahlenpaar bilden zu können.
- ▶ Als Trainer versuchen, alle Zahlen gleichmäßig auszuwählen.

THEMA: SELBST- UND VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN MIT SPIELEN FÖRDERN



HAUPTTEIL 1:

WECHSELNDE SPIELMACHER

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter
- ▶ Pro Mannschaft außerdem 1 Spielmacher benennen, der ein Leibchen in der Hand halten muss

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Ballbesitzer dürfen mit maximal 3 Kontakten agieren.
- ▶ Nur die Spielmacher haben keine Kontaktbegrenzung.

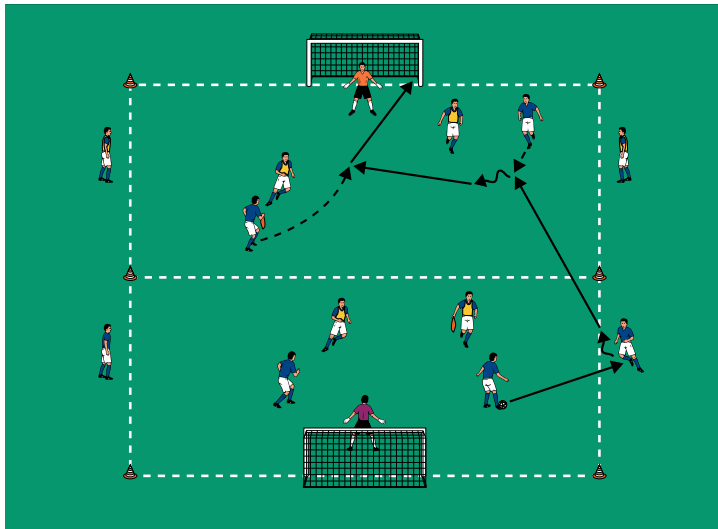
VARIATIONEN

- ▶ Jede Mannschaft spielt mit 2 Spielmachern.
- ▶ Treffer, die unmittelbar nach Vorlage eines Spiel-machers erzielt werden, zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel läuft weitestgehend frei ab.
- ▶ Die Spielmacher können das Spiel beruhigen und gestalten.
- ▶ Entsprechend kommt ihnen eine besondere Bedeutung zu.
- ▶ Die Spieler sollen die Aufgabe nach einer Weile selbständig wechseln, indem sie das Leibchen weitergeben.

THEMA: SELBST- UND VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN MIT SPIELEN FÖRDERN



HAUPTTEIL 2:

WECHSELNDE TORJÄGER

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Mittellinie markieren
- ▶ Jede Mannschaft stellt 2 Anspieler an den Seitenlinien und 1 Torjäger im Feld, der ein Leibchen in der Hand hält
- ▶ Die Mittellinie markieren

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Ballbesitzer können jeweils ihre beiden Anspieler in die Aktionen einbeziehen.
- ▶ Die Anspieler dürfen mit höchstens 2 Kontakten spielen.
- ▶ Erzielt ein Torjäger 1 Treffer, so zählt dieser Treffer doppelt.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.

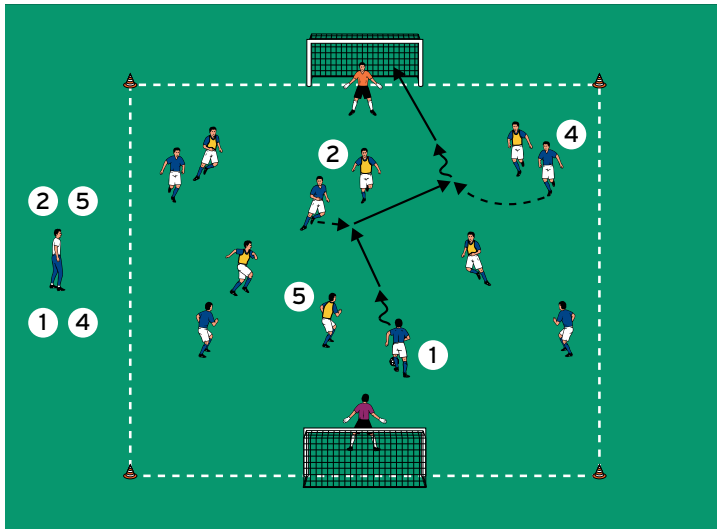
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Treffer, die unmittelbar nach einer Anspielervorlage erzielt werden, zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ohne Ecken und Einwürfe spielen: Jede Aktion wird von den Torhütern der berechtigten Teams gestartet.
- ▶ Die Spieler können die Torjägeraufgabe im Feld selbstständig wechseln, indem sie das Leibchen weitergeben.

THEMA: SELBST- UND VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN MIT SPIELEN FÖRDERN



SCHLUSSTEIL:

GEHEIME TORJÄGER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Spieler jeweils durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Vor jedem Durchgang melden die Mannschaften dem Trainer geheim 2 Nummern und damit 2 Torjäger.
- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Treffer, die von einem Torjäger erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.
- ▶ Anschließend bestimmen die Teams neue Torjäger usw.

VARIATIONEN

- ▶ Jede Mannschaft meldet nur 1 Torjäger.
- ▶ Zonen vor den Toren markieren: Torjägertore zählen nur in den Zonen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Meldung der Torjäger sollte geheim erfolgen, da die betreffenden Spieler sonst bewusst in Manndeckung genommen werden können.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Torjäger 'verraten' und die entsprechenden Treffer doppelt werten.