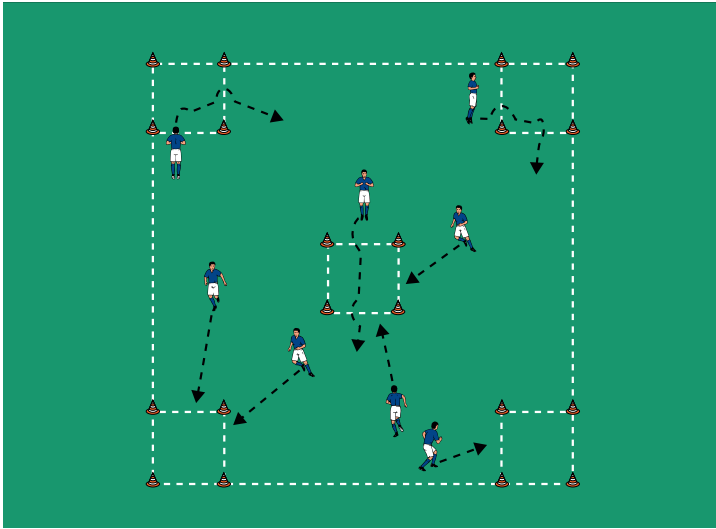


THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



SPIEL 1:

KANINCHEN

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 15 x 15 Meter großes Feld mit 5 etwa 2 x 2 Meter großen Quadraten markieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Kaninchen, die über eine Wiese und von Bau zu Bau springen.
- ▶ Die Kinder laufen durch das Feld und springen in die Quadrate und wieder heraus.

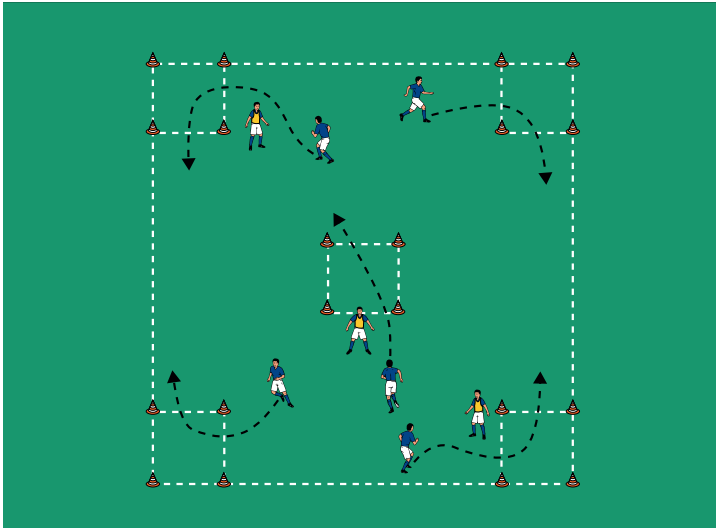
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit links/rechts durch die Quadrate springen.
- ▶ Rückwärts laufen und springen.
- ▶ Durch das Feld hüpfen und durch die Quadrate krabbeln oder rollen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Im Bambinalter auf die Verbesserung der Laufgeschicklichkeit besonderen Wert legen.
- ▶ Den Kindern viele verschiedene Bewegungserfahrungen vermitteln.
- ▶ Je geschickter sich Kinder bewegen, desto leichter fällt ihnen das spätere Erlernen der Fußballtechniken.

THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



SPIEL 2:

FÜCHSE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ 3 Fänger bestimmen

ABLAUF

- ▶ Füchse wollen die Kaninchen fangen, bevor sie in ihren Bau verschwinden.
- ▶ Die Läufer laufen durch die Quadrate. Die Fänger versuchen, sie vorher zu berühren.

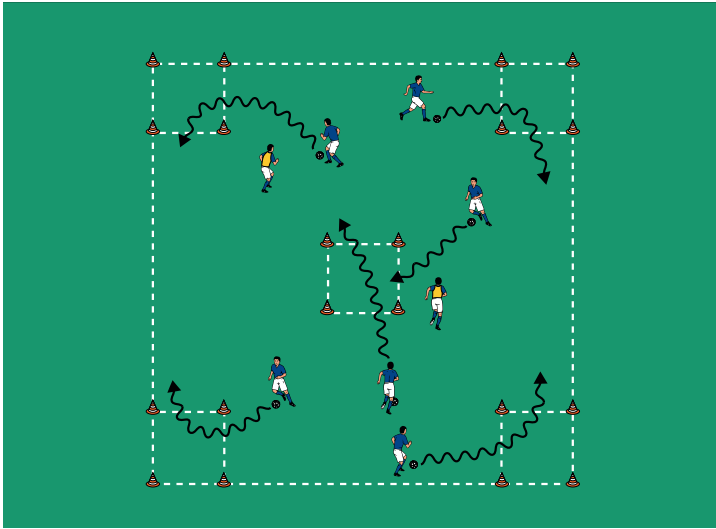
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer läuft durch die meisten Quadrate? Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ In den Quadraten eine volle Drehung ausführen.
- ▶ Jeder Fänger bewacht ein Quadrat.
- ▶ Gefangene stellen sich in ein Quadrat. Die anderen Läufer können sie durch Abklatschen befreien.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit. Die Quadrate sind konkrete Laufziele.
- ▶ Die Fänger lernen spielerisch das Abwehrverhalten.
- ▶ Die Fänger mit Leibchen kennzeichnen.

THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



SPIEL 3:

MÖHREN IN DEN BAU

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ 2 Verteidiger bestimmen
- ▶ 1 Ball pro Dribbler

ABLAUF

- ▶ Die Kaninchen sammeln Möhren. Sie tauschen die Füchse und bringen die Möhren in ihren Bau.
- ▶ Die Kinder dribbeln in die Quadrate. Die Verteidiger versuchen, die Bälle zu berühren.

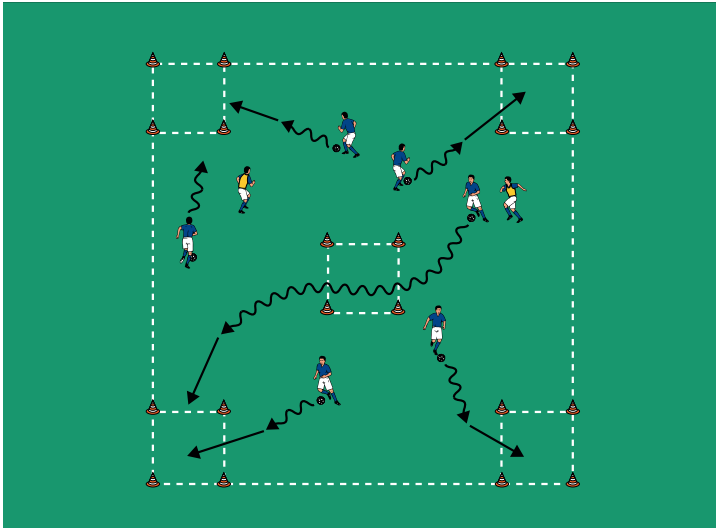
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: 1 Punkt pro Dribbling ins Quadrat. Wer erreicht die meisten Punkte?
- ▶ Nur mit links/rechts dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, erfolgt ein Aufgabenwechsel.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder frei und ohne Vorgaben dribbeln lassen.
- ▶ Die Verteidiger sammeln erste Defensiverfahrenungen gegen Dribbler.
- ▶ Die Verteidiger nach kurzer Zeit austauschen.

THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



SPIEL 4:

TIEF IN DEN BAU

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern

ABLAUF

- ▶ Die Kaninchen laufen tief in den Bau, um vor den Füchsen sicher zu sein.
- ▶ Die Kinder dribbeln und schießen auf die Quadrate an den Ecken.
- ▶ Nach jedem Torschuss sollen sie durch das Quadrat in der Mitte dribbeln.
- ▶ Die Verteidiger versuchen, die Bälle zu berühren.

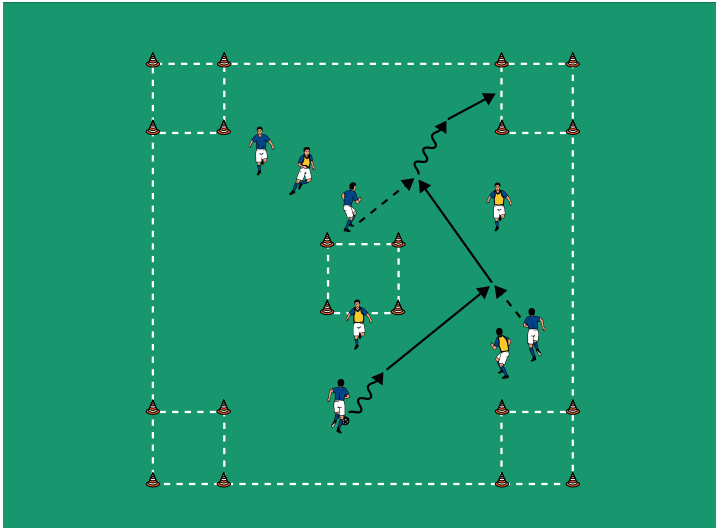
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer mit links/rechts?
- ▶ Mit Torhütern.
- ▶ Ein Tor ist nur erzielt, wenn der Ball ein Quadrat vollständig durchquert.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben den Torschuss.
- ▶ Alle Kinder üben gleichzeitig und weichen den Mitspielern aus.
- ▶ Die Verteidiger stören beim Schießen.

THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



SPIEL 5:

MÖHRENFRESSEN

ORGANISATION

- ▶ Das Feld auf etwa 20 x 20 Meter vergrößern
- ▶ 2 Team einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Kaninchen haben sich tief im Bau verkrochen und fressen die Möhren.
- ▶ Spiel 4 gegen 4 auf alle 4 Quadrate an den Seiten. Die Kinder dürfen in allen Quadraten Treffer erzielen.
- ▶ Das Quadrat in der Mitte sollen die Kinder nicht betreten.

VARIATIONEN

- ▶ Spiel 3 gegen 3.
- ▶ Das mittlere Quadrat sollen die Kinder nicht betreten, dürfen aber Pässe durch das Quadrat spielen.
- ▶ Ohne mittleres Quadrat.
- ▶ Jedem Team 2 Tore zuordnen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele in vielen Varianten anbieten.
- ▶ Das mittlere Quadrat fördert das Spiel über die Flügel.
- ▶ Kleine Spielfelder sorgen für viele 1 gegen 1-Situationen.