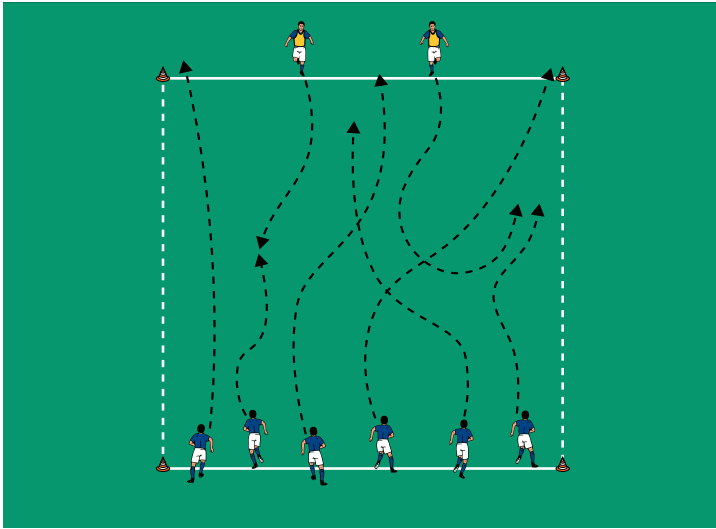


THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 1:

NATIONALPARK

ORGANISATION

- ▶ Ein 12 x 12 Meter großes Feld markieren
- ▶ 2 Kinder als Fänger an einer Seitenlinie postieren
- ▶ Die übrigen Kinder als Läufer an der gegenüberliegenden Linie aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die Kinder sind Ranger im Nationalpark. Sie fangen entflohenen Braunbären wieder ein.
- ▶ Die Kinder laufen auf die andere Seite.
- ▶ Die Fänger berühren die Läufer.
- ▶ Gefangene werden zusätzliche Fänger.

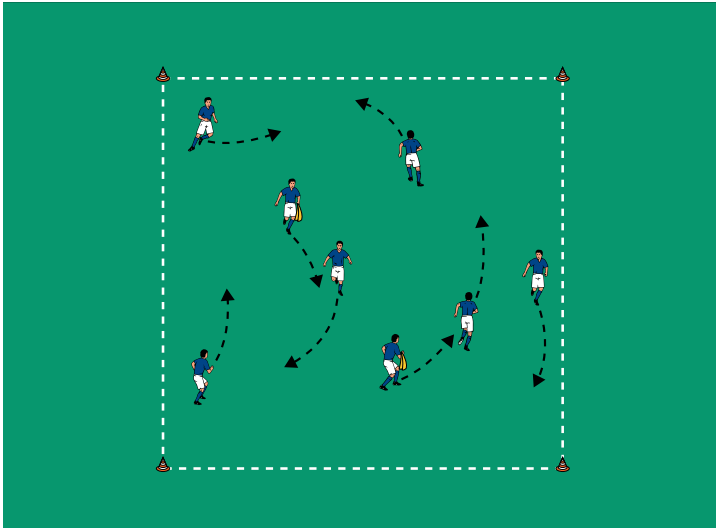
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ Gefangene führen eine Rolle seitwärts aus.
- ▶ Vor dem Start springen alle Kinder 3-mal in die Höhe.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Kindern viele verschiedene Bewegungserfahrungen vermitteln.
- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Den Kindern klare, leicht erreichbare Ziele setzen.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 2:

WASCHBÄREN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 3 Fänger bestimmen, die jeweils 1 Leibchen in der Hand halten
- ▶ Alle Kinder im Feld verteilen
- ▶ Ablauf

ABLAUF

- ▶ Waschbären schleichen sich aus dem Nationalpark in die Stadt. Die Ranger fangen sie mit Fallen wieder ein.
- ▶ Die Fänger fangen die Läufer.
- ▶ Gefangene übernehmen das Leibchen und tauschen mit dem Fänger die Aufgaben.

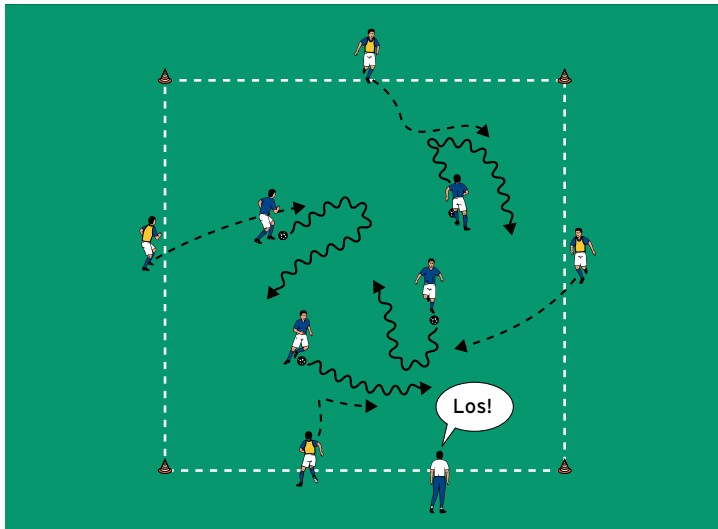
VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger berühren die Läufer mit dem Leibchen.
- ▶ Gefangene führen eine volle Drehung aus.
- ▶ Gefangene führen an der Seite einen Hampelmann aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der ständige Aufgabenwechsel fordert die Kinder.
- ▶ Fangspiele sind 1-gegen-1-Situationen ohne Ball.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 3:

KÄSEBROT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Hälfte der Kinder mit Bällen im Feld verteilen
- ▶ Die übrigen Kinder ohne Ball an den Seitenlinien postieren

ABLAUF

- ▶ Die Ranger machen eine Frühstückspause. Waldmäuse wollen ihre Käsebröte stehlen.
- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln im Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die Kinder ohne Ball ins Feld und versuchen, die Bälle zu erobern.
- ▶ Bei Ballverlust erobern die Kinder andere Bälle.

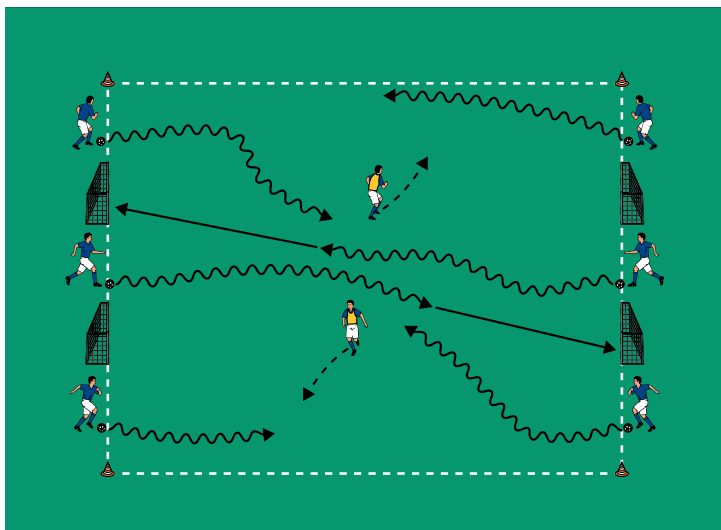
VARIATIONEN

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die Ballbesitzer schnell über eine Seitenlinie.
- ▶ Der Trainer zählt bis 10. Wer bei 10 einen Ball hat, gewinnt das Spiel.
- ▶ Den Dribbelfuß vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel fördert 1-gegen-1-Situationen.
- ▶ Die Kinder lernen, den Ball zu behaupten und zu erobern.
- ▶ Der ständige Aufgabenwechsel motiviert die Kinder.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 4:

WÖLFE

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld mit 4 Minitoren markieren
- ▶ 2 Verteidiger im Feld
- ▶ Die übrigen Kinder mit Bällen neben den Toren postieren

ABLAUF

- ▶ Die Ranger säubern die Wege des Nationalparks. Wölfe behindern ihre Arbeit.
- ▶ Die Kinder dribbeln und schießen auf die Tore.
- ▶ Die Verteidiger sind Störspieler.

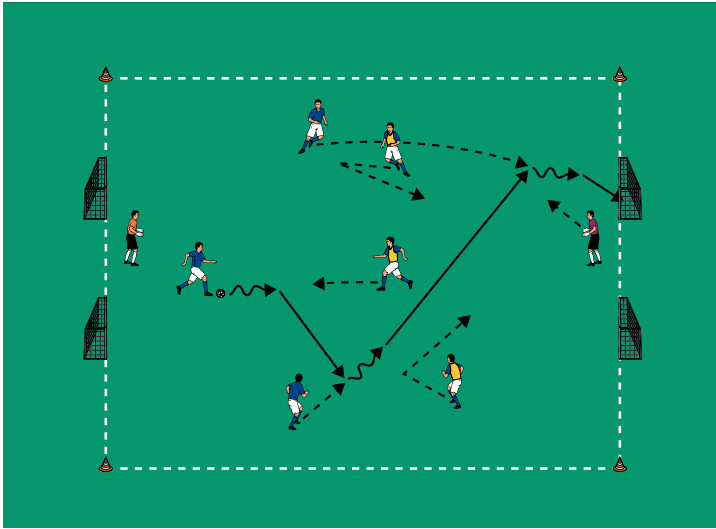
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Bei Balleroberung Aufgabenwechsel.
- ▶ Auf Jugendtore spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 mit dem Torschuss verbinden.
- ▶ 4 Tore sorgen für viele Erfolgserlebnisse.
- ▶ Die Kinder frei üben lassen und nicht korrigieren.
- ▶ Die Verteidiger regelmäßig wechseln.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 5:

NEUE BÄUME

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams mit Torhüter einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Ranger pflanzen neue Bäume.
- ▶ 3 gegen 3 auf die Minitorre mit Torhütern.
- ▶ Die Torhüter verteidigen jeweils 2 Tore.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Ranger-Team pflanzt die meisten Bäume?

VARIATIONEN

- ▶ Spiel 4 gegen 4.
- ▶ Auf 4 neutrale Tore spielen.
- ▶ Die Minitorre zusammenschieben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Spielfelder sorgen für kurze Laufwege.
- ▶ Kleine Teams sorgen für viele Ballkontakte der Kinder.
- ▶ Für genügend Trinkpausen sorgen.