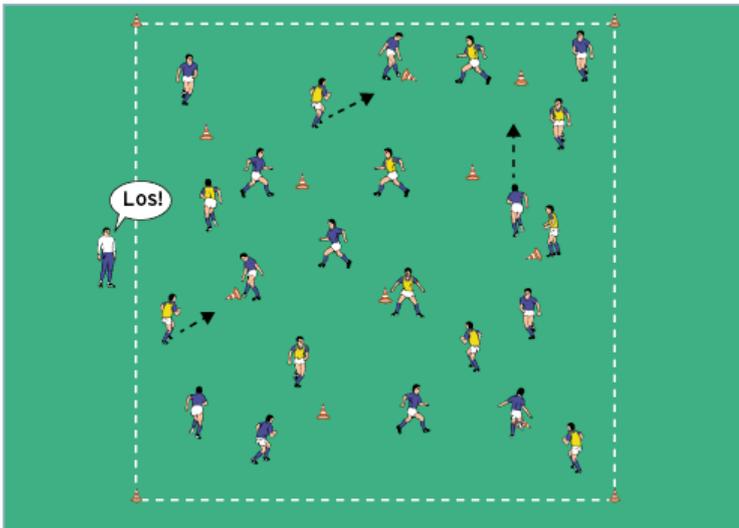




## BAMBINI

### SPIEL 2: Wegmarkierungen

von Jörg Daniel (06.11.2012)



#### Organisation

- Den Aufbau beibehalten
- 2 Gruppen einteilen

#### Ablauf

- Um sich im Urwald nicht zu verlaufen, stellen die Abenteurer Wegmarkierungen auf. Allerdings werden die Markierungen (Hütchen) immer wieder von den Urwaldaffen entfernt.
- Die Gruppen spielen gegeneinander: Eine Gruppe versucht, die Hütchen umzustößen.
- Das jeweils andere Team stellt die Hütchen wieder auf.
- Auf das Trainerkommando "Stopp!" werden alle stehenden Hütchen gezählt.

#### Variationen

- Eine Gruppe versucht, die Hütchen an den Seitenlinien aufzustellen, das jeweils andere Team trägt sie zurück in die Feldmitte.
- Keinen Wettbewerb durchführen: Die Bambini laufen durch das Feld und berühren die Hütchen mit der Hand oder stoßen sie mit dem Fuß um.

#### Tipps und Korrekturen

- Die Laufgeschicklichkeit der Kinder wird geschult.
- Gruppenwettbewerbe fördern den Teamgeist.

DFBnet ist das vernetzte Softwaresystem des deutschen Fußballs, das nahezu alle Prozesse auf Verbands- und Vereins-ebene vereinfacht, von der Spielplanung über Passanträge bis hin zur Ehrungsverwaltung. Wie auch Ihr Verein von den DFBnet-Modulen profitieren kann und welches spezielle Angebot für Vereine nur noch bis Ende des Jahres gilt, sehen Sie im November-Themenschwerpunkt 'Verein 2.0' auf Training & Wissen online.