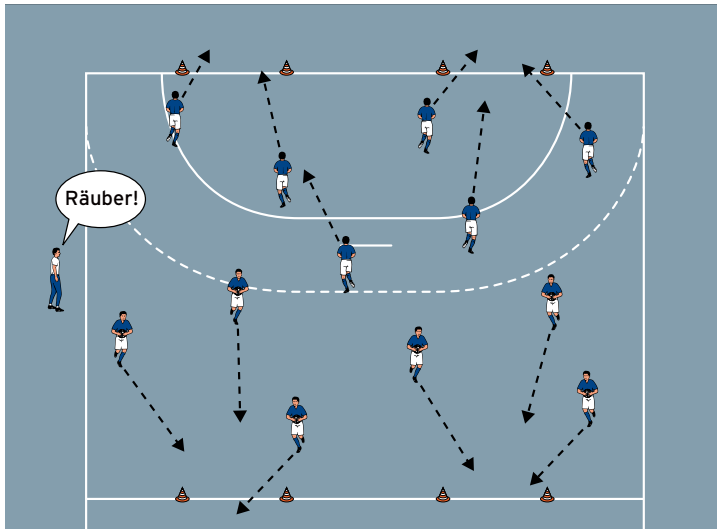


THEMA: KEINE ANGST MEHR VOR ZWEIKÄMPFEN



SPIEL 1:

Ritter

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf den kurzen Seitenlinien je zwei Hütchentore aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Ritter im Mittelalter und üben mit ihren Schilden.
- ▶ Die Kinder rollen die Bälle durch das Feld. Auf ein Trainerkommando nehmen sie die Bälle in die Hand und laufen schnell durch ein Hütchentor.

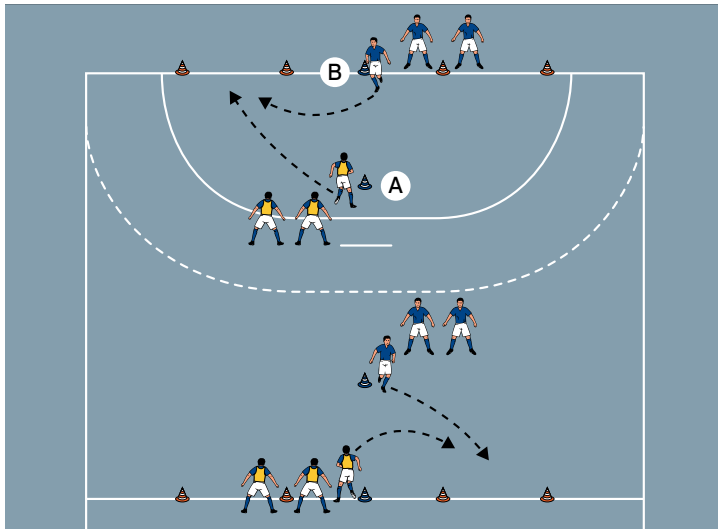
VARIATIONEN

- ▶ Die Bälle prellen.
- ▶ Die Bälle dribbeln.
- ▶ Verschiedenfarbige Hütchentore aufstellen. Auf entsprechendes Trainerkommando durch ein Tor der aufgerufenen Farbe laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Ballgefühl wird verbessert.
- ▶ Die Kinder müssen den Mitspielern ausweichen. Das baut Ängste vor Zweikämpfen ab.

THEMA: KEINE ANGST MEHR VOR ZWEIKÄMPFEN



SPIEL 2:

RIITTERTURNIER

ORGANISATION

- ▶ Zwischen die Hütchentore ein Starthütchen platzieren
- ▶ 5 Meter davor weitere Starthütchen platzieren
- ▶ Reihen an den Starthütchen bilden (Gruppe A und B)
- ▶ Die Bälle an die Seite legen

ABLAUF

- ▶ Die Ritter nehmen an einem Ritterturnier teil. Mit Schild und Lanze stoßen sie ihre Gegner aus dem Sattel.
- ▶ A startet zuerst und versucht, durch eines der beiden Tore zu laufen.
- ▶ B versucht, A abzuschlagen.
- ▶ Anschließend werden die Aufgaben gewechselt.

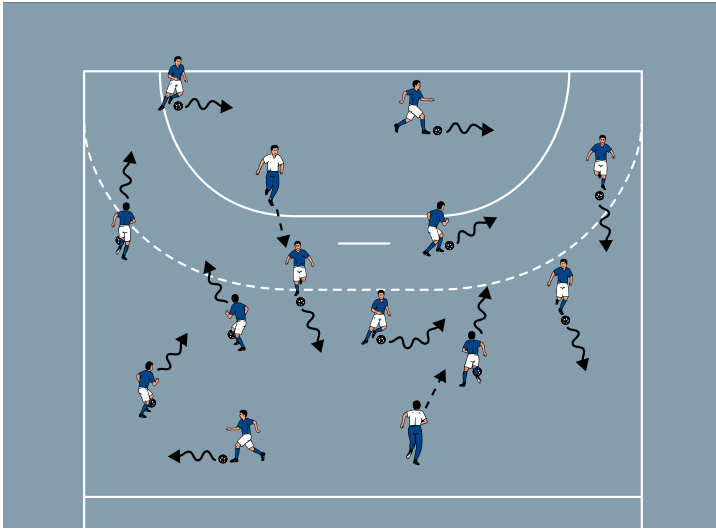
VARIATIONEN

- ▶ Alle Kinder laufen mit Bällen in den Händen. B soll A mit dem Ball berühren.
- ▶ Die Tore vergrößern oder verkleinern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben das 1 gegen 1.
- ▶ Die Läuferpärchen dem Leistungsstand anpassen.

THEMA: KEINE ANGST MEHR VOR ZWEIKÄMPFEN



SPIEL 3:

RÄUBER

ORGANISATION

- ▶ Die Hütchen entfernen.
- ▶ 1 Ball pro Kind

ABLAUF

- ▶ Räuber wollen den Rittern ihre wertvollen Schilde stehlen.
- ▶ Die Kinder dribbeln durch das Feld. Zwei Erwachsene versuchen, die Bälle mit dem Fuß zu berühren.

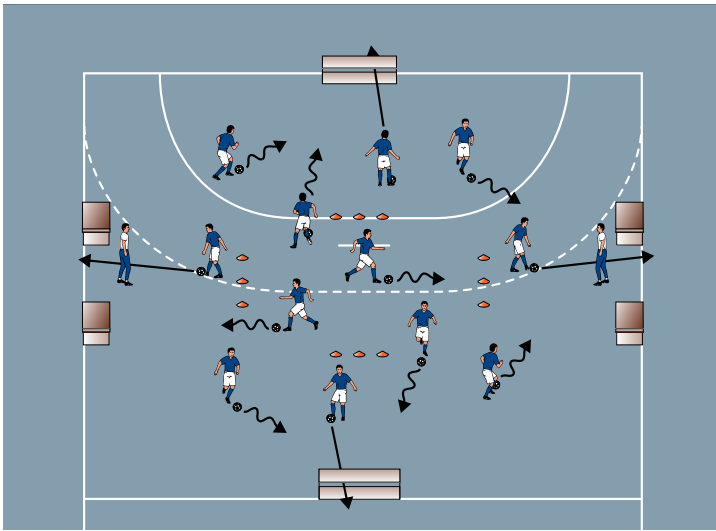
VARIATIONEN

- ▶ Kinder übernehmen die Rolle der Erwachsenen.
- ▶ Nach einer Ballberührung durch die Fänger, rollen sich die Kinder den Ball einmal durch die Beine und dribbeln dann weiter.
- ▶ Die Kinder mit den Händen berühren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine enge Ballführung und das Zweikampfverhalten werden geschult.
- ▶ Die Kinder lernen, den Ball vor dem Gegner abzusichern.
- ▶ Darauf achten, dass die Bälle nicht zu weit weggeschossen werden.

THEMA: KEINE ANGST MEHR VOR ZWEIKÄMPFEN



SPIEL 4:

DRACHEN

ORGANISATION

- ▶ Mit Kästen und Kasteneinsätzen zwei große und zwei kleine Tore aufbauen
- ▶ 6 Meter vor den Toren je drei Hütchen aufstellen
- ▶ Erwachsene besetzen die großen Tore

ABLAUF

- ▶ Drachen überfallen die Ritterburg. Die Ritter vertreiben sie mit ihren Schilden.
- ▶ Die Kinder dribbeln an den Hütchen vorbei und schießen auf die Tore.

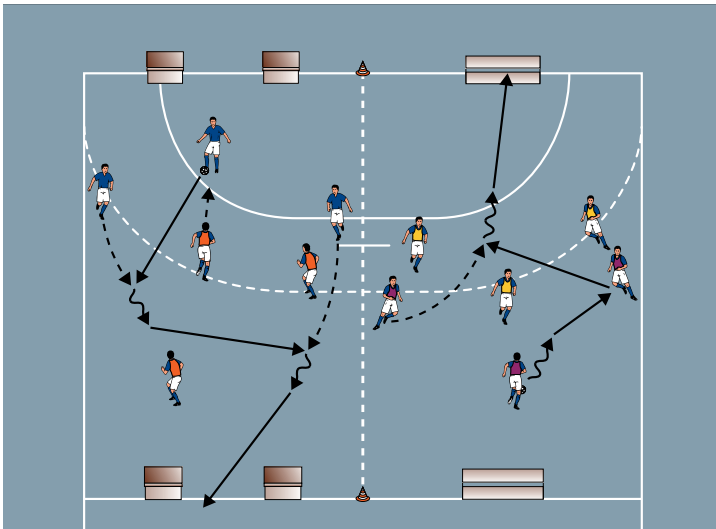
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Nur mit links/rechts schießen.
- ▶ Ohne Torhüter.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss wird durch viele Wiederholungen geübt.
- ▶ Die Hütchen symbolisieren Verteidiger.
- ▶ Alle Kinder üben gleichzeitig. Es gibt keine Wartezeiten.

THEMA: KEINE ANGST MEHR VOR ZWEIKÄMPFEN



SPIEL 5:

ITTERFEST

ORGANISATION

- ▶ Zwei 15 x 10 Meter große Felder markieren
- ▶ Mit Kästen und Kasteneinsätzen zwei kleine Tore und zwei große Tore aufstellen
- ▶ Vier Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Ritter haben die Drachen vertrieben und feiern ein großes Fest.
- ▶ 3-gegen-3-Turnier nach dem Modus "jeder gegen jeden".

VARIATIONEN

- ▶ 2 gegen 2 mit Torhütern.
- ▶ Mit Miniball und Plastikball spielen.
- ▶ In mehreren Feldern 1 gegen 1 mit Torhütern spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fußballspiele in kleinen Feldern fördern Zweikämpfe.
- ▶ Verschiedene Ballarten verbessern das Ballgefühl.
- ▶ Turniere motivieren die Kinder.