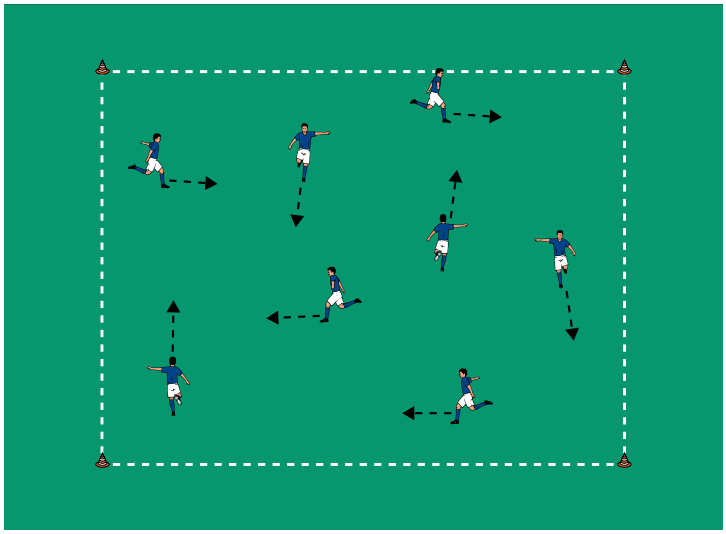
THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 1:

DRACHENSCHULE

ORGANISATION

- Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren

ABLAUF

- Die Kinder spielen kleine Drachen, die eine Drachenschule besuchen. Morgens lernen sie zuerst das Fliegen.
- Die Kinder laufen durch das Feld und machen mit den Armen Flugbewegungen.

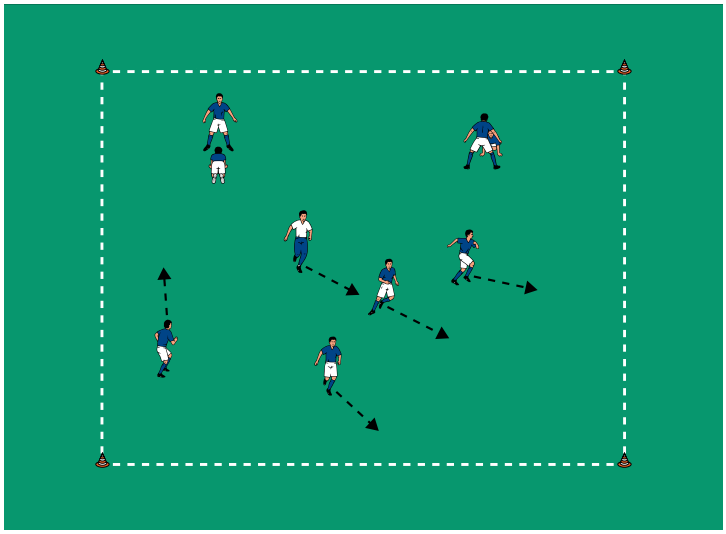
VARIATIONEN

- Rückwärts oder seitwärts laufen.
- Hüpfen oder krabbeln.
- Auf Trainerkommando die Richtung wechseln oder eine volle Drehung ausführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Laufgeschicklichkeit wird geschult.
- Die Armbewegungen erschweren das Laufen.
- Die einzelnen Spiele in die Rahmengeschichte einbinden.

THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 2:

DRACHENLEHRER

ORGANISATION

- Den Aufbau nicht verändern

ABLAUF

- Der Drachenlehrer will, dass die Drachenkinder sich auf ihre Plätze setzen.
- Der Trainer fängt die Kinder. Gefangene stehen im Ausfallschritt und können befreit werden, in dem andere Kinder zwischen den Beinen hindurchkriechen.

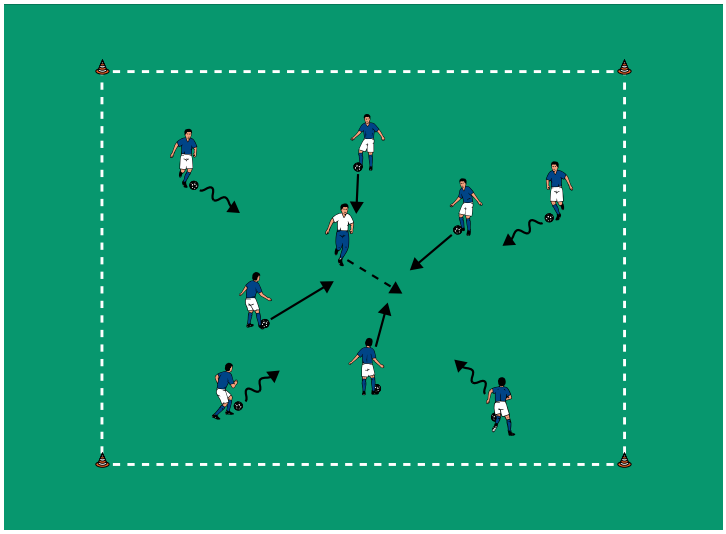
VARIATIONEN

- Gefangene durch Abklatschen befreien.
- Eltern unterstützen den Trainer.
- Kinder übernehmen die Rolle der Fänger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- Ausweichbewegungen verbessern die Körperbeherrschung.
- Fangspiele oft mit Geschicklichkeitsaufgaben kombinieren.

THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 3:

RITTERJAGD

ORGANISATION

- Den Aufbau nicht verändern

1 Ball pro Kind

ABLAUF

- Die Drachenkinder vertreiben einen Ritter aus der Drachenschule.
- Der Trainer bewegt sich langsam durch das Feld. Die Kinder dribbeln und versuchen, gegen die Beine des Trainers zu passen.

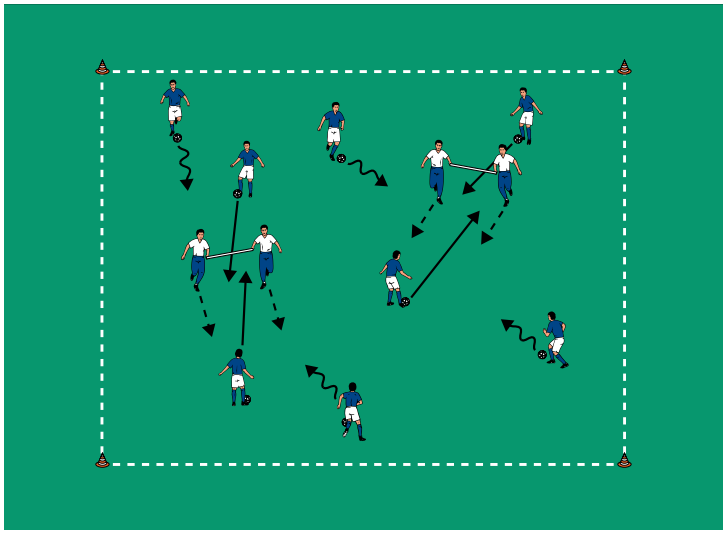
VARIATIONEN

- Zwei Eltern unterstützen den Trainer.
- Den Ball durch die Beine der Erwachsenen passen.
- Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Das Dribbeln wird geschult.
- Im Ansatz wird das Passen geübt.
- Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.

THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 4:

FEUERSPEIEN

ORGANISATION

- Vier Erwachsene haben je zwei Stangen in den Händen

ABLAUF

- Die Drachenkinder lernen Feuerspeien.
- Die Erwachsenen bewegen sich mit Stangen in den Händen durch das Feld. Die Kinder dribbeln und schießen auf die beweglichen Tore.

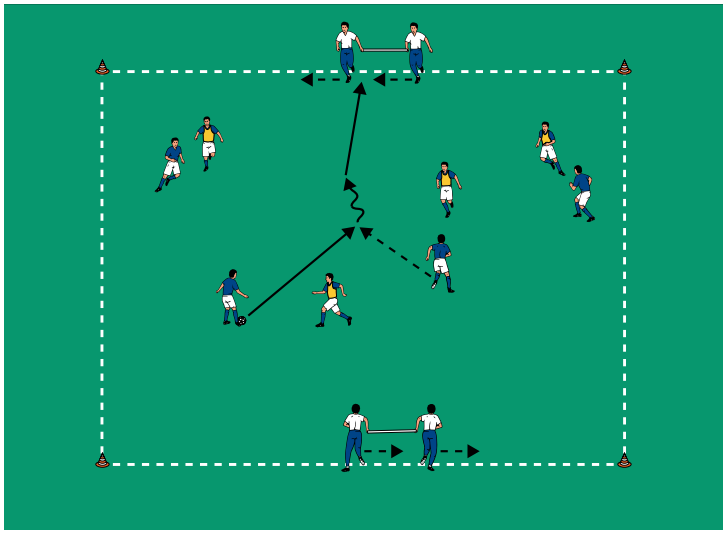
VARIATIONEN

- Wettbewerb I: Wer erzielt in 2 Minuten die meisten Treffer?
- Wettbewerb II: Wer erzielt mit links/rechts die meisten Treffer?
- Die Anzahl der beweglichen Tore erhöhen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Der Torschuss aus dem Lauf wird geschult.
- Bewegliche Tore sind eine spannende und motivierende Variante.
- Alle Kinder üben gleichzeitig. Niemand muss warten.

THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 5:

PRINZESSINENRAUB

ORGANISATION

- Vier Erwachsene mit zwei Stangen auf den Seitenlinien
- Zwei Teams einteilen

ABLAUF

- Die Drachenkinder lernen, Prinzessinen zu rauben. Welches Drachenteam raubt die meisten?
- Spiel 4 gegen 4 auf bewegliche Tore. Die Erwachsenen bewegen sich mit den Stangen an den Seitenlinien entlang.

VARIATIONEN

- 3 gegen 3 spielen.
- Auf vier Tore spielen.
- Die Anzahl der beweglichen Tore erhöhen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Kleine Fußballspiele mit interessanten Tore anbieten.
- Durch die beweglichen Tore entstehen immer neue Spielsituationen.
- Kleine Teams sorgen für viele Ballkontakte für alle Kinder.