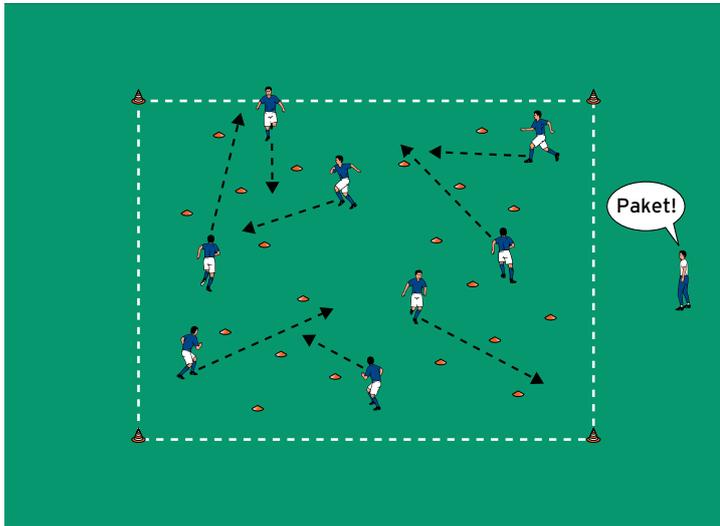


## THEMA: EINEN EINFACHEN AUFBAU NUTZEN



### SPIEL 1:

#### PAKETBOTEN

##### ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Mit Hütchen 4 Kreuze markieren

##### ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Paketboten, die bei einem Lieferdienst arbeiten.
- ▶ Die Kinder laufen durch das Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen sie durch eines der Hütchenkreuze.

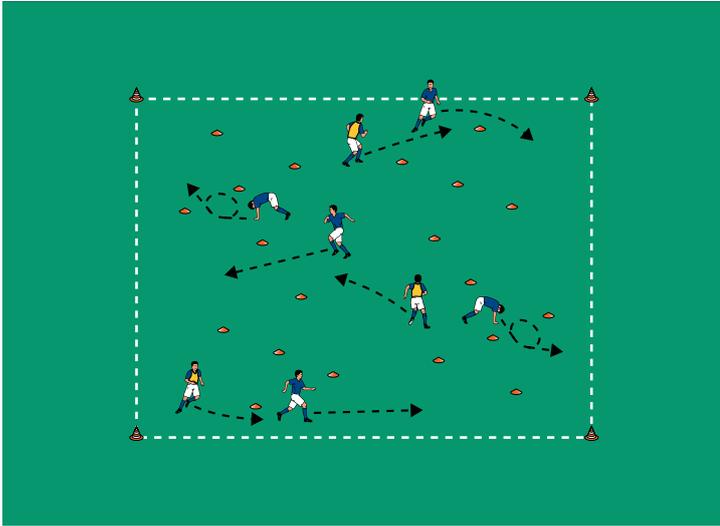
##### VARIATIONEN

- ▶ Auf allen Vieren durch das Feld krabbeln.
- ▶ Rückwärts durch die Kreuze laufen.
- ▶ Durch die Kreuze springen oder hüpfen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Viele verschiedene Bewegungserfahrungen vermitteln.
- ▶ Die Kreuze sind Engstellen, in denen die Kinder den Mitspielern ausweichen müssen.
- ▶ Kommandoaufgaben schulen die Konzentration der Kinder.

## THEMA: EINEN EINFACHEN AUFBAU NUTZEN



### SPIEL 2:

#### PAKETAUTOS

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 3 Fänger bestimmen und mit Leibchen kennzeichnen

##### ABLAUF

- ▶ Die Paketboten laufen zu ihren Autos. Lagerarbeiter wollen sie aufhalten.
- ▶ Die Fänger versuchen, die Läufer zu berühren.
- ▶ Gefangene Spieler müssen in den Hütchenkreuzen eine Zusatzaufgabe ausführen (z. B. einen Purzelbaum, eine Liegestütze usw.).
- ▶ Anschließend rücken sie erneut ins Feld.

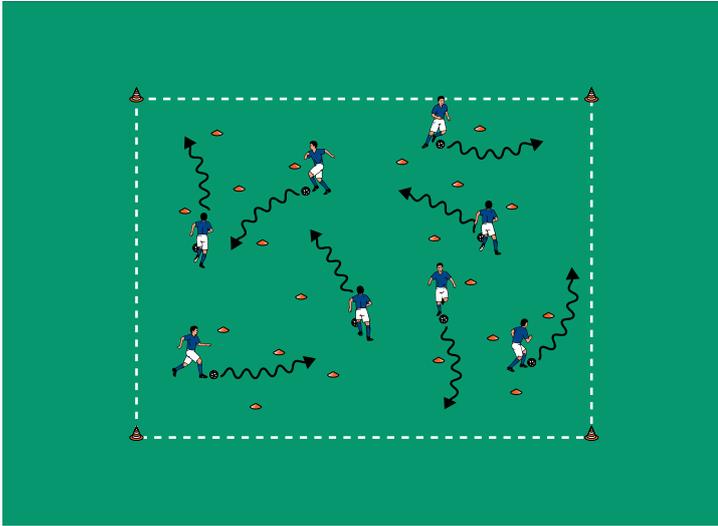
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Bewegungsaufgaben variieren: Eine Rolle rückwärts ausführen oder 3-mal in die Höhe springen.
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen oder verringern.
- ▶ Gefangene Spieler unterstützen die Fänger.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Läufer bleibt zuletzt übrig?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit und Ausweichbewegungen.
- ▶ Gefangene Spieler sollten keinesfalls ausscheiden. Nach einer Zusatzaufgabe dürfen sie wieder mitmachen.
- ▶ Fangspiele in kleinen Spielfeldern durchführen. So kommt es zu vielen Aktionen der Kinder.

## THEMA: EINEN EINFACHEN AUFBAU NUTZEN



### SPIEL 3:

#### EINLADEN

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau unverändert lassen
- ▶ Jedes Kind erhält 1 Ball

#### ABLAUF

- ▶ Die Paketboten laden die Pakete in die Lieferwagen.
- ▶ Die Kinder dribbeln durch das Feld und durchqueren die Hütchenkreuze.

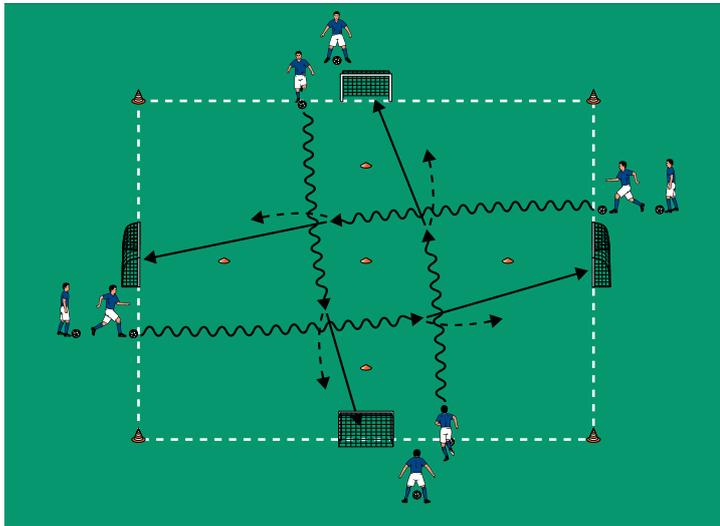
#### VARIATIONEN

- ▶ Nur mit links/rechts dribbeln.
- ▶ Durch die Kreuze passen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer dribbelt zuerst durch 6 Hütchenkreuze?

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben das Dribbling.
- ▶ Die Kreuze sorgen für zielgerichtete Dribbelbewegungen.
- ▶ Kleine Wettbewerbe erhöhen das Dribbeltempo.

## THEMA: EINEN EINFACHEN AUFBAU NUTZEN



### SPIEL 4:

#### AUSLIEFERN

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden
- ▶ Anstelle der Hütchenkreuze in der Feldmitte ein großes Kreuz markieren
- ▶ Zusätzlich 4 Minitorer aufstellen
- ▶ Die Spieler mit je 1 Ball in 4 Reihen neben den Toren aufstellen

##### ABLAUF

- ▶ Die Paketboten fahren von Haus zu Haus und stellen die Pakete zu.
- ▶ Die Kinder dribbeln nacheinander durch das Kreuz und schießen auf das gegenüberliegende Minitor.
- ▶ Danach stellen sie sich auf der gegenüberliegenden Seite wieder an.

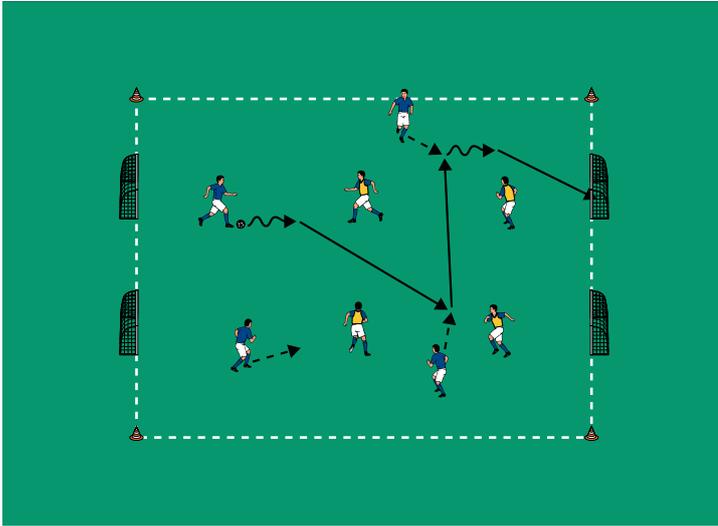
##### VARIATIONEN

- ▶ Nur mit links/rechts dribbeln und schießen.
- ▶ Auf Jugendtore oder Stangentore mit Torhütern abschließen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer erzielt die meisten Treffer?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss wird geschult.
- ▶ Das Hütchenkreuz erschwert das Dribbeln.
- ▶ Nur jeweils wenige Kinder sollten in einer Reihe stehen. Bei größeren Gruppen gegebenenfalls ein zweites Feld aufbauen.

## THEMA: EINEN EINFACHEN AUFBAU NUTZEN



### SPIEL 5:

#### PAKETDEPOT

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden
- ▶ Die 4 Minitore auf den Grundlinien aufstellen
- ▶ 2 Teams einteilen

##### ABLAUF

- ▶ Die Paketboten haben alle Pakete verteilt und fahren zurück ins Paketdepot.
- ▶ 4 gegen 4 auf die 4 Minitore.

##### VARIATIONEN

- ▶ Auf 2 Minitore spielen.
- ▶ Auf große Hütchentore mit Torhütern spielen.
- ▶ 2 Felder errichten und im 2 gegen 2 spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für kleine Fußballspiele ausreichend Zeit einplanen.
- ▶ 4 Minitore sorgen für viele Erfolgserlebnisse.
- ▶ Fehlende Minitore durch Hütchentore ersetzen.