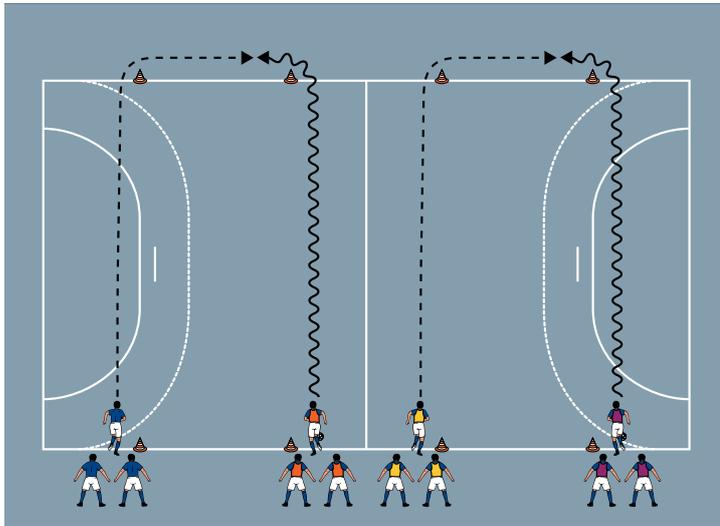


THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



AUFWÄRMEN 1:

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Beide Hallenhälften jeweils als ein Spielfeld markieren
- ▶ Je 2 Starthütchen auf einer Grundlinie und je 2 Wendehütchen an der gegenüberliegenden markieren
- ▶ Die Grundlinie mit den Starthütchen ist jeweils die Ziellinie
- ▶ 4 Teams bilden und jeweils den Starthütchen zuweisen
- ▶ 1 Gruppe pro Feld hat Bälle

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umdribbeln bzw. umlaufen die Wendehütchen.
- ▶ Sobald sich die Spieler treffen, spielen sie Schnick-Schnack-Schnuck (Schere-Stein-Papier).
- ▶ Der Gewinner dribbelt weiter, und der Verlierer läuft zum Starthütchen zurück.
- ▶ Gleichzeitig startet der jeweils nächste Mitspieler des Verlierers usw.
- ▶ Verliert ein Dribbler im Schnick-Schnack-Schnuck, übergibt er den Ball an den Gegner.
- ▶ Jedes Überdribbeln der Ziellinie ergibt einen Punkt für das jeweilige Team: Welches Team gewinnt zuerst 5 Punkte?

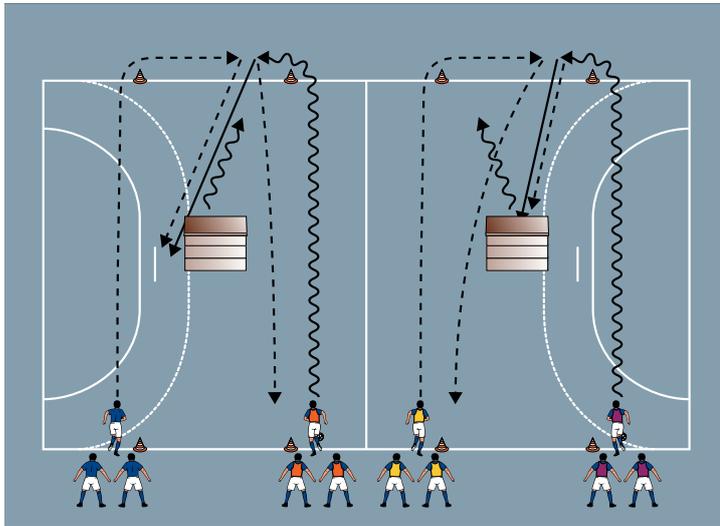
VARIATIONEN

- ▶ Als Wettbewerb organisieren.
- ▶ Den Ablauf ohne Ball durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass das Duell im Schnick-Schnack-Schnuck gemeinsam gestartet wird.
- ▶ Der Mitspieler des Verlierers startet sofort ins Feld, um möglichst viel Raum vor der Ziellinie zu gewinnen.

THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



AUFWÄRMEN 2:

ZIEL-PASS-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Teams beibehalten
- ▶ In jeder Hallenhälfte mittig einen Turnkasten aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umdribbeln bzw. umlaufen die Hütchen.
- ▶ Sobald sich die Spieler treffen, passt der Ballbesitzer gegen den Turnkasten.
- ▶ Trifft der Spieler, dribbelt er weiter, und der andere Spieler läuft zum Starthütchen zurück.
- ▶ Trifft der Spieler nicht, wechselt der Ballbesitz.
- ▶ Gleichzeitig startet der jeweils nächste Gegenspieler des jeweiligen Dribblers usw.
- ▶ Jedes Überdribbeln der Ziellinie ergibt 1 Punkt für das jeweilige Team: Welches Team gewinnt zuerst 5 Punkte?

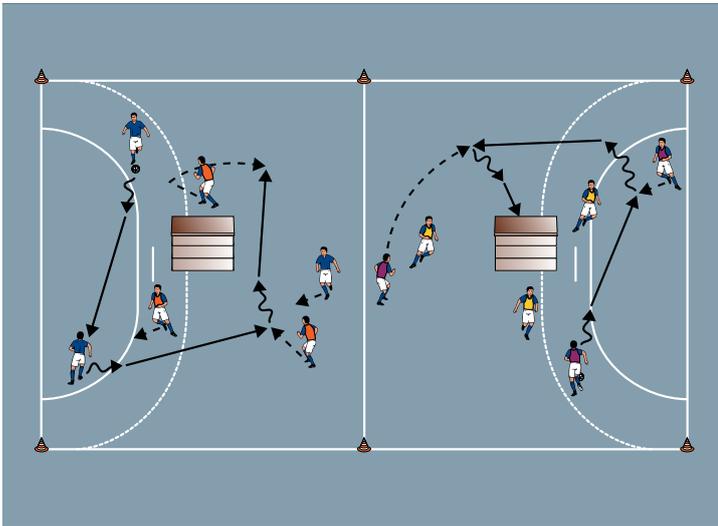
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Zielflächen am Turnkasten vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Pässe gegen den Turnkasten von der Linie zwischen den Hütchen spielen.
- ▶ Nach einem Pass holt der Ballbesitzer den Ball und dribbelt um das nächste Hütchen herum weiter.
- ▶ Gegebenenfalls die Lauf-/Dribbelstrecke verlängern oder verkürzen.

THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



HAUPTTEIL 1:

ZENTRUMS-TOR

ORGANISATION

- ▶ Beide Hallenhälften jeweils als ein Spielfeld markieren
- ▶ In jedem Feld mittig einen Turnkasten als Tor aufstellen
- ▶ 4 Teams zu je 3 Spielern bilden

ABLAUF

- ▶ In beiden Feldern 3 gegen 3 auf den Kasten.
- ▶ Jedes Team greift auf eine Seite des Turnkastens an und verteidigt jeweils die andere.
- ▶ Vor einem Torabschluss müssen die Teams jeweils mindestens 3 Pässe in den eigenen Reihen spielen.

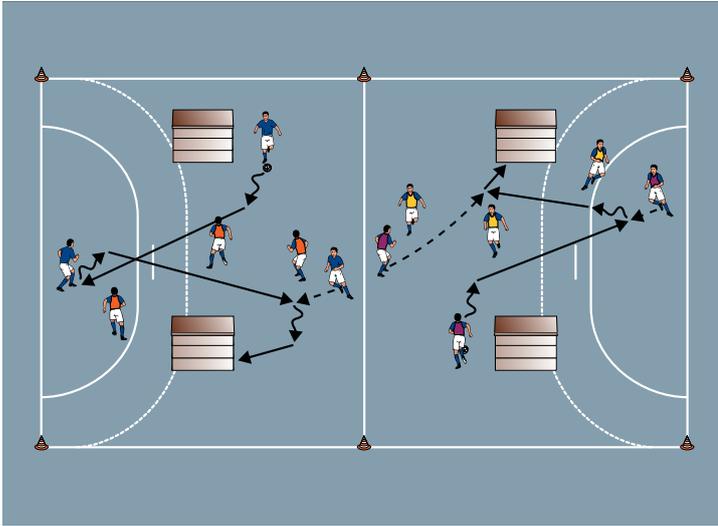
VARIATIONEN

- ▶ Jedes Team kann auf beide Seiten des Turnkastens gültige Treffer erzielen.
- ▶ Jedes Team greift auf alle 4 Seiten des Turnkastens an.
- ▶ Eine Zone um den Turnkasten markieren, die die Spieler nicht betreten dürfen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel mehrmals um den Turnkasten herum verlagern, um gezielt die Räume für den Abschluss zu öffnen.
- ▶ Den Ball stets in Bewegung halten.

THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



HAUPTTEIL 2:

FELD-TOR

ORGANISATION

- ▶ Die Felder und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Vor jeder Grundlinie im Feld je 1 Turnkasten aufstellen

ABLAUF

- ▶ In beiden Feldern 3 gegen 3 auf die Turnkästen.
- ▶ Treffer am Turnkasten sind von allen 4 Seiten möglich.

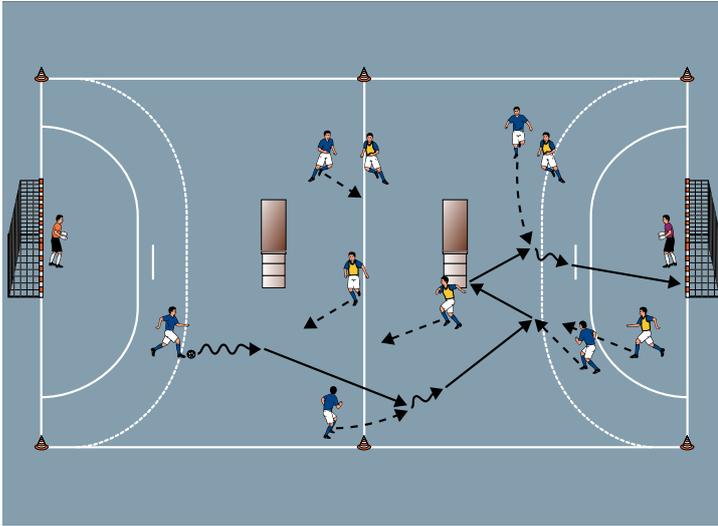
VARIATIONEN

- ▶ Nur auf die Vorder- oder Rückseiten angreifen.
- ▶ Nur auf die Vorderseite und mit Torhütern spielen.
- ▶ Die Seite vom jeweils letzten Treffer bleibt bis zum nächsten Treffer gesperrt.
- ▶ Eine Zone um den Turnkasten markieren, die die Spieler nicht betreten dürfen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel mehrmals um den Turnkasten herum verlagern, um gezielt die Räume für den Abschluss zu öffnen.
- ▶ Pass-Dreiecke bilden und zielstrebig abschließen.

THEMA: DEN UMZUG IN DIE HALLE SPIELEND MEISTERN



SCHLUSSTEIL:

DOPPEL-TOR-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie 1 Tor und jeweils 10 Meter davor 1 Turnkasten aufstellen
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter

ABLAUF

- ▶ 5 gegen 5 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Jedes Team verteidigt ein Tor mit davorstehendem Turnkasten und greift auf der gegenüberliegenden Seite an.
- ▶ Bei jedem Angriff zunächst auf den Turnkasten angreifen und dann gegebenenfalls in die Tiefe auf das Tor spielen.

VARIATIONEN

- ▶ Ohne Torhüter spielen.
- ▶ Die Torhüter verteidigen das jeweilige Tor und den davorstehenden Turnkasten.
- ▶ Ein Team greift auf beide Turnkästen und das jeweils auf beide Tore an.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Doppel-Angriff auf den Turnkasten und das dahinterstehende Tor schult die Orientierung in die Tiefe des Raumes.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln, da alle Kinder gerne in der Halle spielen.
- ▶ Zielstrebig abschließen.