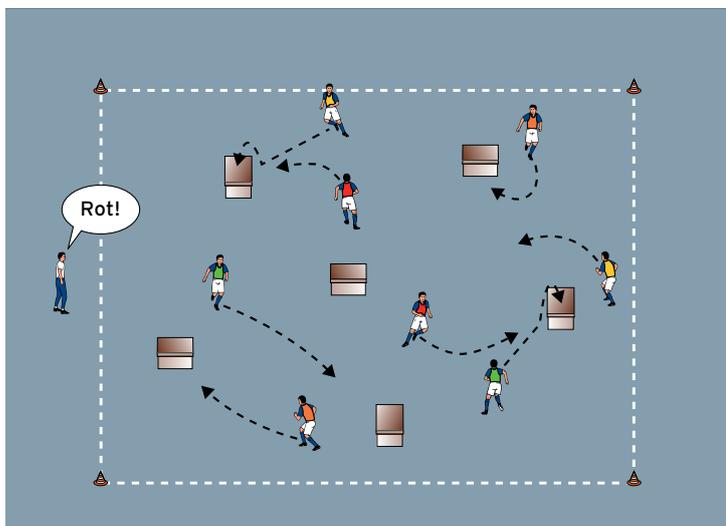


THEMA: MINITURNIERE FÜR VIELE TORBETEILIGUNGEN ORGANISIEREN



SPIEL 1:

AGENTEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld mit 6 Kleinkästen markieren
- ▶ 4 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Agenten, die in Teams nach einer Geheimbasis der Bösewichte suchen. Die Bösewichte haben sich als Agenten getarnt.
- ▶ Die Kinder laufen frei durchs Feld und überqueren die Kästen.
- ▶ Auf ein Kommando bestimmt der Trainer ein Team als Fänger.
- ▶ Die Läufer versuchen, sich auf die Kästen zu setzen, bevor die Fänger sie abklatschen.

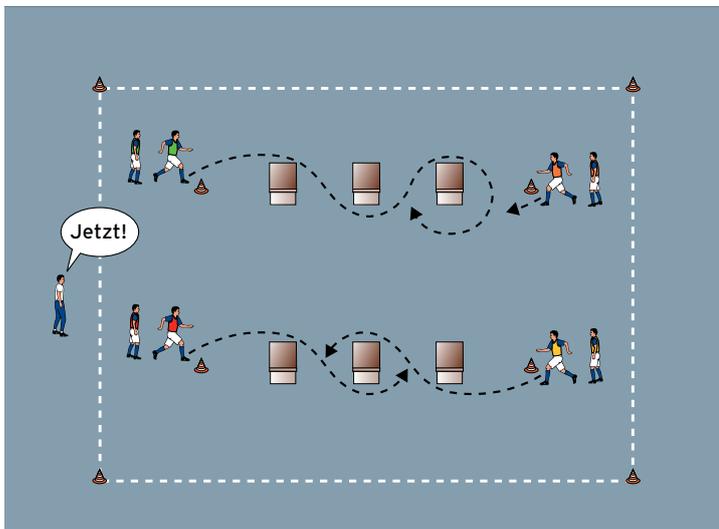
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team fängt die meisten Läufer?
- ▶ Die Läufer stützen sich mit beiden Händen auf den Kasten, anstatt sich auf den Kasten zu setzen.
- ▶ Die Läufer berühren einen Kasten und setzen sich auf einen anderen.
- ▶ 2 Teams als Fänger benennen.
- ▶ Das aufgerufene Team ist Läufer, die übrigen Teams sind Fänger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kommandoaufgaben schulen die Aufmerksamkeit und das Reaktionsvermögen.
- ▶ Die Kinder müssen Mitspielern und Fängern ausweichen.
- ▶ Kästen sind vielseitige Hindernisse.

THEMA: MINITURNIERE FÜR VIELE TORBETEILIGUNGEN ORGANISIEREN



SPIEL 2:

GERÖLL

ORGANISATION

- ▶ Das Feld und die Teams beibehalten
- ▶ Die Kästen in 2 Reihen anordnen
- ▶ An den Enden beider Reihen jeweils 1 Starthütchen platzieren
- ▶ Die Teams den Starthütchen zuteilen

ABLAUF

- ▶ Die Agenten suchen die Geheimbasis in einer Bergregion und durchqueren ein Geröllfeld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando umlaufen die jeweils ersten Kinder den Slalom hin und zurück.
- ▶ Am eigenen Starthütchen den jeweils nächsten Spieler abklatschen, der anschließend ins Feld startet usw.

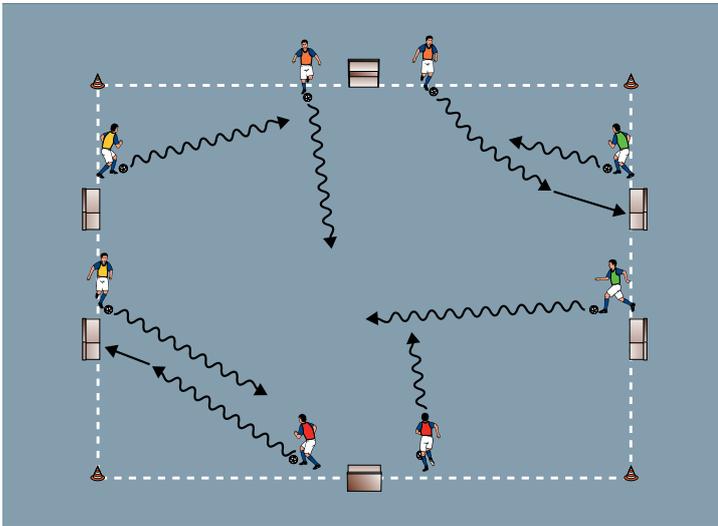
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team gewinnt zuerst 2 Durchgänge?
- ▶ Rückwärts laufen.
- ▶ Die Kinder klettern über die Kästen, anstatt diese im Slalom zu umlaufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder müssen anderen Spielern ausweichen.
- ▶ Teamstaffeln motivieren die Kinder.
- ▶ Kleine Teamspiele fördern den Teamgeist.

THEMA: MINITURNIERE FÜR VIELE TORBETEILIGUNGEN ORGANISIEREN



SPIEL 3:

Spezialkanonen

ORGANISATION

- ▶ Das Feld und die Teams beibehalten
- ▶ Die Starthütchen entfernen
- ▶ Die Kästen an den Seitenlinien platzieren
- ▶ Pro Kind 1 Ball
- ▶ An den Seitenlinien je 1 Team postieren

ABLAUF

- ▶ Die Geheimagenten haben die Basis der Bösewichte entdeckt, die sie jetzt mit Spezialkanonen beschießen.
- ▶ 2 gegen 2 gegen 2 gegen 2 auf die Kästen.
- ▶ Die Spieler dürfen auf alle Tore abschließen, müssen jedoch nach jedem Treffer das Tor wechseln.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

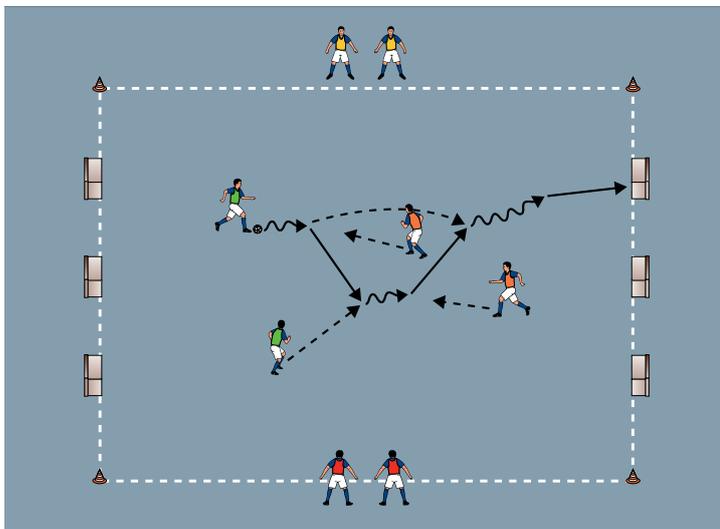
VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Bälle verringern.
- ▶ Mit verschiedenartigen Bällen spielen, wie z.B. Mini-, Plastik- oder Tennisball.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Viele Tore sorgen für viele Erfolgserlebnisse.
- ▶ Die Kinder verbessern ihr Dribbling und eine enge Ballführung.
- ▶ Verschiedene Bälle verbessern das Ballgefühl.

THEMA: MINITURNIERE FÜR VIELE TORBETEILIGUNGEN ORGANISIEREN



SPIEL 4:

GEFAHRGUTTRANSPORT

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Teams beibehalten
- ▶ An den Grundlinien je 3 Kästen platzieren
- ▶ 2 Teams dem Feld zuordnen
- ▶ Die übrigen Teams an den Seitenlinien postieren

ABLAUF

- ▶ Nach Eroberung der Basis entdecken die Agenten gefährliche Gegenstände, die sie zur Sicherung in den Hubschrauber bringen.
- ▶ 2 gegen 2 auf die Kästen.
- ▶ Nach einem Treffer, spätestens nach 2 Minuten, wechseln beide Mannschaften mit den Teams an den Seitenlinien.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

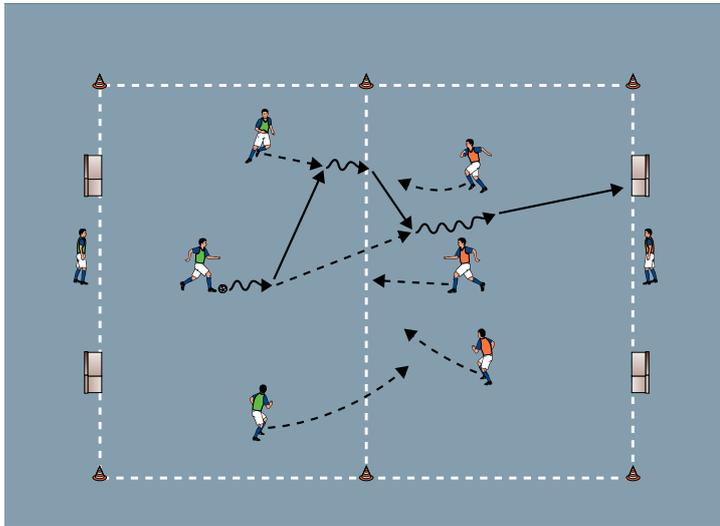
VARIATIONEN

- ▶ 2 gegen 2 auf Dribbeltore, anstatt auf Kästen.
- ▶ Ein Turnier im Modus "jeder gegen jeden" durchführen.
- ▶ 4 gegen 4 auf die Kästen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Feste Spielpartner fördern das Zusammenspiel.
- ▶ Für kurze Wartezeiten sorgen.
- ▶ Bei großen Gruppen mehrere Felder aufbauen.

THEMA: MINITURNIERE FÜR VIELE TORBETEILIGUNGEN ORGANISIEREN



SPIEL 5:

ENTSCHÄRFUNG

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ An jeder Grundlinie je 1 Kasten entfernen
- ▶ 1 Mittellinie markieren
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Agenten bringen die gefährlichen Gegenstände in ihre eigene Basis und entschärfen sie.
- ▶ 3 gegen 3 auf 4 Tore.
- ▶ Nach jedem Treffer, spätestens nach 2 Minuten, jeweils einen Spieler wechseln.
- ▶ Treffer zählen erst ab der Mittellinie.

VARIATIONEN

- ▶ Zwei Felder errichten und ein 2-gegen-2-Turnier im Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.
- ▶ Die Kästen als Torpfosten nutzen und die Tore mit je 1 Torhüter besetzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für das Abschlusspiel ausreichend Zeit einplanen.
- ▶ Ein Funino-Spiel sorgt für viele Torbeteiligungen aller Kinder.
- ▶ Kleine Teams und Spielfelder fördern gegnerüberwindendes Dribbling.