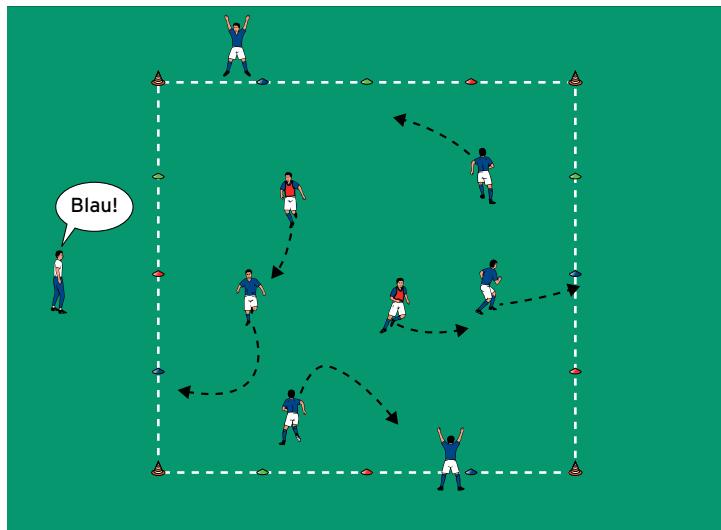


## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### FARB-AUFGABEN-FANGEN

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld mit verschiedenenfarbigen Hütchen an den Seitenlinien markieren
- ▶ Fänger bestimmen

##### ABLAUF

- ▶ Die Fänger fangen die Läufer.
- ▶ Auf ein Trainerkommando führen alle Spieler an einem Hütchen der aufgerufenen Farbe 2 Hoppelmannbewegungen aus.

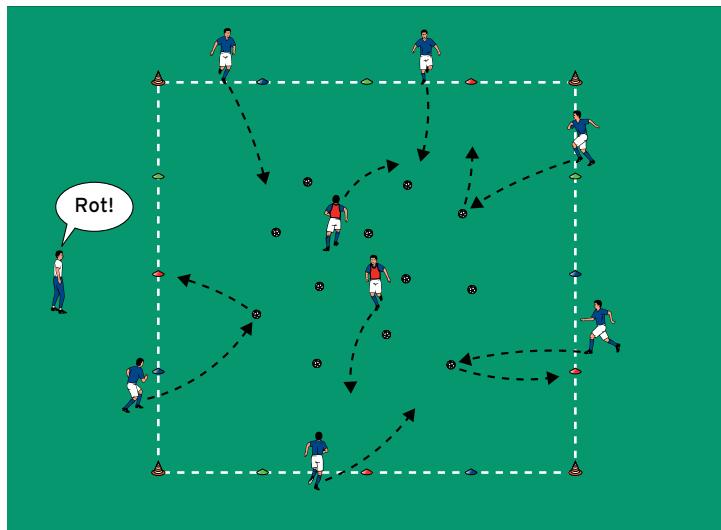
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger laufen zur aufgerufenen Hütchenfarbe, die Läufer zu einer anderen Farbe ihrer Wahl.
- ▶ An den Hütchen andere Bewegungsaufgaben ausführen, z. B. 3-mal springen, Eselsprung oder Seitstütz für 3 Sekunden.
- ▶ Kommandos durch das Hochhalten der entsprechenden Hütchen geben.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Viele Ausweichbewegungen schulen die Körperbeherrschung.
- ▶ Zusätzliche Bewegungsaufgaben stellen.

## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



## AUFWÄRMEN 2: **FARB-BALL-FANGEN**

## ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
  - ▶ Bälle im Feld verteilen
  - ▶ 2 Fänger im Feld postieren
  - ▶ Die übrigen Spieler an den Seitenlinien verteilen

## ABLAUF

- Der Trainer bestimmt per Kommando eine Farbe.
  - Die Spieler starten ins Feld, holen einen Ball und legen ihn am aufgerufenen Hütchen ab.
  - Werden sie gefangen, lassen sie den Ball fallen und umlaufen ein Hütchen.

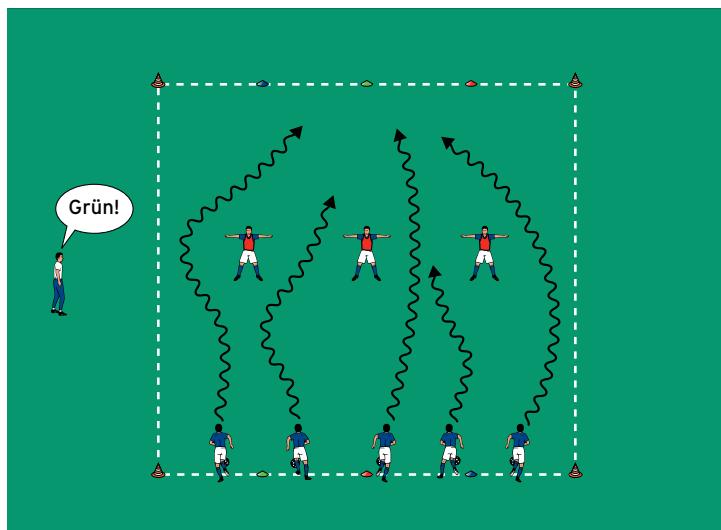
## VARIATIONEN

- Wettbewerb: Der Trainer zählt die Sekunden. Welches Team sammelt zuerst alle Bälle?
  - Während des Spiels bestimmt der Trainer eine neue Farbe.
  - Den Ball prellen.

## TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele in vielen Varianten durchführen.
  - ▶ Für attraktive Aufgaben sorgen.
  - ▶ Kleine Wettbewerbe erhöhen das Tempo.

## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



### HAUPTTEIL 1:

#### KRAKEN-FARB-DRIBBELN

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchen an 2 gegenüberliegenden Seitenlinien entfernen
- ▶ 3 Fänger bestimmen und in der Mitte postieren
- ▶ Die Spieler mit Bällen auf einer Grundlinie verteilen

##### ABLAUF

- ▶ Der Trainer bestimmt per Kommando eine Farbe.
- ▶ Die Spieler dribbeln vorbei an den stehenden Fängern zum aufgerufenen Hütchen auf der anderen Seite.
- ▶ Die Fänger sind Kraken und dürfen nur die Arme bewegen.
- ▶ Gefangene werden zusätzliche Fänger.
- ▶ Anschließend eine neue Farbe aufrufen.

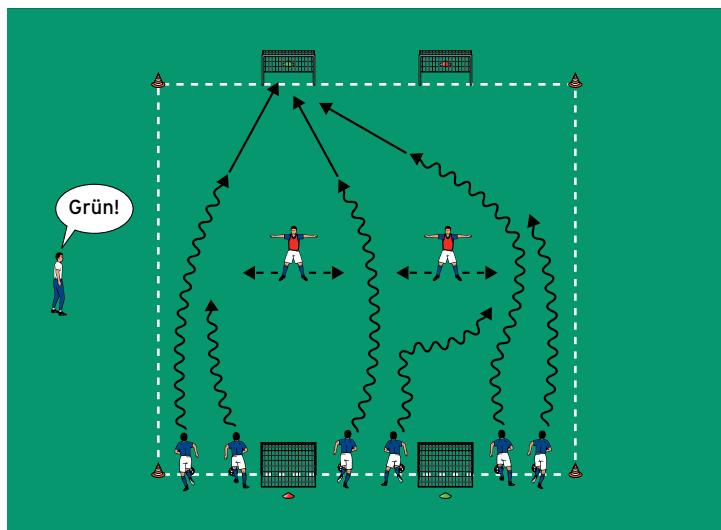
##### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer ist der letzte verbliebene Dribbler?
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler verbessern das Dribbeln.
- ▶ Fangspiele mit Technikaufgaben kombinieren.
- ▶ Beim Dribbeln auf Beidfüßigkeit achten.

## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



### HAUPTTEIL 2:

#### FARB-TOR-SCHIESSEN

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchen entfernen
- ▶ 4 Minitore und 4 Hütchen (2 Farben) gemäß Abbildung aufstellen
- ▶ 2 Fänger stehen im Feld
- ▶ Die anderen Spieler mit Bällen auf einer Grundlinie postieren

##### ABLAUF

- ▶ Der Trainer bestimmt per Kommando eine Farbe.
- ▶ Die Kinder dribbeln an den Fängern vorbei und schließen auf die Tore der aufgerufenen Farbe ab.
- ▶ Die Fänger versuchen, die Dribbler zu fangen.
- ▶ Dabei dürfen sie sich nur seitlich bewegen.

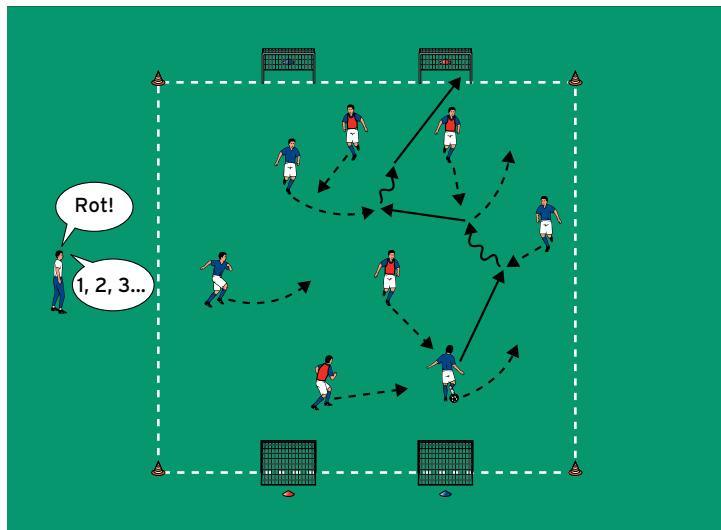
##### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Die Zahl der Fänger erhöhen.
- ▶ Die Fänger bewegen sich im Krebsgang.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben den Torschuss.
- ▶ Fußballtechniken spielerisch vermitteln.
- ▶ Für geringe Wartezeiten sorgen.

## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



### SCHLUSSTEIL:

#### DIAGONAL-TOR-FANG-SPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Das Feld lediglich auf 25 x 20 Meter vergrößern
- ▶ 2 Teams einteilen

##### ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf die Tore.
- ▶ Die Teams greifen auf 2 diagonal gegenüberliegende Tore an und verteidigen die anderen beiden.
- ▶ Der Trainer bestimmt per Kommando ein Team, das Fänger wird, und zählt bis 5.
- ▶ Klatschen die Fänger in 5 Sekunden alle Läufer ab, erhalten sie einen Zusatzpunkt.
- ▶ Anschließend das Spiel fortsetzen.

##### VARIATIONEN

- ▶ Auf Kommando die Angriffstore wechseln.
- ▶ Das Zeitlimit für das Fangen erhöhen.
- ▶ 3 gegen 3.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Frei spielen lassen und wenig coachen.
- ▶ Diagonale Tore fördern die Handlungsschnelligkeit.
- ▶ Bei größeren Gruppen mehrere Felder aufbauen, sodass alle Spieler gleichzeitig spielen können.