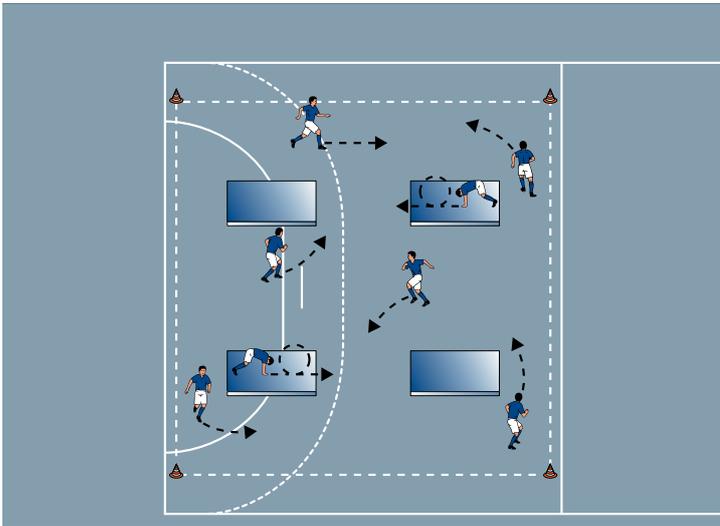


THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



SPIEL 1:

INDIANER

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld errichten
- ▶ Darin 4 Matten platzieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Indianer im Wilden Westen. Der Stamm bereitet sich auf die Büffeljagd vor.
- ▶ Die Kinder laufen durch das Feld und rollen über die Matten.

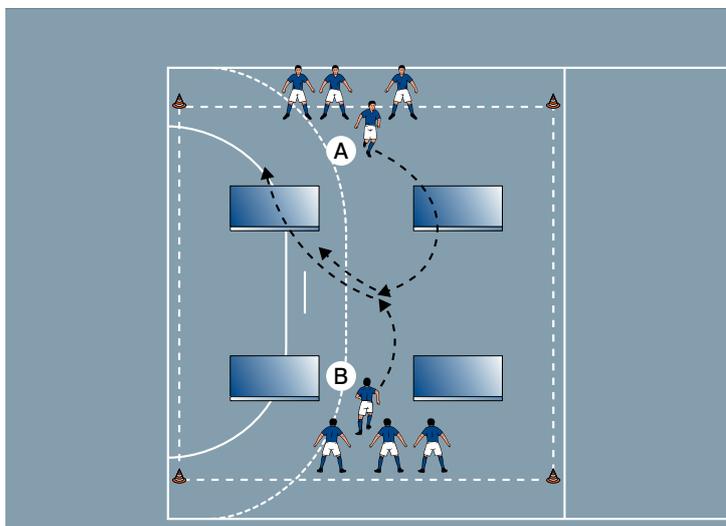
VARIATIONEN

- ▶ Vorwärts oder rückwärts rollen.
- ▶ Über die Matten springen.
- ▶ Auf den Zehenspitzen über die Matten laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Kindern viele verschiedene Bewegungserfahrungen vermitteln.
- ▶ Die Spielgeräte der Halle nutzen.
- ▶ Matten sind vielseitig einsetzbar.

THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



SPIEL 2:

WILDE MUSTANGS

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung an den Positionen verteilen
- ▶ Die Spieler bei A sind Läufer, die Spieler bei B sind Fänger

ABLAUF

- ▶ Die Indianer wollen zur Büffeljagd aufbrechen und holen ihre wilden Mustangs. Die Pferde sind unruhig und wollen ausbrechen.
- ▶ A versucht, über eine der gegenüberliegenden Matten zu laufen.
- ▶ Gelingt es B, A zu fangen, läuft er schnell über eine der anderen Matten, bevor A ihn berühren kann.

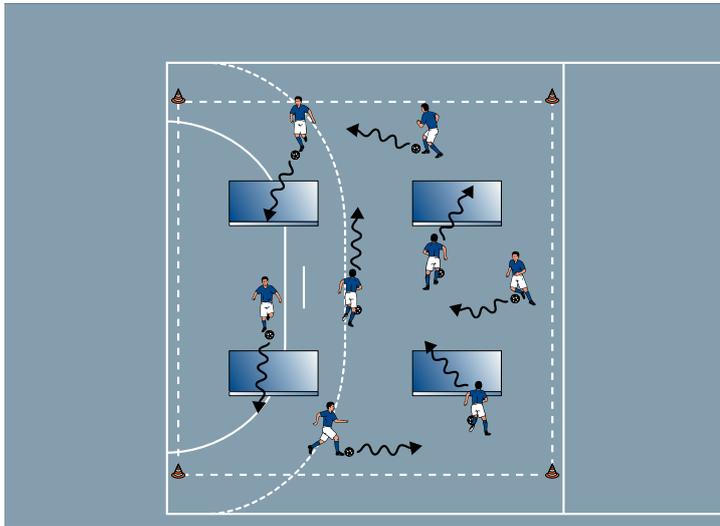
VARIATIONEN

- ▶ 1 Punkt pro Fang bzw. "Mattenlauf". Wettbewerb: Wer sammelt die meisten Punkte?
- ▶ Die Matten enger zusammen oder weiter auseinander legen.
- ▶ A und B starten aus der Hocke, im Liegen oder rückwärts.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ 1-gegen 1-Fangspiele bereiten auf das Dribbeln vor.
- ▶ Die Kinder ermutigen, Gegenspieler zu überwinden.
- ▶ Durch die Entfernung der Matten das Spiel steuern.

THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



SPIEL 3:

ANSCHLEICHEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Matten frei im Feld verteilen
- ▶ Pro Kind 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Indianer schleichen sich mit Pfeil und Bogen durch den Fluss an die Büffel heran.
- ▶ Die Kinder dribbeln über die Matten.

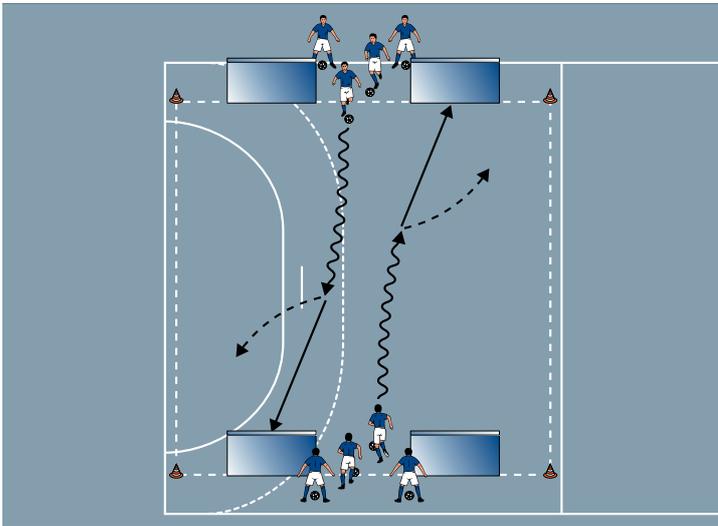
VARIATIONEN

- ▶ 1 Punkt pro überdribbelter Matte. Wettbewerb: Wer sammelt die meisten Punkte?
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Den Ball vor der Matte in die Hand nehmen und über die Matte rollen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Dribbeln spielerisch vermitteln.
- ▶ Matten sind anspruchsvolle Hindernisse.
- ▶ Die Kinder zum Einsatz beider Füße motivieren.

THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



SPIEL 4:

BÜFFELJAGD

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ Die Matten auf beide Grundlinien schieben und aufstellen
- ▶ Die Spieler mit Bällen zwischen den Matten postieren

ABLAUF

- ▶ Die Indianer jagen die Büffelherde.
- ▶ Die ersten beiden Kinder jeder Reihe dribbeln ins Feld und schließen auf eine der Matten gegenüber ab.
- ▶ Anschließend bei der jeweils anderen Gruppe gegenüber anstellen.

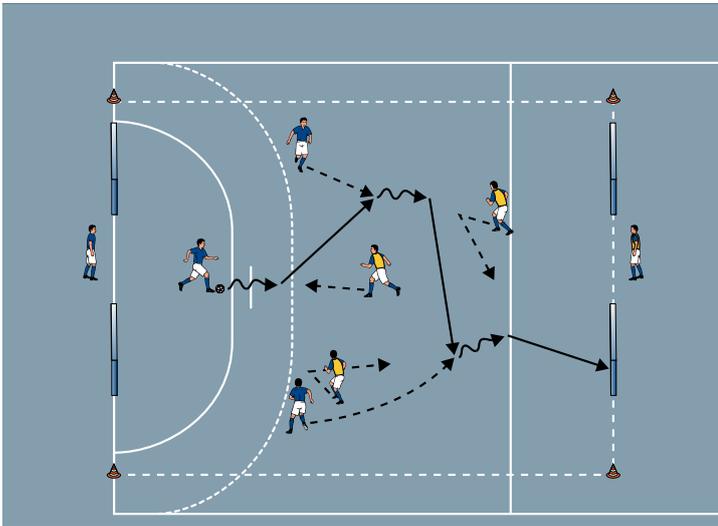
VARIATIONEN

- ▶ 2 Teams bilden. Wettbewerb: Welches Team erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Die Matten zusammenziehen und als große Tore nutzen.
- ▶ Eine frei wählbare Finte ins Dribbling einbauen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Dribbeln mit dem Torschuss verbinden.
- ▶ Techniken frei ausprobieren lassen.
- ▶ Mehrere Kinder gleichzeitig schießen lassen.

THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



SPIEL 5:

BÜFFELTANZ

ORGANISATION

- ▶ Das Feld auf 20 x 15 Meter vergrößern
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Indianer bringen die Büffel ins Zeltlager und tanzen einen Jagdtanz.
- ▶ 3 gegen 3 auf 4 Minuten.
- ▶ Nach jedem Treffer oder spätestens nach 1 Minute mit dem Wechselspieler tauschen.

VARIATIONEN

- ▶ 4 gegen 4.
- ▶ Auf große Tore mit Torhütern spielen.
- ▶ 3 Teams einteilen, wobei das dritte Team pausiert und mit jedem Treffer ins Feld wechselt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele sind hochintensiv.
- ▶ Auf regelmäßige Trinkpausen achten.