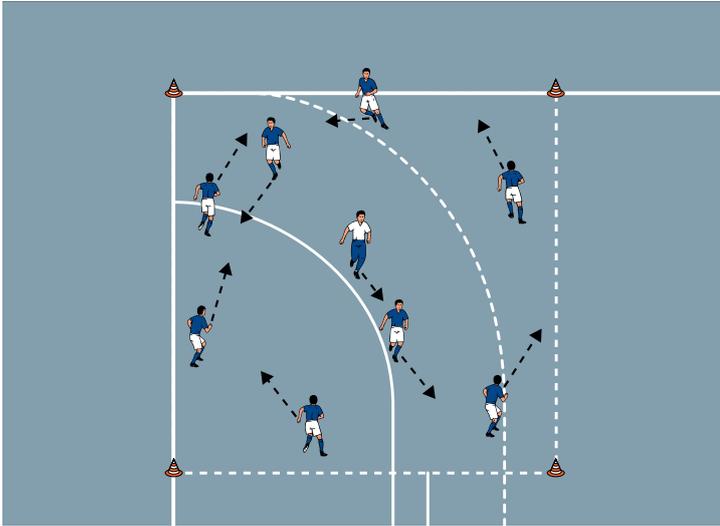


THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 1:

WIKINGER

ORGANISATION

- ▶ In einer Hallenecke ein 10 x 10 Meter großes Feld markieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen kleine Wikinger, die ihr Dorf verlassen wollen, um auf große Fahrt zu gehen. Der Häuptling will sie aufhalten.
- ▶ Der Trainer fängt die Kinder.
- ▶ Gefangene laufen rückwärts, beim nächsten Fang wieder vor.
- ▶ An den Hallenwänden sind die Kinder für 3 Sekunden sicher.

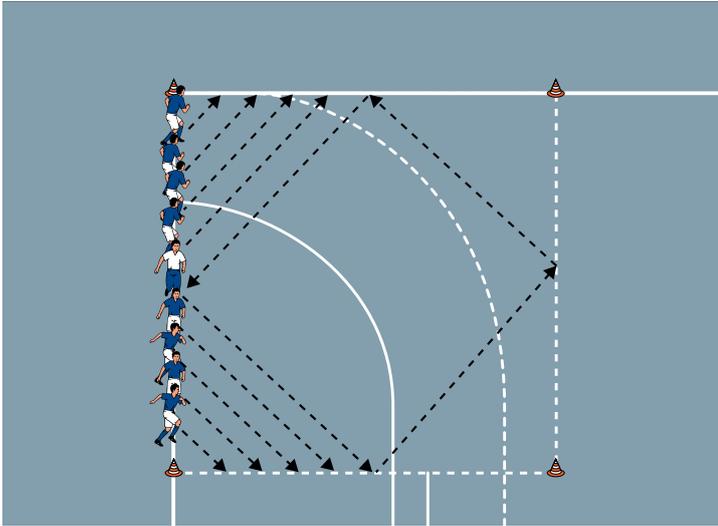
VARIATIONEN

- ▶ Gefangene machen eine volle Drehung.
- ▶ Gefangene führen 3 Eselssprünge aus.
- ▶ Eltern unterstützen den Trainer.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Der Trainer kann Fänger sein.
- ▶ Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.

THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 2:

WETTSPIELE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Alle Kinder und der Trainer stehen an einer Wand

ABLAUF

- ▶ Die Wikinger machen Wettspiele. Wenn der Häuptling gewinnt, müssen sie im Dorf bleiben.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen alle zu den 3 anderen Seiten des Feldes und zurück zum Start.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer ist schneller? Trainer oder Kinder?

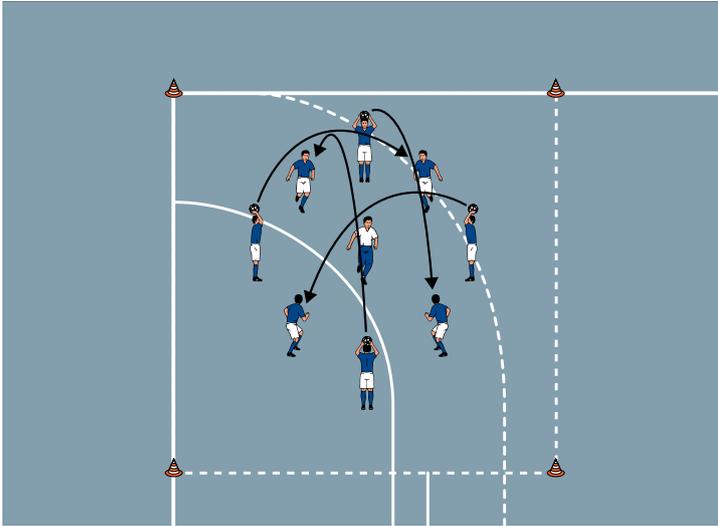
VARIATIONEN

- ▶ Zu den Ecken laufen.
- ▶ Das Feld verkleinern.
- ▶ Zu jeder Seite im Wechsel vorwärts/rückwärts laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern die Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Den Mitspielern stets ausweichen.
- ▶ Die Kinder dürfen die Reihenfolge der Seiten frei wählen.

THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 3:

TRINKHÖRNER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Kinder bilden einen Kreis um den Trainer
- ▶ 4 Kinder haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Wikinger messen sich im Trinkhornwerfen. Der Häuptling will die Trinkhörner fangen.
- ▶ Die Kinder werfen die Bälle über den Trainer, der versucht, sie zu fangen.

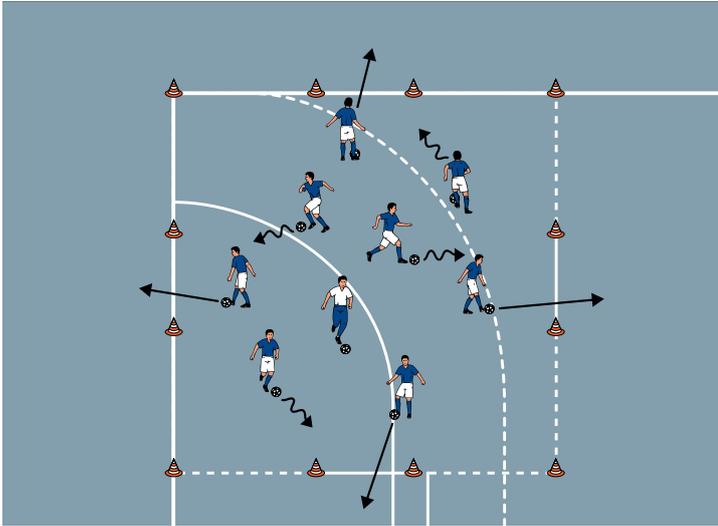
VARIATIONEN

- ▶ Den Ball am Trainer vorbei passen.
- ▶ Um den Trainer dribbeln.
- ▶ Wettbewerb: Schaffen die Kinder 8 Würfe ohne Berührung des Trainers?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel verbessert die Ballkontrolle.
- ▶ Bambini mit Händen und Füßen üben lassen.
- ▶ Möglichst weiche Bälle nutzen.

THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 4:

AXTWERFEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ An den Seitenlinien bzw. Hallenwänden große Hütchentore errichten

ABLAUF

- ▶ Die Wikinger messen sich mit dem Häuptling im Axtwerfen.
- ▶ Die Kinder und der Trainer dribbeln im Feld und schießen in die Tore.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer erzielt die meisten Treffer? Kinder oder Trainer?

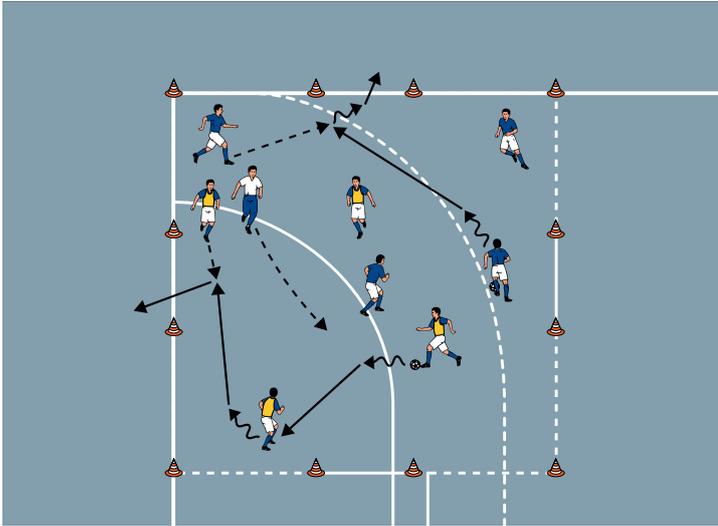
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links schießen.
- ▶ Mit Torhütern spielen.
- ▶ Verschiedenen Bälle verwenden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben den Torschuss aus der Bewegung.
- ▶ Der Trainer sollte alle Techniken vormachen.
- ▶ Verschiedene Bälle wie Plastikbälle, Tennisbälle oder Softbälle sind günstig im Handel erhältlich.

THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 5:

GROSSE FAHRT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Wikinger überwinden den Häuptling, gehen an Bord des Wikingerschiffs und stechen ins See.
- ▶ Der Trainer spielt gegen beide Teams und verteidigt 2 Tore.
- ▶ Die anderen Teams greifen jeweils auf ein Tor des Trainers an und verteidigen ein anderes.

VARIATIONEN

- ▶ Ein weiterer Erwachsener unterstützt den Trainer.
- ▶ Der Trainer verteidigt nur 1 Tor.
- ▶ Mit Torhütern spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fußballspiele gegen den Trainer machen den Kindern viel Spaß.
- ▶ Bambini viel spielen und wenig üben lassen.
- ▶ Für viele Erfolgserlebnisse der Kinder sorgen. Jeder Treffer gegen den Trainer motiviert.