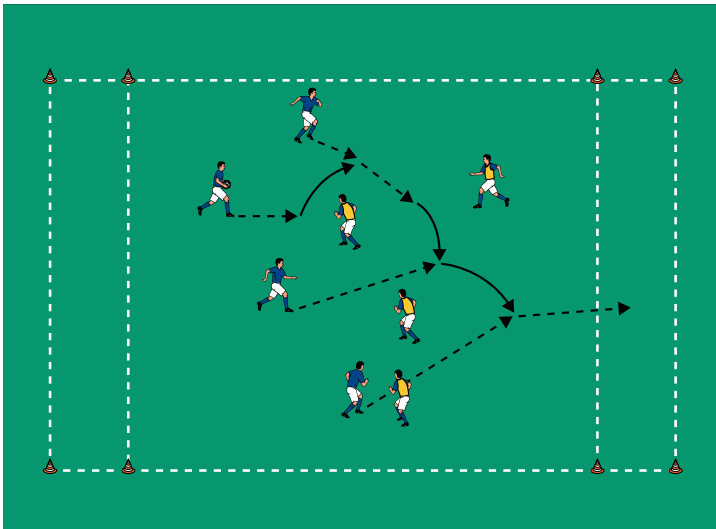


THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



AUFWÄRMEN 1:

ENDZONEN-RUGBY

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld mit 5 Meter tiefen Endzonen markieren
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Rugbyspiel auf die Endzonen.
- ▶ Die Teams versuchen, mit dem Ball in die Endzone zu laufen (= 1 Punkt).

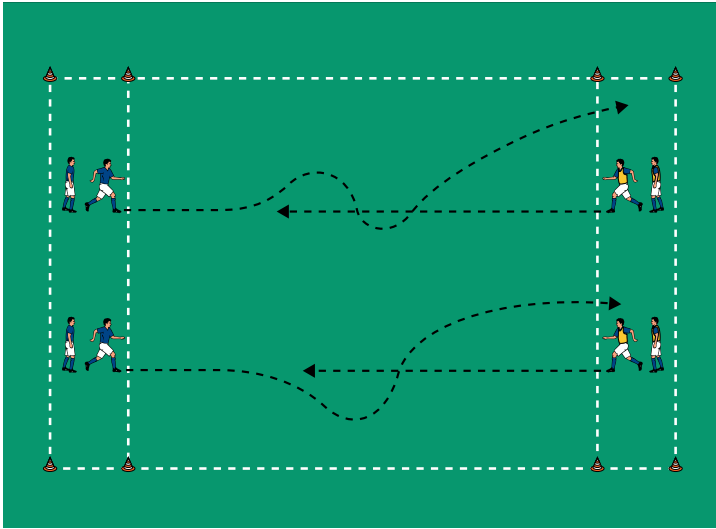
VARIATIONEN

- ▶ Auf 4 Hütchentore spielen.
- ▶ Mit einem Football oder Reflexball spielen.
- ▶ Vor jedem Punkt mindestens 2 Pässe spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Rugbyspiele fördern das Zweikampfverhalten.
- ▶ Den Kindern spielerisch die Angst vor Zweikämpfen nehmen.
- ▶ Verschiedene Bälle verbessern das Ballgefühl.

THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



AUFWÄRMEN 2:

ENDZONEN-LAUF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ In den Endzonen je 2 Reihen bilden
- ▶ Die Spieler einer Endzone sind Fänger, die anderen sind Läufer.

ABLAUF

- ▶ Die Läufer laufen in die gegenüberliegenden Endzone.
- ▶ Die Fänger versuchen, die Läufer vor der Endzone abzutippen.
- ▶ Anschließend wechseln die Spieler die Positionen und Aufgaben.

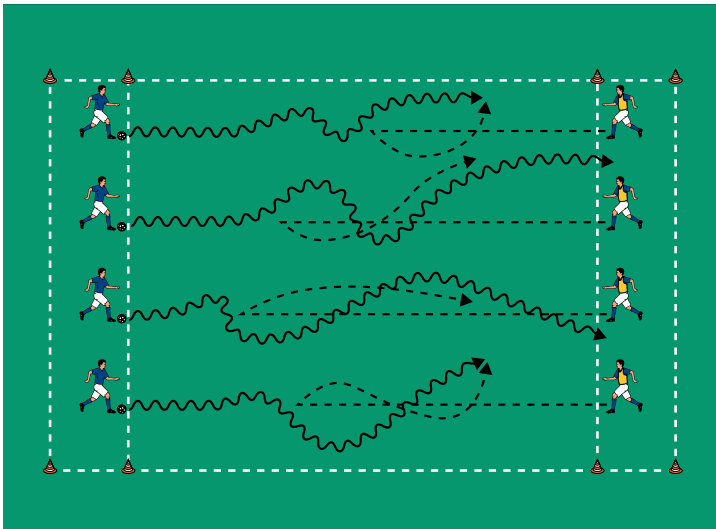
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: 1 Punkt pro Fang bzw. Erreichen der Endzone. Welcher Spieler sammelt die meisten Punkte?
- ▶ Die Endzone durch 4 Hütchentore ersetzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele bereiten auf das Verteidigerverhalten vor.
- ▶ Die Kinder lernen, sich im Raum zu orientieren.
- ▶ Gegebenenfalls die Endzone verkleinern.

THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



HAUPTTEIL 1:

ENDZONEN-MEHRFACH-1-GENE-1

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Teams besetzen je 1 Endzone
- ▶ Der Spieler einer Endzone haben Bälle
- ▶ Die anderen Spieler sind Verteidiger

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln ins Feld und greifen auf die Endzone an.
- ▶ Erobern die Verteidiger einen Ball, so kontern sie auf die andere Endzone.
- ▶ Nach kurzer Zeit wechseln die Teams die Aufgaben.

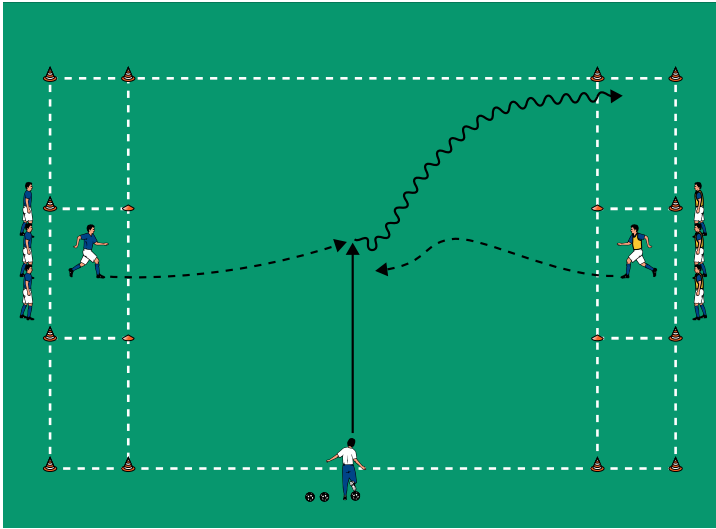
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erreicht am häufigsten die Endzone?
- ▶ Verschiedene Bälle verwenden.
- ▶ Den Dribbelfuß vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Verteidiger können die Bälle durch Überzahl erobern.
- ▶ Für große Gruppen ein weiteres Feld aufbauen.

THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



HAUPTTEIL 2:

4-ENDZONEN-DUELL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Endzonen jeweils dritteln
- ▶ Die Teams besetzen je 1 Endzone
- ▶ Der Trainer steht mit Bällen an der Seitenlinie

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet den Durchgang mit einem Pass ins Feld.
- ▶ Mit dem Pass starten die jeweils ersten Spieler und spielen ein 1 gegen 1.
- ▶ Jeder Spieler greift auf 2 äußere Felder an und verteidigt die anderen beiden.

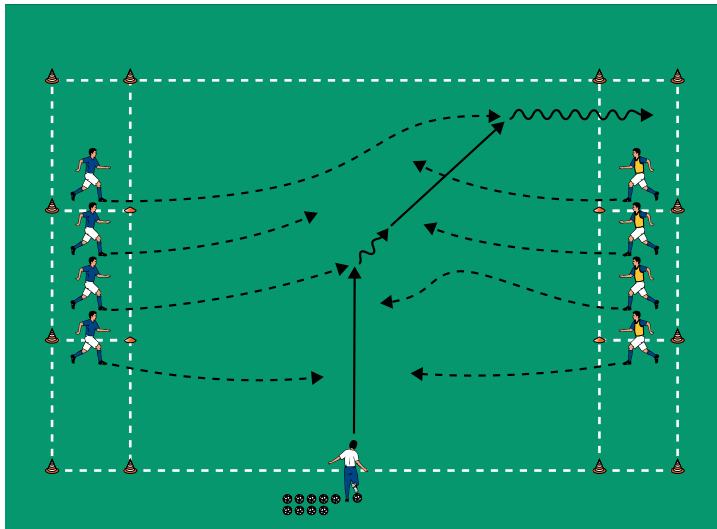
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Auf alle 4 Tore spielen.
- ▶ Den eröffnenden Pass wechselweise zu einem Team spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 fördert das Verteidigen.
- ▶ Mehrere Tore erschweren das Verteidigen.
- ▶ Kontermöglichkeiten motivieren die Verteidiger.

THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



SCHLUSSTEIL:

4-ENDZONEN-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Teams stehen in den Endzonen
- ▶ Der Trainer steht mit etwa 10 Bällen an der Seitenlinie

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf die seitlichen Felder der Endzonen.
- ▶ Der Trainer beginnt das Spiel mit einem Pass ins Feld.
- ▶ Der Trainer spielt einen neuen Ball ein, wenn eine Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Das Spiel endet, wenn der Trainer keine Bälle mehr hat.

VARIATIONEN

- ▶ Auf die Mittelzonen mit Torhütern spielen.
- ▶ Nach Torerfolg zum erfolgreichen Team passen.
- ▶ Mit verschiedenen Bällen spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele fördern Zweikämpfe.
- ▶ Für Fußballspiele immer ausreichend Zeit einplanen.
- ▶ Durch das Einpassen des Trainers ergeben sich immer neue Spielsituationen.