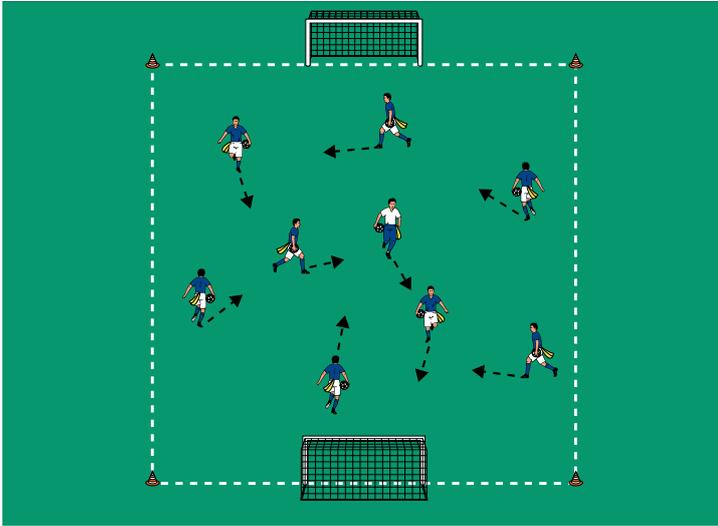


THEMA: MIT GROSSEN TOREN ZUM SCHIESSEN ERMUTIGEN



SPIEL 1:

FLEDERMÄUSE

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld mit 2 Jugendtoren markieren
- ▶ 1 Ball pro Person
- ▶ Jedes Kind und der Coach stecken sich 1 Leibchen in die Hose

ABLAUF

- ▶ Die Kinder und der Coach spielen Fledermäuse, die sich gegenseitig die Nahrung abjagen.
- ▶ Die Kinder halten den Ball in den Händen und erobern die Leibchen.

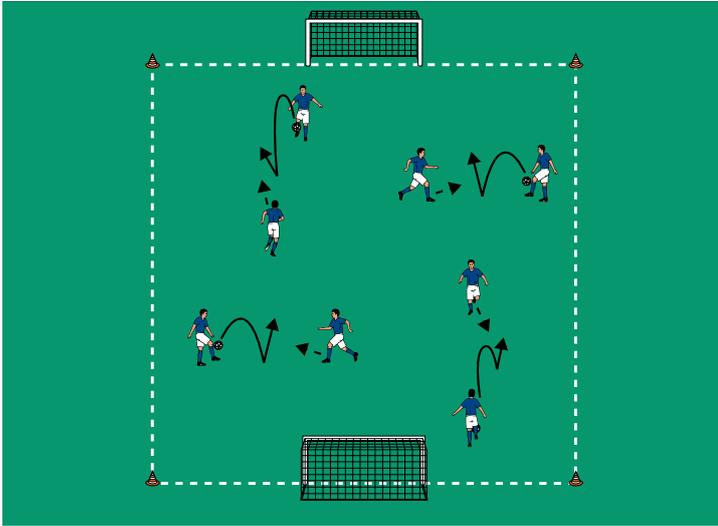
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erobert die meisten Leibchen?
- ▶ Ohne Ball.
- ▶ Fänger einteilen, die die Leibchen erobern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Zugleich schulen sie die Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Der Ball in der Hand erschwert das Laufen.

THEMA: MIT GROSSEN TOREN ZUM SCHIESSEN ERMUTIGEN



SPIEL 2:

NACHTFALTER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Paare bilden
- ▶ 1 Ball pro Paar

ABLAUF

- ▶ Die Fledermäuse jagen zu zweit Nachtfalter.
- ▶ Die Kinder schießen den Ball in die Luft.
- ▶ Der Partner lässt den Ball einmal aufprellen und fängt ihn.

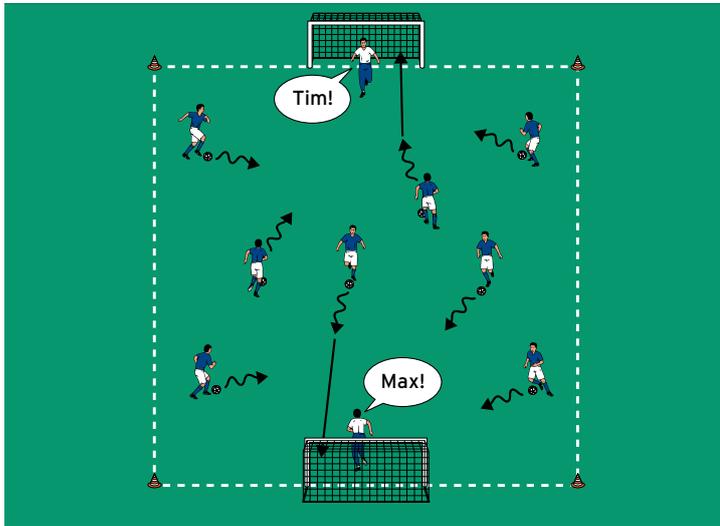
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: 1 Punkt pro Fang. Welches Team sammelt die meisten Punkte?
- ▶ Den Ball hochwerfen.
- ▶ Über ein Hütchen zum Partner werfen/passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel dient als Hinführung zum Torschuss.
- ▶ Partnerspiele fördern den Teamgeist.
- ▶ Stets das Ballgefühl der Kinder schulen.

THEMA: MIT GROSSEN TOREN ZUM SCHIESSEN ERMUTIGEN



SPIEL 3:

TURMFLUG

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Erwachsene stehen in den Toren
- ▶ Alle Spieler haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Fledermäuse fliegen mit ihrer Beute zurück in ihren Turm.
- ▶ Die Kinder dribbeln im Feld.
- ▶ Rufen die Erwachsenen ihre Namen, dribbeln und schießen sie auf die Tore.

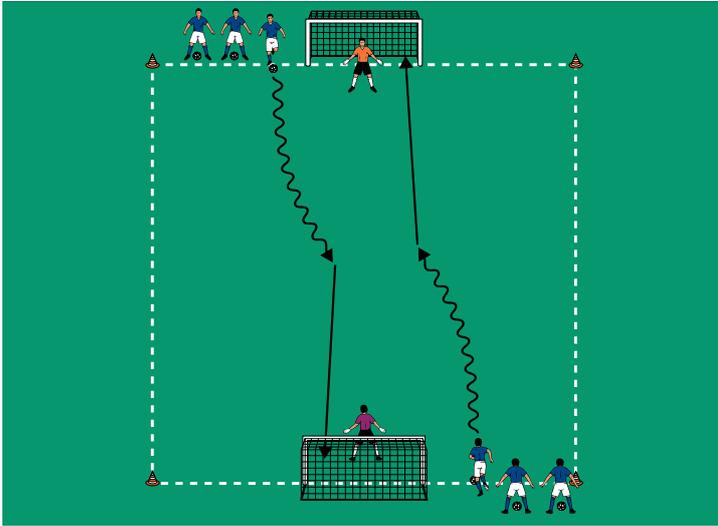
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Abwechselnd mit rechts/links schießen.
- ▶ Jedem Spieler einen Verein (oder eine Zahl) zuordnen und diesen aufrufen, anstatt der Namen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder frei dribbeln lassen.
- ▶ Zur Beidfüßigkeit motivieren.
- ▶ Alle Kinder üben gleichzeitig.

THEMA: MIT GROSSEN TOREN ZUM SCHIESSEN ERMUTIGEN



SPIEL 4:

TURMSPITZE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Torhüter benennen, die die Tore besetzen
- ▶ Neben den Toren je 1 Reihe bilden
- ▶ Alle Spieler haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Fledermäuse hängen sich mit der Beute in die Turmspitze.
- ▶ Die Kinder dribbeln ins Feld und schießen auf die Tore.

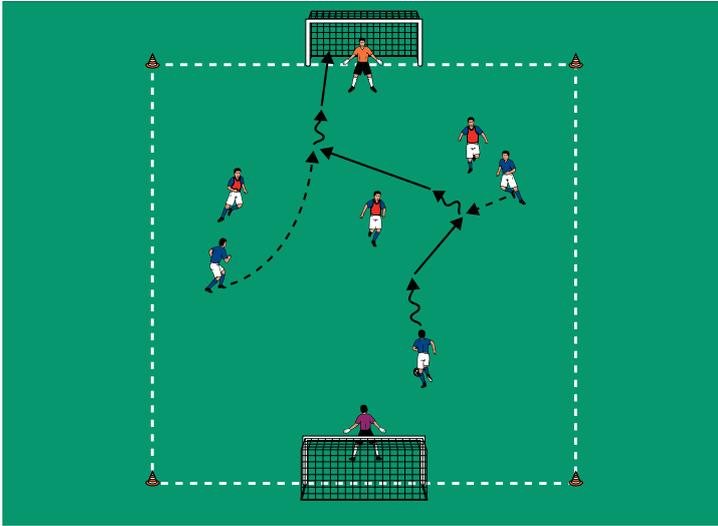
VARIATIONEN

- ▶ Torschusslinien markieren.
- ▶ Ohne Torhüter.
- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt zuerst 6 Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Torschuss schon im Bambinalter verbessern.
- ▶ Torschussrundläufe reduzieren Wartezeiten.
- ▶ Bambini auch auf leere Tore schießen lassen.

THEMA: MIT GROSSEN TOREN ZUM SCHIESSEN ERMUTIGEN



SPIEL 5:

FLEDERMAUS-SCHLAF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Torhüter besetzen die Tore
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Fledermäuse fressen ihre Beute und hängen sich zum Schlafen unter das Turmdach.
- ▶ 4 gegen 4 auf die Tore mit Torhütern.

VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3.
- ▶ Ohne Torhüter.
- ▶ Das Feld vergrößern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Große Tore motivieren zum Schießen.
- ▶ Kurze Torentfernungen sorgen für viele Treffer.
- ▶ Für größere Gruppen 2 Felder aufbauen.