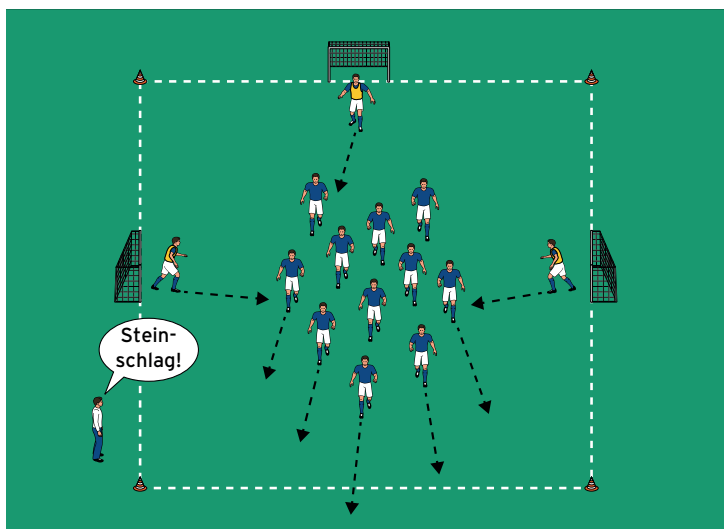


THEMA: KREATIVES DRIBBELN FÖRDERN



SPIEL 1:

BAUARBEITER

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Auf 3 Seitenlinien je 1 Minitor errichten.
- ▶ 3 Fänger bestimmen und vor den Minitoren aufstellen.
- ▶ Alle übrigen Spieler postieren sich in der Feldmitte

ABLAUF

- ▶ Die Bambini arbeiten als Bauarbeiter auf einer Großbaustelle. Dort wird zunächst ein altes Haus abgerissen.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Steinschlag!" versuchen die Kinder in der Feldmitte, schnellstmöglich über die freie Seitenlinie zu laufen, ohne dabei von einem der Fänger abgeschlagen zu werden.

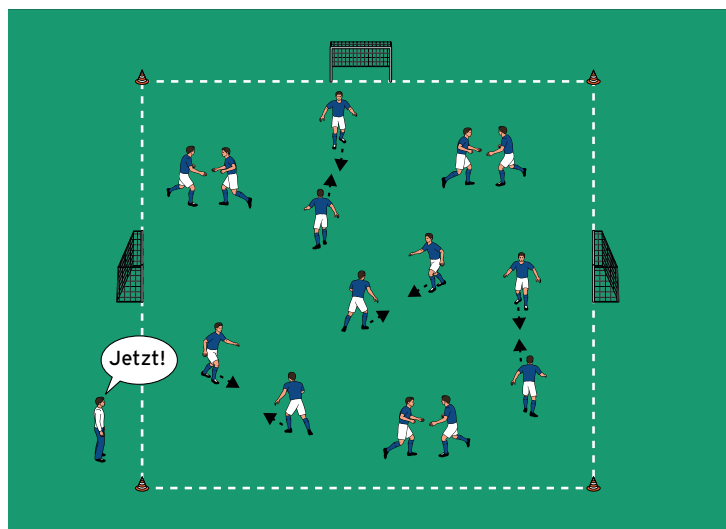
VARIATIONEN

- ▶ Die Läufer starten aus dem Sitzen, aus der Hocke oder liegend.
- ▶ Zu einem der 4 Eckhütchen laufen.
- ▶ Wettbewerb I: Wer wird in 5 Durchgängen nicht gefangen?
- ▶ Wettbewerb II: Welcher Fänger berührt die meisten Läufer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Laufgeschicklichkeit mit zahlreichen Ausweichbewegungen wird geschult.
- ▶ Das Starten aus dem Liegen verbessert zugleich die Körperbeherrschung.
- ▶ Fehlende Minitore gegebenenfalls durch Stangen- oder Hütchentore ersetzen.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN FÖRDERN



SPIEL 2:

BAGGER

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten.
- Die Kinder im Feld verteilen.

ABLAUF

- Jetzt bedienen die Bauarbeiter die Bagger und erweitern das Loch für das neue Gebäude. Dabei müssen die Bagger einander ausweichen.
- Die Kinder laufen durch das Feld und weichen ihren Mitspielern aus.
- Auf ein Trainerkommando suchen sie sich einen Mitspieler und klatschen ihn mit einer Hand ab.

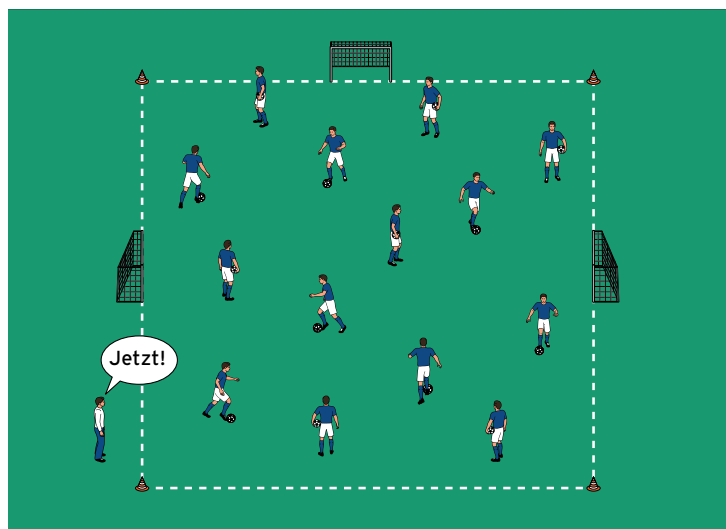
VARIATIONEN

- Nur mit der rechten oder linken Hand abklatschen.
- Einander mit beiden Händen im Sprung abklatschen.
- Die Kinder berühren sich mit dem Rücken.
- Sie haken sich gegenseitig ein und drehen sich.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Geschicklichkeit der Kinder wird verbessert.
- Beim Laufen auf engem Raum müssen die Bambini sich ständig gegenseitig ausweichen.
- Ausweichbewegungen ohne Ball dienen als Vorstufe zum Dribbeln und Fintieren.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN FÖRDERN



SPIEL 3:

KRAN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau unverändert lassen.
- ▶ Jedes Kind erhält 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Jetzt steigen die Bauarbeiter in den Kran und heben damit die Fertigteile auf das Fundament.
- ▶ Die Bambini dribbeln durch das Feld.
- ▶ Dabei weichen sie ihren Mitspielern aus.
- ▶ Auf ein Trainerkommando bleiben sie stehen und nehmen den Ball in die Hand.
- ▶ Auf ein weiteres Kommando lassen sie den Ball wieder fallen und dribbeln weiter.

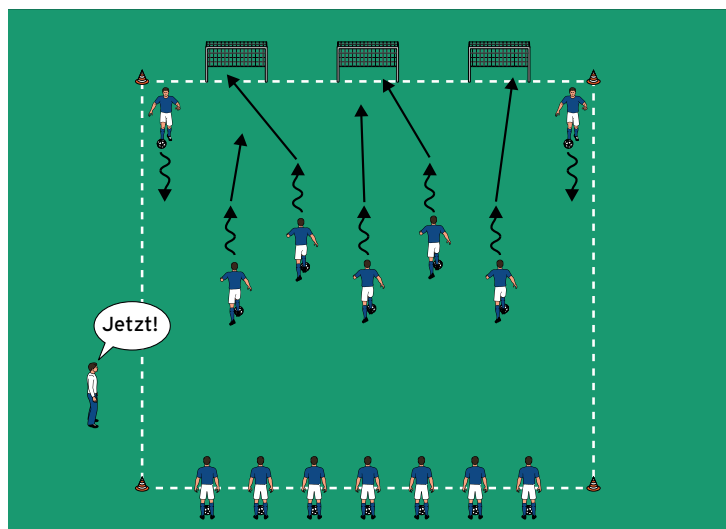
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Stopp!" den Ball mit der Sohle stoppen.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Knie!" versuchen die Kinder, den Ball mit dem Knie zu stoppen.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Tor!" dribbeln die Kinder schnell zu einem der Minitor und schließen ab. Welches Kind erzielt zuerst einen Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben das Dribbling und eine enge Ballführung.
- ▶ Beim Dribbling mit Kommandos wird zusätzlich auch die Bewegungsgeschicklichkeit der Bambini geschult.
- ▶ Beim Dribbling frühzeitig auf Beidfüßigkeit achten.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN FÖRDERN



SPIEL 4:

DACHDECKER

ORGANISATION

- Den Grundaufbau beibehalten.
Die Minitore auf einer Seitenlinie platzieren.
2 Gruppen bilden.
Die Spieler der ersten Gruppe legen ihre Bälle auf die gegenüberliegende Seitenlinie.
Alle übrigen Spieler warten dahinter.

ABLAUF

- Jetzt decken die Bauarbeiter das Dach des neuen Hauses.
- Auf ein Trainerkommando dribbeln alle Spieler der ersten Gruppe gleichzeitig in Richtung Minitore und schießen aus einer beliebigen Entfernung ab.
- Anschließend holen sie ihre Bälle und dribbeln außen herum zur Startposition zurück.
- Auf das nächste Trainerkommando dribbelt die zweite Gruppe los usw.

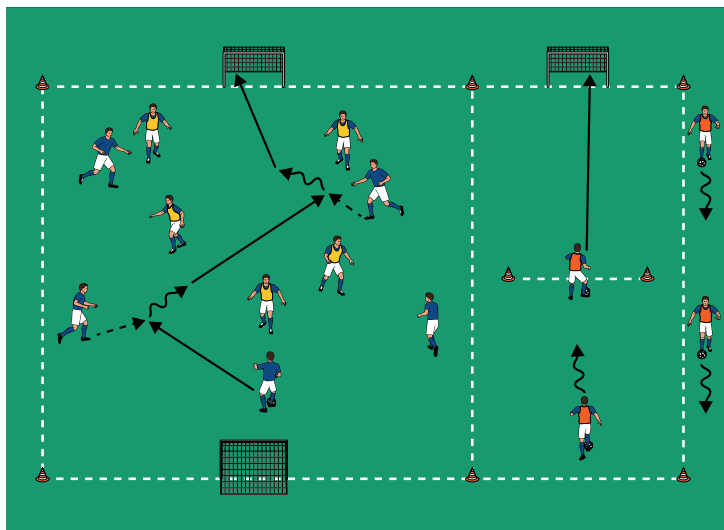
VARIATIONEN

- Nur mit rechts/links dribbeln bzw. schießen.
- Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler erzielt zuerst 4 Treffer?
- Eine Torschusslinie markieren, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.
- An den Seitenlinien Hütchentore markieren, durch die die Kinder auf dem Rückweg dribbeln müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Das Spiel verbessert das Dribbling und den Torschuss aus dem Lauf.
- Die Wartezeiten sind sehr gering, da viele Kinder gleichzeitig an der Reihe sind.

THEMA: KREATIVES DRIBBELN FÖRDERN



SPIEL 5:

RICHTFEST

ORGANISATION

- Den Grundaufbau beibehalten.
- Das Spielfeld so unterteilen, dass ein 15 x 9 und ein 15 x 6 Meter großes Feld entsteht.
- Auf den Grundlinien des großen Feldes je 1 Minitor aufstellen.
- Im kleinen Feld auf einer Grundlinie 1 weiteres Minitor errichten und davor eine Schusslinie markieren.
- 2 Teams zu je 5 sowie 1 Team zu 4 Spielern einteilen.

ABLAUF

- Das neue Haus ist fast fertig. Die Bauarbeiter feiern das Richtfest.
- 5 gegen 5 ohne Torhüter im großen Feld auf die beiden Minitore.
- Bei Seitenaus wird das Spiel mit einem freien Einwurf fortgesetzt.
- Das pausierende Team tritt im kleinen Feld zu einem Torschusswettbewerb an: Die Kinder dribbeln bis zur Torschusslinie und schießen auf das Minitor.
- Anschließend holen sie ihren Ball und dribbeln außen herum zur Startposition zurück.
- Spielzeit: jeweils 4 Minuten.
- Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

VARIATIONEN

- Beim Torschusswettbewerb nur mit rechts/links dribbeln bzw. schießen.
- Die Minitore im großen Feld durch 4 Meter breite Hütchentore ersetzen und feste Torhüter einteilen.
- Das pausierende Team tritt im 2 gegen 2 auf ein Minitor im kleinen Feld an.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Fußballspiele auf engem Raum garantieren zahlreiche Ballkontakte.
- Die Kinder verbessern ihr Ballgefühl und das Dribbling.