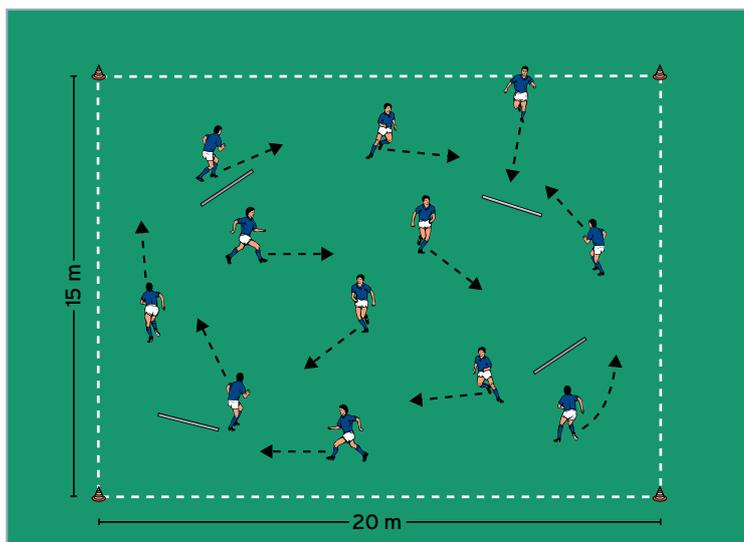


SPIEL 1: Eisbären

von Thomas Staack (11.08.2015)



Organisation

- Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- Vier Stangen frei im Feld auslegen
- Die Bambini verteilen sich im Feld

Ablauf

- Die Kinder spielen Eisbären, die in der Schneelandschaft auf Nahrungssuche gehen.
- Sie laufen durch das Feld und weichen ihren Mitspielern und den Stangen aus.

Variationen

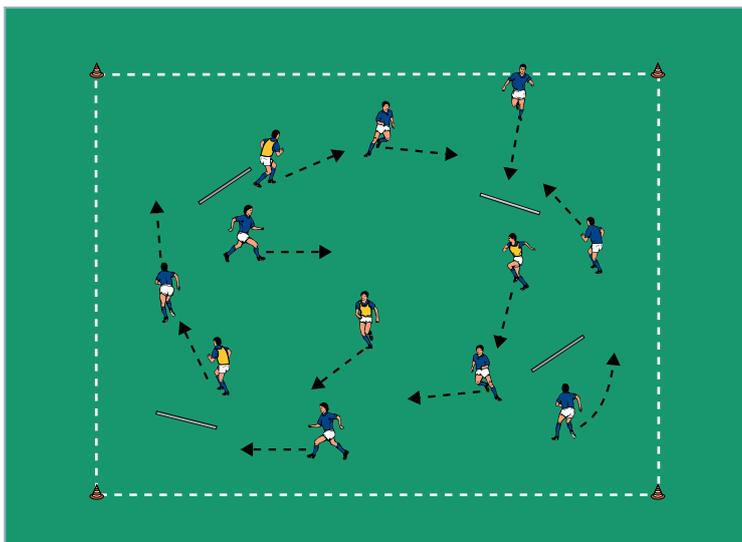
- Beim Laufen fest auf den Boden stampfen.
- Auf allen Vieren laufen.
- Auf Trainerkommando springen die Kinder, führen eine volle Drehung oder eine Rolle vorwärts aus.

Tipps und Korrekturen

- Das Laufverhalten der Kinder wird verbessert.
- Natürliche Ausweichbewegungen werden geschult.
- Laufspiele mit zusätzlichen Geschicklichkeitsaufgaben verbinden und die Bambini entsprechend fordern.

SPIEL 2: Robbenjagd

von Thomas Staack (11.08.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau weiter verwenden
- Vier Kinder ziehen Leibchen an und werden Fänger

Ablauf

- Die Eisbären gehen auf die Jagd nach Robben.
- Die Fänger (Eisbären) versuchen, die Läufer (Robben) abzuschlagen. Nach kurzer Zeit neue Fänger bestimmen.
- Die Stangen dürfen während der Übung nicht übertreten werden.

Variationen

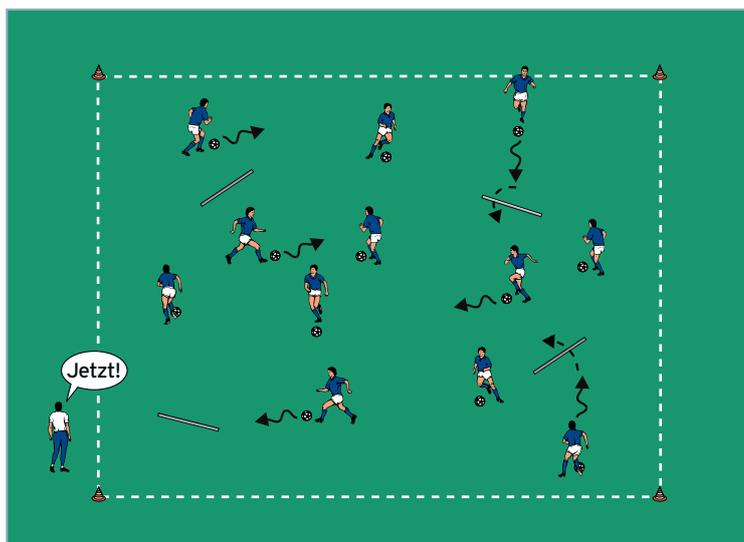
- Wettbewerb I: Welcher Eisbär fängt die meisten Robben?
- Wettbewerb II: Welches Eisbärteam fängt die meisten Robben.
- Erwachsene übernehmen die Rolle der Fänger.
- Wer gefangen ist, geht in den Vierfüßlerstand und kann durch einen anderen Läufer wieder freigeschlagen werden.

Tipps und Korrekturen

- Fangspiele verlangen kurze, schnelle Bewegungen.
- Für Bambini einfache Fangspiele mit wenigen Regeln auswählen.
- Das Fangspiel in die Rahmengeschichte einbinden.
- Die Fänger häufig durchwechseln.

SPIEL 3: Eisspalten

von Thomas Staack (11.08.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten
- Die Leibchen ausziehen
- Jedes Kind hat 1 Ball

Ablauf

- Die Eisbären haben Fische (Bälle) gefangen und geraten auf dünnes Eis. Rasch springen sie über die Spalten im Eis (Stangen) und bringen sich in Sicherheit.
- Die Kinder dribbeln durch das Feld. Auf Kommando des Trainers, nehmen sie die Bälle in die Hände, springen über eine Stange und dribbeln weiter.

Variationen

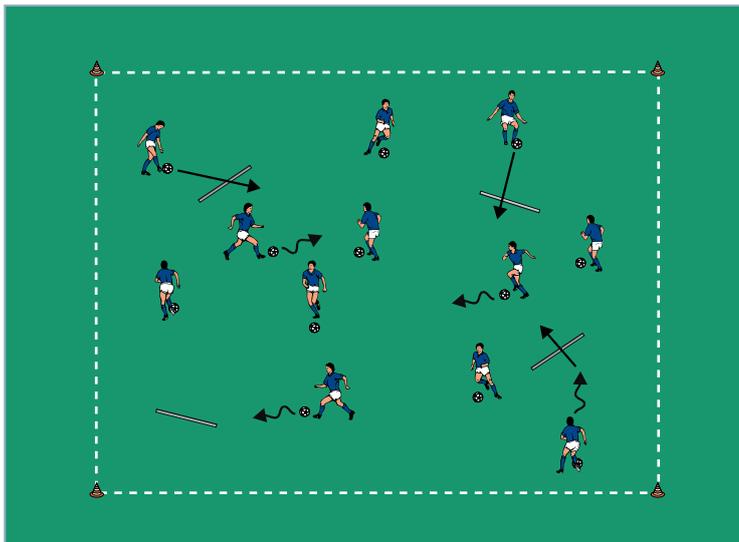
- Seitwärts oder rückwärts über die Stangen springen.
- Auf Kommando den Ball über eine Stange lupfen.
- Den Ball prellen.
- Auf Kommando einmal um eine Stange dribbeln.

Tipps und Korrekturen

- Das Dribbeln auf engem Raum üben.
- Beim Dribbling müssen die Kinder Hindernissen und Mitspielern ausweichen.
- Zusatzaufgaben, wie über die Stangen zu springen, sorgen für Spannung.

SPIEL 4: Eishöhle

von Thomas Staack (11.08.2015)



Organisation

- Den Aufbau nicht verändern

Ablauf

- Die Eisbären bringen ihre Fische in ihrer Bärenhöhle in Sicherheit.
- Die Kinder dribbeln frei in Feld und schießen auf die Stangen.
- Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball die Stange berührt

Variationen

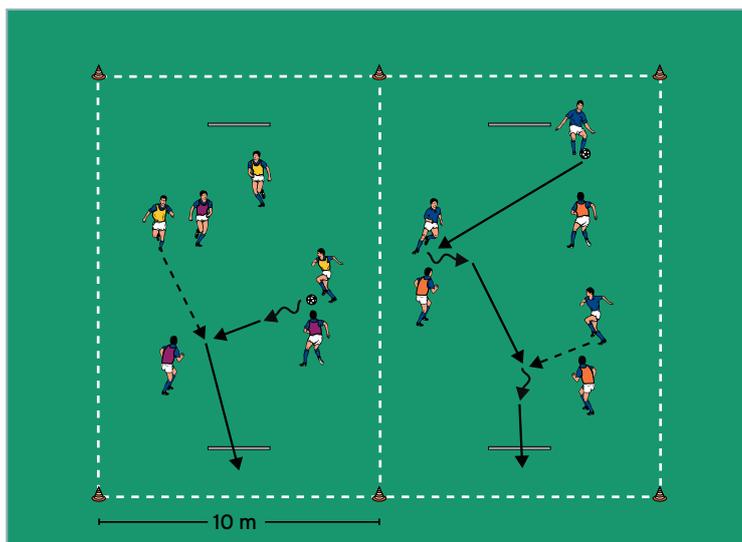
- Wettbewerb: Welcher Eisbär bringt die meisten Fische in die Höhle (erzielt die meisten Treffer)?
- Abwechselnd mit links/rechts schießen.
- Erwachsene behindern die Kinder beim Torschuss.

Tipps und Korrekturen

- Den Torschuss durch viele Wiederholungen üben.
- Stangen sind vielseitig verwendbar und können auch als Tore eingesetzt werden.
- Das Mitmachen des Trainers ist eine motivierende Spielvariante.

SPIEL 5: Schlafen

von Thomas Staack (11.08.2015)



Organisation

- Das Spielfeld teilen
- Je zwei Stangen einander gegenüber in die Felder legen

Ablauf

- Die Eisbären sind müde und gehen in ihrer Höhle schlafen. Welches Bären team erreicht die Höhle zuerst?
- In beiden Feldern 3 gegen 3 auf die Stangen, die als Tore dienen. Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball über die Stange rollt.
- Treffer dürfen von beiden Seiten erzielt werden.

Variationen

- Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen.
- In drei Feldern 2 gegen 2 spielen.
- Die Stangen auf die Seitenlinien legen: Tore dürfen nur von vorne erzielt werden.

Tipps und Korrekturen

- Abschlussspiele oft in Turnierform anbieten.
- Der Spielmodus 'jeder gegen jeden' ist für Kinder sehr motivierend.
- Nach Möglichkeit auch das Abschlusspiel mit der Rahmengeschichte verbinden. Sie bildet den Abschluss von Spielstunde und Geschichte.