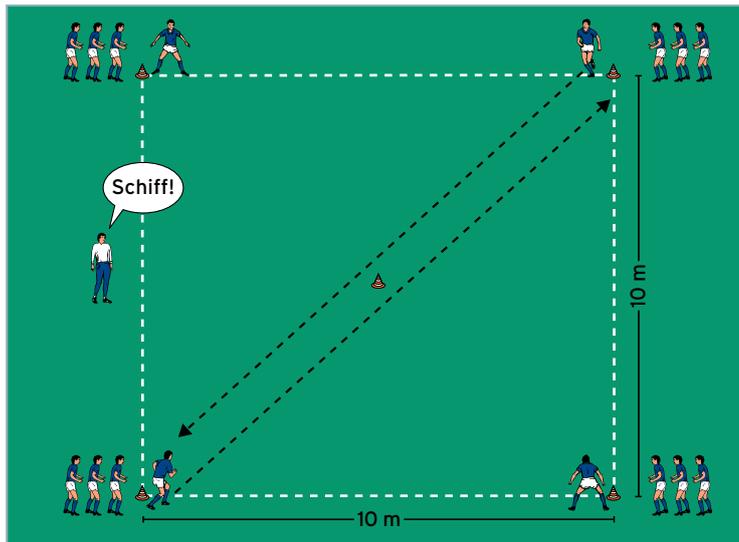


SPIEL 1: Lotsen

von Thomas Staack (06.10.2015)



Organisation

- Ein 10 x 10 Meter großes Feld markieren
- In der Mitte des Feldes 1 Hütchen platzieren
- Die Kinder gleichmäßig in Reihen an den Ecken verteilen

Ablauf

- Die Bambini spielen Lotsen in einem Hafen, die mit Lotsenbooten große Schiffe in die Hafeneinfahrt geleiten.
- Ruft der Trainer "Schiff!", laufen die ersten Kinder zweier Reihen diagonal auf die andere Seite und stellen sich dort an.
- Beim nächsten Kommando starten die ersten Kinder der beiden anderen Reihen usw.

Variationen

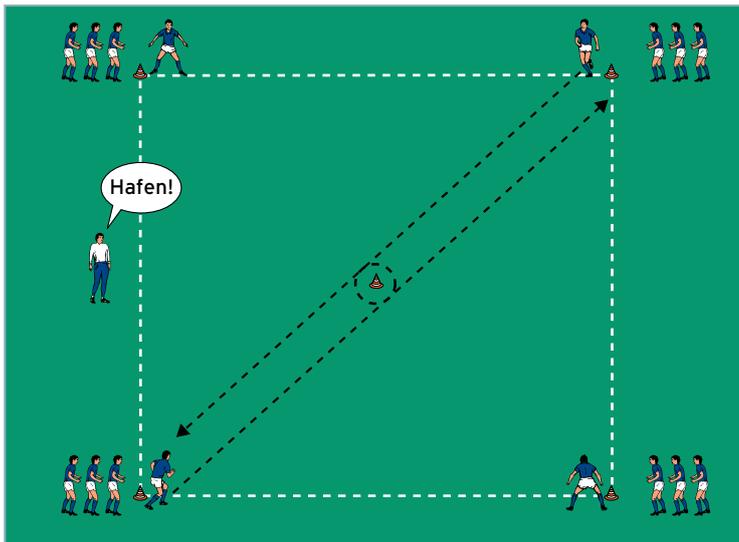
- Unterwegs das entgegenkommende Kind abklatschen.
- Unterwegs das Hütchen berühren.
- Das Hütchen berühren und zur Startreihe zurücklaufen.
- Die ersten Kinder aller 4 Gruppen laufen gleichzeitig.
- Wettbewerb: Welche Gruppe erreicht zuerst die andere Seite?

Tipps und Korrekturen

- Laufspiele zu Beginn der Spielstunde anbieten.
- Auf Rundenlaufen unbedingt verzichten! Stattdessen interessante Laufaufgaben in begrenzten Feldern stellen.
- Die Feldgröße dem Alter der Kinder anpassen, ggf. das Feld verkleinern und damit den Laufweg verkürzen.

SPIEL 2: Hafen

von Thomas Staack (06.10.2015)



Organisation

- Den Aufbau nicht verändern

Ablauf

- Die Lotsen führen das einlaufende Schiff um eine Boye (Hütchen) herum in den Hafen.
- Ruft der Trainer "Hafen!", laufen die ersten Kinder zweier Reihen diagonal um das Hütchen in der Mitte und zurück.
- Beim nächsten Kommando laufen die ersten Kinder der beiden anderen Reihen usw.

Variationen

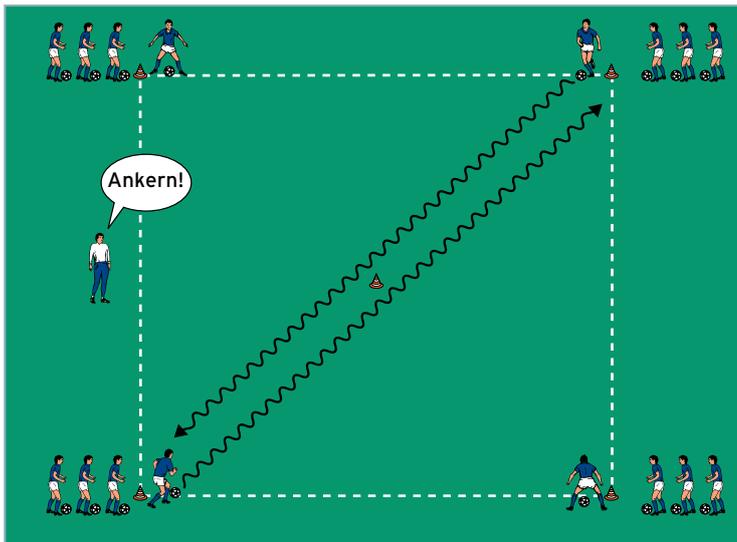
- Rückwärts laufen.
- Hüpfen oder krabbeln.
- Beim Hütchen den Mitspieler vorsichtig mit dem Rücken, oder dem Fuß berühren.
- Staffelwettbewerb: Welche Gruppe gewinnt den Durchgang?

Tipps und Korrekturen

- Das Laufen oft mit Geschicklichkeitsaufgaben kombinieren.
- Die Bambini verbessern gleichzeitig ihr Laufverhalten und lernen die Möglichkeiten ihres Körpers kennen.
- Den Aufbau möglichst lange beibehalten. So werden die Bambini nach und nach mit dem Feld vertraut.

SPIEL 3: Ankern

von Thomas Staack (06.10.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten
- Jedes Kind hat 1 Ball

Ablauf

- Die Lotsen steuern die Transportschiffe durch den Hafen und lassen sie am Kai ankern.
- Ruft der Trainer "Ankern!", dribbeln die ersten Kinder zweier Reihen diagonal zur Ecke gegenüber und stellen sich dort in die Reihe.
- Beim nächsten Kommando starten die ersten Kinder der beiden anderen Reihen usw.

Variationen

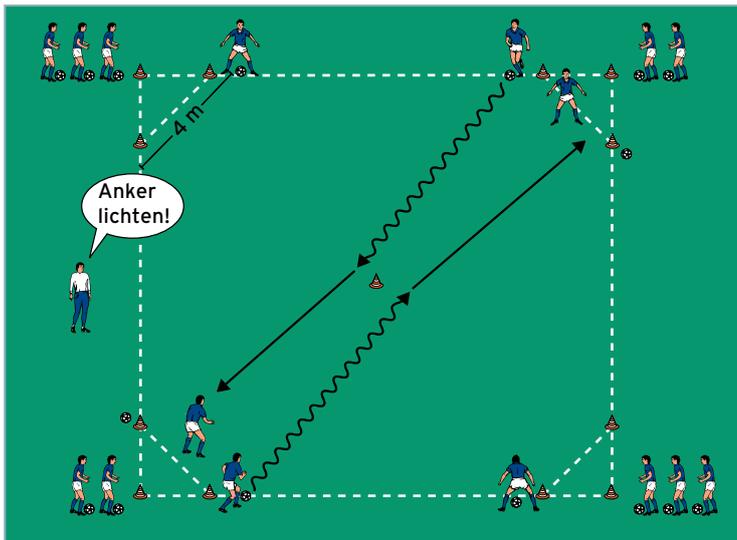
- Nur mit links/rechts dribbeln.
- Unterwegs einmal um das Hütchen dribbeln.
- Die ersten Kinder aller 4 Gruppen dribbeln gleichzeitig.

Tipps und Korrekturen

- Das Dribbling wird intensiv geschult.
- Auf kurze Dribbelwege und viele Ballkontakte achten.
- Die Schwierigkeit des Spiel kann gesteigert werden, indem mehr als 2 Kinder das Feld gleichzeitig durchqueren müssen.

SPIEL 4: Auslaufen

von Thomas Staack (06.10.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau weiter verwenden
- An den Ecken des Feldes 4 Meter breite Hütchentore markieren

Ablauf

- Viele Schiffe wollen gleichzeitig aus dem Hafen auslaufen. Die Lotsen müssen gut navigieren, um Zusammenstöße zu vermeiden
- Ruft der Trainer "Anker lichten!", dribbeln die ersten Kinder zweier Reihen diagonal in Richtung Ecke, schießen ab dem Hütchen in der Mitte auf die Hütchentore und stellen sich anschließend gegenüber in die Reihen.
- Die zweiten Kinder der Reihen stellen sich als Torhüter in die Tore.
- Danach dribbeln die zweiten Kinder und die dritten sind Torhüter usw.

Variationen

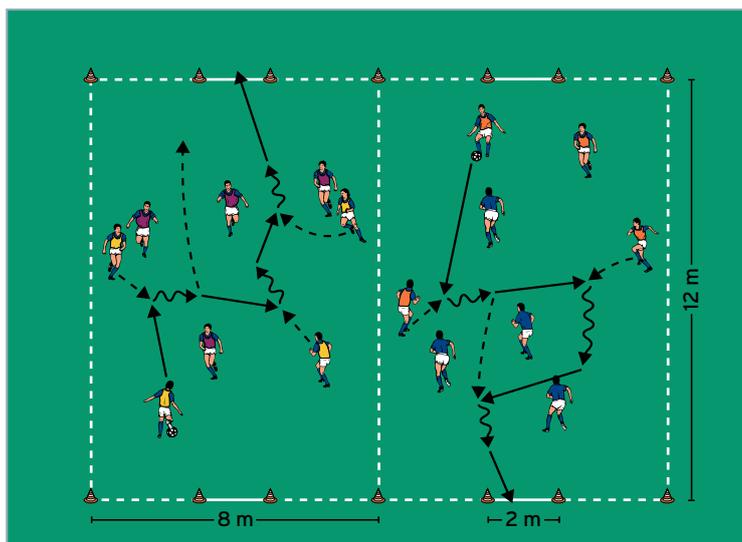
- Nach Vorgabe mit links/rechts schießen.
- Erleichtern: Ohne Torhüter spielen.
- Wettbewerb: Welcher Lotse bringt die meisten Schiffe sicher aus dem Hafen (schießt die meisten Tore)?

Tipps und Korrekturen

- Der Torschuss aus dem Lauf wird geübt.
- Es schießen immer zwei Kinder gleichzeitig. Die Wartezeiten sind gering.
- Die wartenden Kinder werden Torhüter. Eine solche Zusatzaufgabe erleichtert das Warten.

SPIEL 5: Auf hoher See

von Thomas Staack (06.10.2015)



Organisation

- Zwei 12 x 8 Meter große Felder mit zwei Meter breiten Hütchentoren markieren
- Vier Teams zu je 4 Spielern einteilen

Ablauf

- Die Lotsen haben alle Schiffe auf das Meer hinaus begleitet. Welches Lotsenteam ist zuerst wieder im Hafen?
- Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' ohne Torhüter.
- Spielzeit: 5 Minuten. Welches Lotsenteam gewinnt?

Variationen

- Die Tore vergrößern und mit Torhütern spielen.
- Mit Minibällen oder Tennisbällen spielen.
- Ein drittes Feld markieren und in kleineren Teams spielen.

Tipps und Korrekturen

- Kleine Turniere motivieren die Kinder.
- Bei ungeraden Spielerzahlen die stärkeren Spieler in Unterzahl spielen lassen.
- Den Turniersieger ab und zu anders ermitteln: Welches Team schießt die meisten Tore? Welches lässt die wenigsten Gegentreffer zu usw.