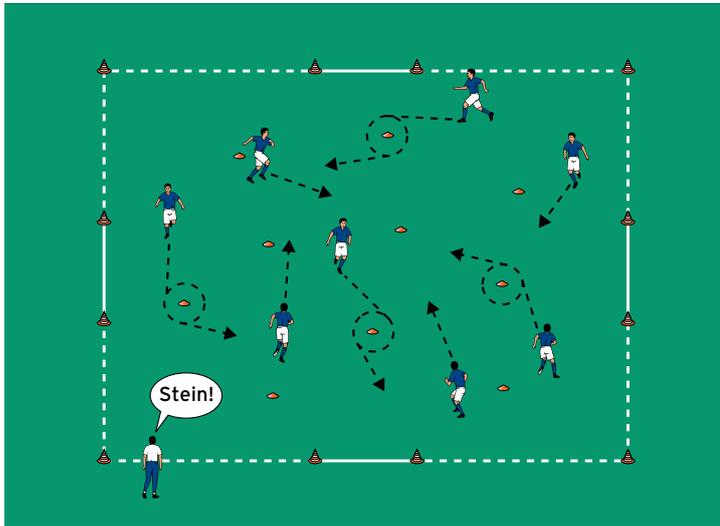


## THEMA: FORDERN, NICHT ÜBERFORDERN



### SPIEL 1:

#### SAFARI

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ 10 Hütchen im Feld verteilen
- ▶ Auf den Seitenlinien Hütchentore aufstellen

##### ABLAUF

- ▶ Die Kinder gehen auf Safari in Afrika. Mit dem Jeep weichen sie großen Steinen auf der staubigen Straße aus.
- ▶ Die Kinder laufen durch das Feld. Auf Trainerkommando umrunden sie ein Hütchen.

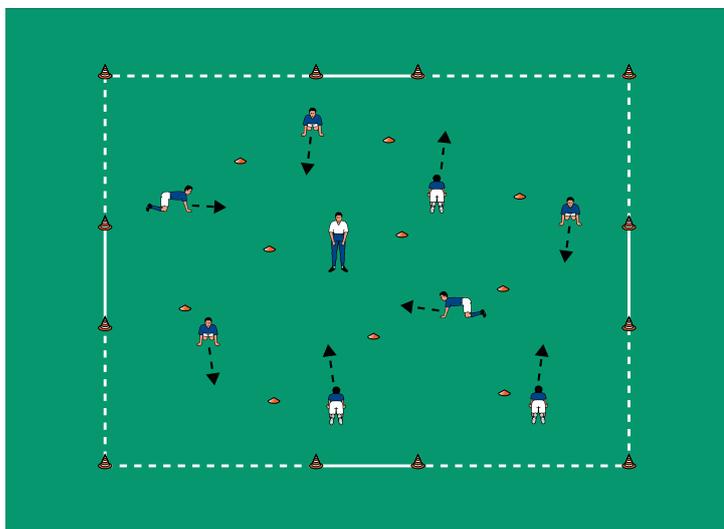
##### VARIATIONEN

- ▶ Rückwärts laufen.
- ▶ Über ein Hütchen springen.
- ▶ Durch ein Hütchentor laufen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Laufgeschicklichkeit wird verbessert.
- ▶ Kommandospiele fördern Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen.

## THEMA: FORDERN, NICHT ÜBERFORDERN



### SPIEL 2:

#### WILDTIERE

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern

##### ABLAUF

- ▶ Auf der Safari sehen die Reisenden viele wilde Tiere.
- ▶ Die Kinder bewegen sich durch das Feld und machen die vom Trainer vorgemachten Tierbewegungen nach, z. B. Affe, Löwe, Elefant, Schlange, Geier, Erdmännchen.

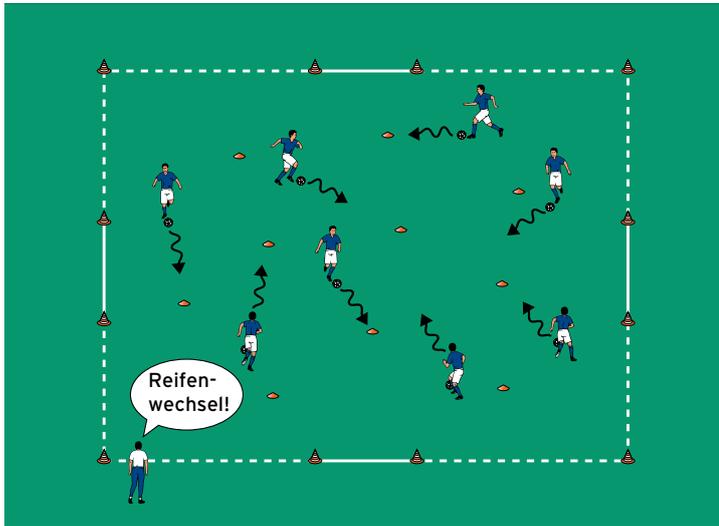
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Kinder wählen selbst die Bewegungen zum genannten Tier aus.
- ▶ Die Kinder dürfen sich nacheinander ein Tier aussuchen.
- ▶ Einen Kreis bilden und die Tierbewegungen im Stehen nachahmen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Tierbewegungen enthalten viele verschiedene Bewegungsmuster.
- ▶ Der Trainer sollte alle Bewegungsabläufe der Spielstunde vormachen. Vormachen und Nachmachen ist eines der wichtigsten Trainingsprinzipien.
- ▶ Tiere üben auf Kinder eine besondere Faszination aus.

## THEMA: FORDERN, NICHT ÜBERFORDERN



### SPIEL 3:

## REIFENWECHSEL

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ 1 Ball pro Kind

#### ABLAUF

- ▶ Der Jeep hat eine Reifenpanne. Die Reisenden wechseln den Reifen.
- ▶ Die Kinder dribbeln durch das Feld. Auf Trainerkommando legen sie den Ball auf ein Hütchen, führen eine seitliche Rolle aus, nehmen den Ball wieder und dribbeln weiter.

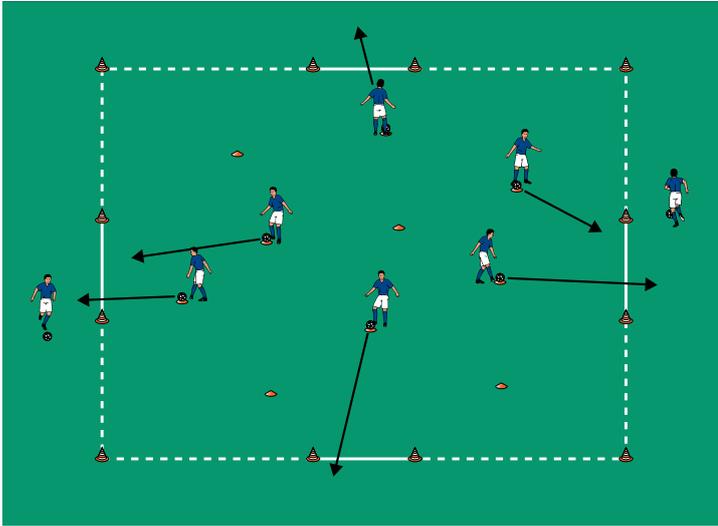
#### VARIATIONEN

- ▶ Nach der Ablage des Balls dreimal auf der Stelle hüpfen.
- ▶ Nach der Ablage des Balls einmal um das Hütchen krabbeln.
- ▶ Die Kinder legen ihren Ball auf das Hütchen, nehmen sich einen anderen und dribbeln weiter.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Dribbelspiele verbessern die Technik.
- ▶ Die Kinder lernen, den Ball eng am Fuß zu führen.

## THEMA: FORDERN, NICHT ÜBERFORDERN



### SPIEL 4:

## FLUCHT VOR DEM LÖWEN

### ORGANISATION

- ▶ Die Kinder legen ihre Bälle auf Hütchen

### ABLAUF

- ▶ Ein Löwe verfolgt den Jeep. Die Reisenden fahren mit dem Jeep schnell ins Safari-Camp, bevor er sie einholen kann.
- ▶ Die Kinder schießen von den Hütchen aus auf die Hütchentore. Danach holen sie die Bälle und suchen sich neue Schusspositionen.

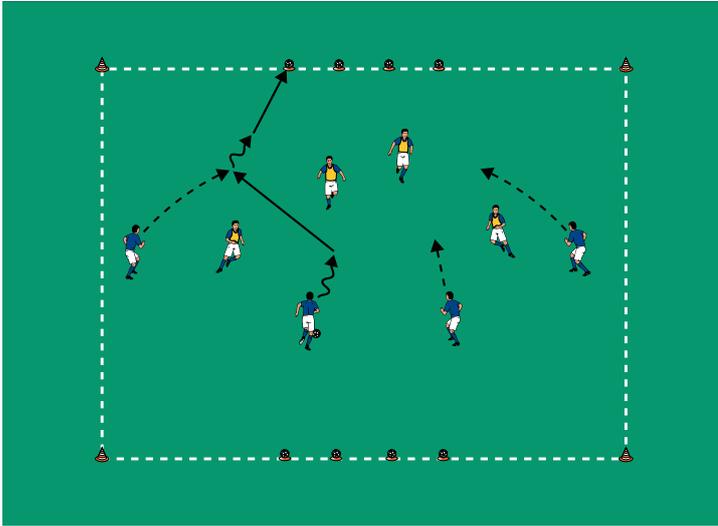
### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Mit Torhütern.
- ▶ Nur mit links oder mit rechts schießen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss wird durch viele Wiederholungen geübt.
- ▶ Alle Kinder schießen gleichzeitig. Niemand muss warten.
- ▶ Das Schießen der Bälle auf den Hütchen ist eine interessante Abwechslung.

## THEMA: FORDERN, NICHT ÜBERFORDERN



### SPIEL 5:

#### SAFARI-CAMP

##### ORGANISATION

- ▶ Auf zwei gegenüberliegenden Seiten je vier Hütchen mit Bällen aufstellen
- ▶ Zwei Teams einteilen

##### ABLAUF

- ▶ Die Reisenden erreichen das Safari-Camp und schauen sich am Abend an, wer die meisten Fotos von den wilden Tieren gemacht hat.
- ▶ Spiel 4 gegen 4 auf die Hütchen mit Bällen.
- ▶ Für jeden heruntergeschossenen Ball gibt es einen Punkt.

##### VARIATIONEN

- ▶ Welches Team schießt zuerst alle gegnerischen Bälle von den Hütchen?
- ▶ Die Anzahl der Hütchen mit Bällen erhöhen oder verringern.
- ▶ Je 4 Hütchen mit Bällen an allen 4 Ecken des Felds aufstellen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele in vielen Varianten anbieten.
- ▶ Das 4-gegen-4 ist die ideale Spielform. Es kommen alle wichtigen Situationen des "großen Spiels" vor.
- ▶ Die Bälle auf den Hütchen sind ungewöhnliche Tore.