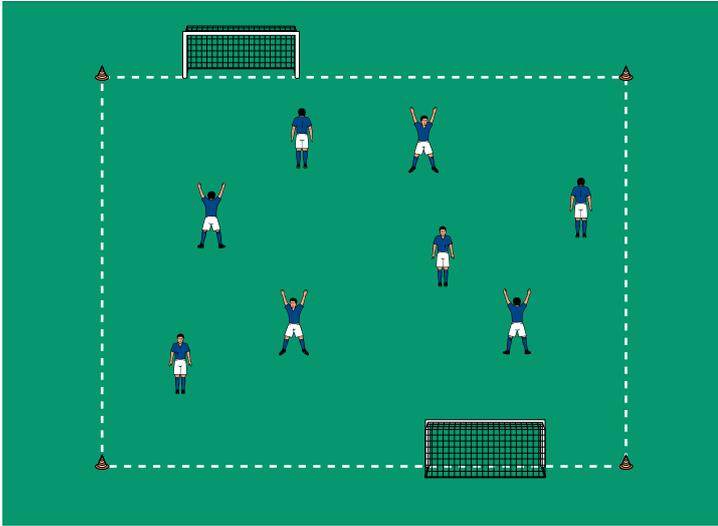


THEMA: SPANNENDE BEWEGUNGSAUFGABEN STELLEN



SPIEL 1:

SPIEL 1: MÖWEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Versetzt gegenüber zwei Jugendtore aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Möwen am Meer.
- ▶ Die Kinder springen durch das Feld und führen dabei einen Hampelmann aus.

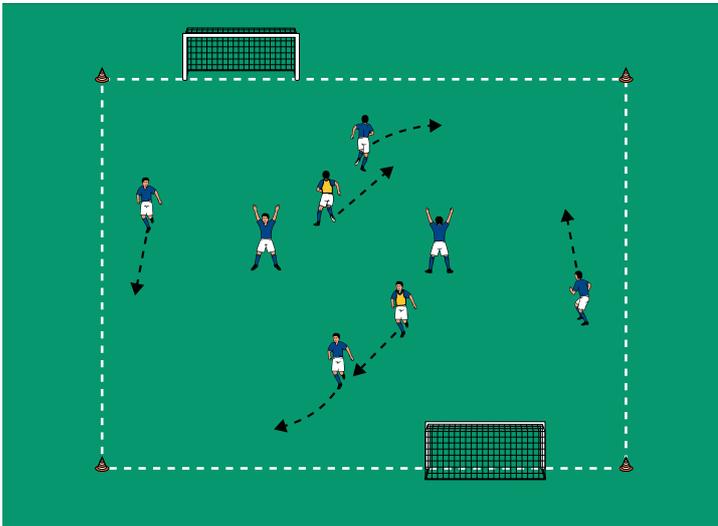
VARIATIONEN

- ▶ Den Hampelmann im Stehen ausführen.
- ▶ Mit den Armen Flugbewegungen nachahmen.
- ▶ Rückwärts laufen oder krabbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Geschicklichkeit wird verbessert.
- ▶ Der Hampelmann ist eine anspruchsvolle Bewegungsaufgabe.
- ▶ Mit Hampelmannbewegungen können sich die Kinder fortbewegen.

THEMA: SPANNENDE BEWEGUNGSAUFGABEN STELLEN



SPIEL 2:

TOURISTEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ Drei Fänger mit Leibchen bestimmen

ABLAUF

- ▶ Touristen jagen die Möwen vom Strand weg.
- ▶ Die Fänger berühren die Läufer. Gefangene führen zwei Hampelmannbewegungen aus und laufen dann weiter.

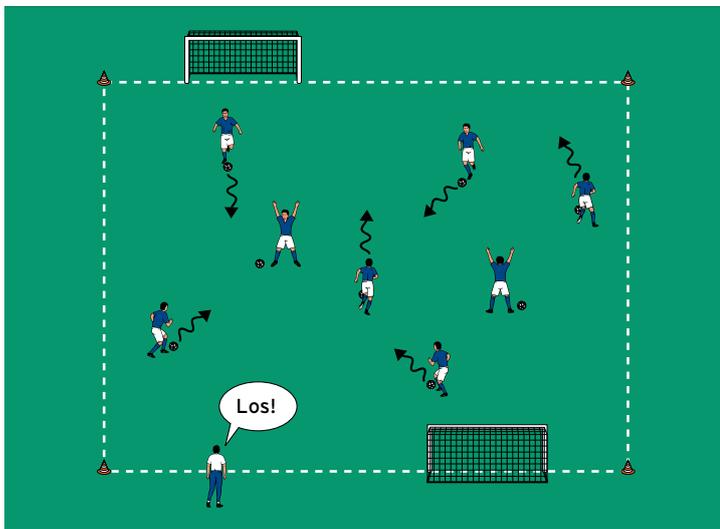
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ Gefangene springen dreimal in die Höhe.
- ▶ Alle Kinder mit Bällen in den Händen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Gefangene können Geschicklichkeitsaufgaben ausführen.
- ▶ Fangspiele sind für Kinder sehr motivierend.

THEMA: SPANNENDE BEWEGUNGSAUFGABEN STELLEN



SPIEL 3:

MUSCHELN

ORGANISATION

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

ABLAUF

- ▶ Die Möwen suchen am Strand nach Muscheln.
- ▶ Die Kinder dribbeln durch das Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando führen sie zwei Hampelmannbewegungen aus und dribbeln dann weiter.
- ▶ Auf ein weiteres Trainerkommando dribbeln und schießen sie auf die Tore.

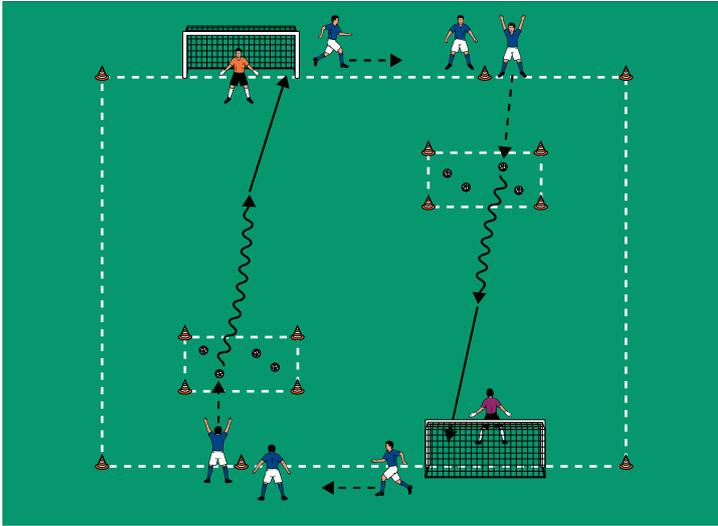
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer trifft zuerst in ein Tor?
- ▶ Weitere Aufgaben auf Kommando stellen, z. B. Kriechen, Drehen, Hüpfen, Rückwärts dribbeln.
- ▶ Die Tore mit Torhütern besetzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine enge Ballführung wird geschult.
- ▶ Zusatzaufgaben machen das Dribbeln spannend.
- ▶ Kleine Wettbewerbe erhöhen das Tempo.

THEMA: SPANNENDE BEWEGUNGSAUFGABEN STELLEN



SPIEL 4:

NESTER

ORGANISATION

- ▶ 10 Meter vor den Toren im Abstand von ca. 5 Metern ein kleines Feld markieren und ein Starthütchen aufstellen
- ▶ Bälle ins Feld legen
- ▶ Zwei Reihen an den Starthütchen bilden
- ▶ Die Tore mit Torhütern besetzen

ABLAUF

- ▶ Die Möwen bringen die Muscheln in ihre Nester.
- ▶ Die Kinder starten nacheinander.
- ▶ Bis ins Feld führen sie Hampelmannbewegungen aus.
- ▶ Dann dribbeln sie zum Tor und schießen.
- ▶ Anschließend stellen sie sich gegenüber in die Reihe.

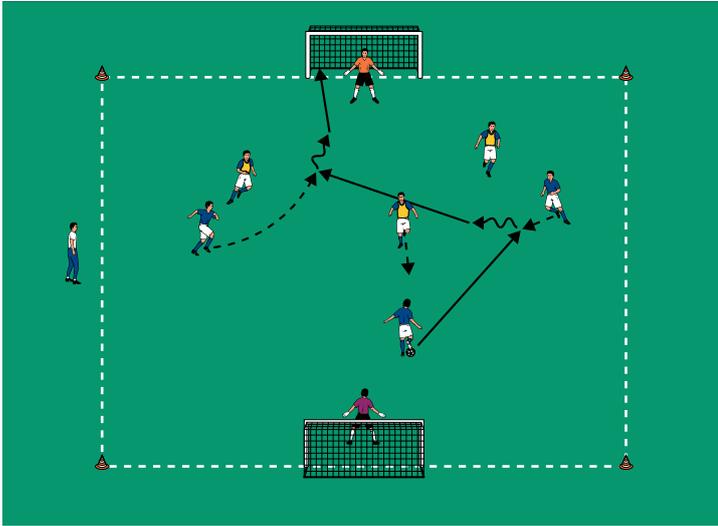
VARIATIONEN

- ▶ Zwischen den Hütchen krabbeln.
- ▶ Direkt schießen.
- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt mit links/rechts die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss wird geschult.
- ▶ Koordinative Zusatzaufgaben anbieten.
- ▶ Beim Torschuss auf Beidfüßigkeit achten.

THEMA: SPANNENDE BEWEGUNGSAUFGABEN STELLEN



SPIEL 5:

STEINBALL

ORGANISATION

- ▶ Die Tore in die Mitte schieben
- ▶ Die Hütchen entfernen
- ▶ Zwei Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Möwen spielen mit einem Stein.
- ▶ Spiel 3 gegen 3 plus Torhüter.
- ▶ Auf Trainerkommando führen alle Kinder zwei Hampelmannbewegungen aus, dann geht das Spiel weiter.

VARIATIONEN

- ▶ 4 gegen 4 ohne Torhüter.
- ▶ Statt Hampelmann andere Bewegungsaufgaben stellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele gehören in jede Spielstunde.
- ▶ In das Fußballspiele können gelegentlich Zusatzaufgaben eingebaut werden.
- ▶ Das Spiel nicht zu oft für die Zusatzaufgaben unterbrechen.