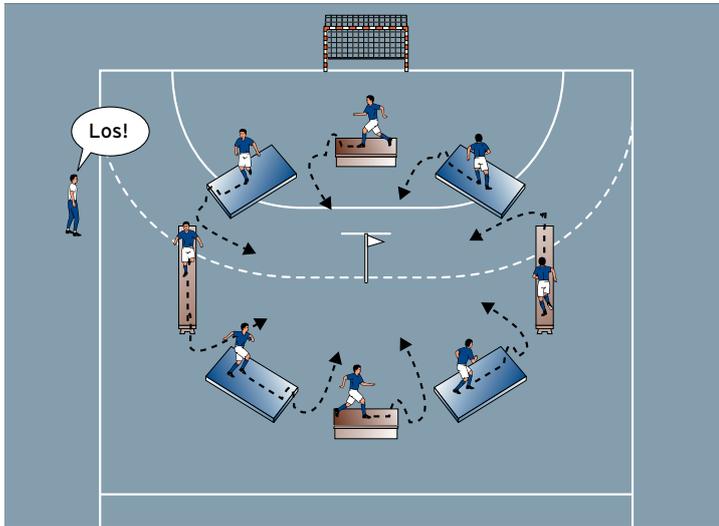


THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 1:

HEXEN

ORGANISATION

- ▶ 2 Bänke, 4 Weichbodenmatten und 2 Turnkästen in Kreisform (Durchmesser: etwa 20 Meter) zueinander errichten
- ▶ Mittig eine Stange platzieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Hexen, die um ein Feuer tanzen.
- ▶ Die Kinder laufen und klettern gegen den Uhrzeigersinn über die Hindernisse.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die Spieler zur Mitte, berühren die Stange und kehren zu den Hindernissen zurück.

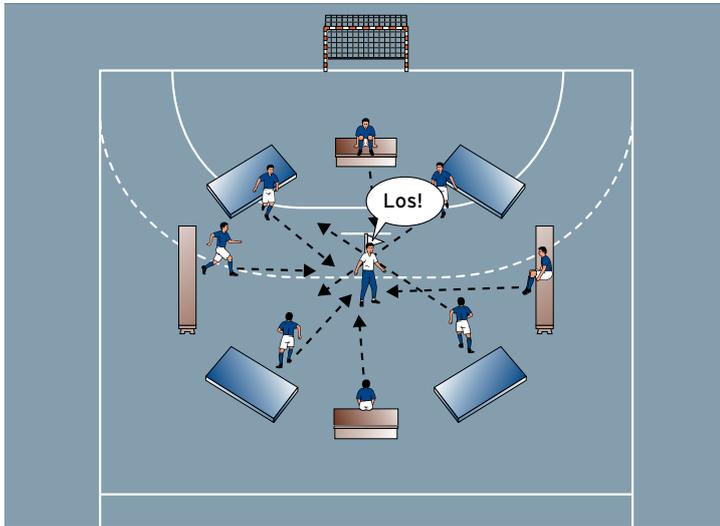
VARIATIONEN

- ▶ Im Slalom um die Hindernisse laufen.
- ▶ Auf dem Bauch über die Bänke ziehen.
- ▶ Auf den Matten eine Rolle ausführen, darüber kriechen oder krabbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern ihre Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Die Hallengeräte sind spannende Hindernisse.
- ▶ Alle Kinder sind gleichzeitig in Bewegung.

THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 2:

TELEPORTATIONS-ZAUBER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Kinder setzen sich auf die Hallengeräte
- ▶ Der Trainer steht in der Mitte

ABLAUF

- ▶ Die Hexen üben das Teleportieren und zaubern sich von einem Ort zum anderen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die Kinder quer durch das Feld und setzen sich auf ein anderes Gerät.
- ▶ Der Trainer versucht, sie dabei leicht zu stören.

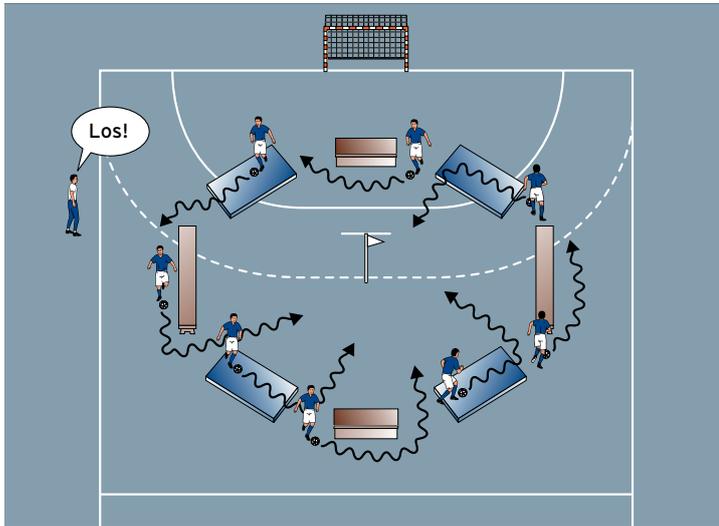
VARIATIONEN

- ▶ Die Stange in der Feldmitte umlaufen.
- ▶ Rückwärts durch das Feld laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder müssen dem Trainer und den Mitspielern ausweichen.
- ▶ Alle Kinder sind in Bewegung.

THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 3:

ZAUBERTRANK

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Kind 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Hexen wollen einen Zaubertrank brauen und besorgen die Zutaten.
- ▶ Die Kinder dribbeln im Gegenuhrzeigersinn über die Matten und im Slalom um die Geräte.
- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln sie quer durch den Kreis.

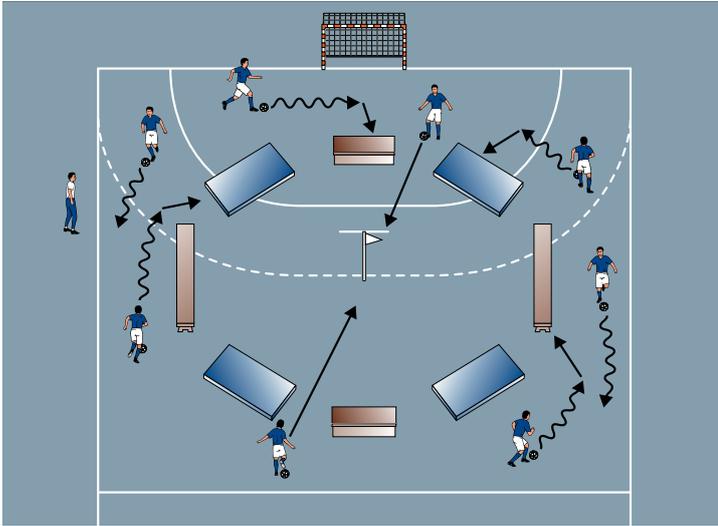
VARIATIONEN

- ▶ Beim Überqueren einmal um die Stange dribbeln.
- ▶ Auf ein Trainerkommando den Dribbelfuß und die Dribbelrichtung wechseln.
- ▶ Den Ball mit der Hand prellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern ihr Dribbling und eine enge Ballführung.
- ▶ Kommandoaufgaben schulen die Aufmerksamkeit und das Reaktionsvermögen.

THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 4:

HEXENKESSEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten

ABLAUF

- ▶ Die Hexen brauen den Zaubertrank im Hexenkessel.
- ▶ Die Kinder dribbeln außerhalb des Kreises und schießen auf die Geräte.
- ▶ Jeder Treffer ergibt 1 Punkt, ein Stangentreffer zählt 2 Punkte.
- ▶ Nach einem Treffer auf ein anderes Gerät schießen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler sammelt zuerst 5 Punkte?

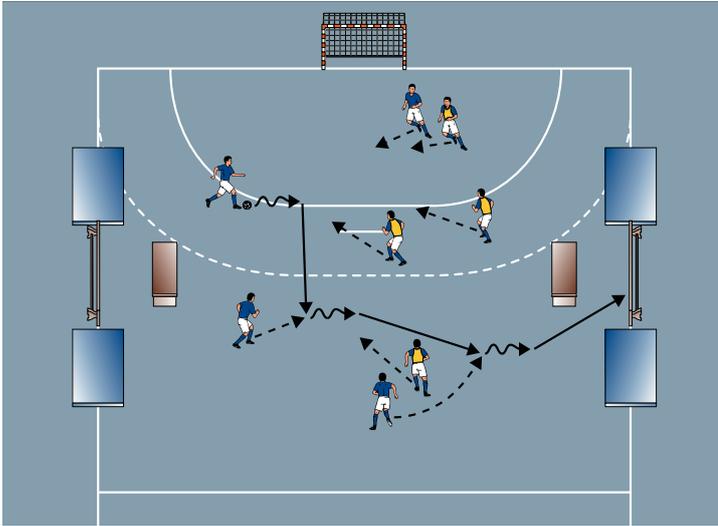
VARIATIONEN

- ▶ Abwechselnd mit rechts/links schießen.
- ▶ Die Bälle in einem Kreis um die Geräte legen und aus dem Stand schießen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss aus dem Lauf wird geübt.
- ▶ Kleine Wettbewerbe motivieren die Kinder besonders.
- ▶ Auf Beidfüßigkeit achten.

THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 5:

HEXENFEST

ORGANISATION

- ▶ Eine Hälfte als Spielfeld markieren
- ▶ An den Grundlinien je 1 Bank sowie beidseitig 2 Matten errichten
- ▶ Jeweils 1 Turnkasten als Hindernisse vor jede Bank stellen
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Der Zaubertrank ist fertig. Daher feiern die Hexen ein großes Hexenfest.
- ▶ Im 4 gegen 4 auf die Geräte spielen.

VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3 mit Torhütern spielen.
- ▶ Mit einem Plastik- oder Miniball spielen.
- ▶ Nur auf die Turnkästen spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele gehören in jede Spielstunde.
- ▶ Verschiedene Balltypen verbessern das Ballgefühl.
- ▶ Der flache Schuss auf Tore wird geübt.