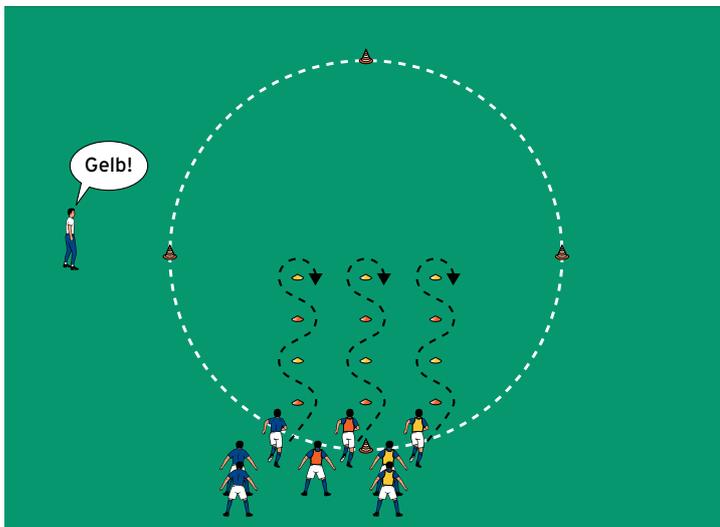


THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 1:

NOTFALL IM WELTALL

ORGANISATION

- ▶ Einen Kreis mit 20 Meter Durchmesser markieren
- ▶ 3 Hütchenslaloms mit verschiedenfarbigen Hütchen errichten
- ▶ Die Kinder stehen an der Linie zu den Slaloms

ABLAUF

- ▶ Die Kinder sind Astronauten im Weltall. Ein Meteor hat das Raumschiff gestreift, sodass sie es schnell reparieren wollen.
- ▶ Auf Trainerkommando starten die ersten Kinder im Slalom durch die Hütchen und zurück.
- ▶ Dabei berühren sie die roten Hütchen mit der Hand.
- ▶ Auf ein weiteres Kommando berühren sie nur die gelben Hütchen.

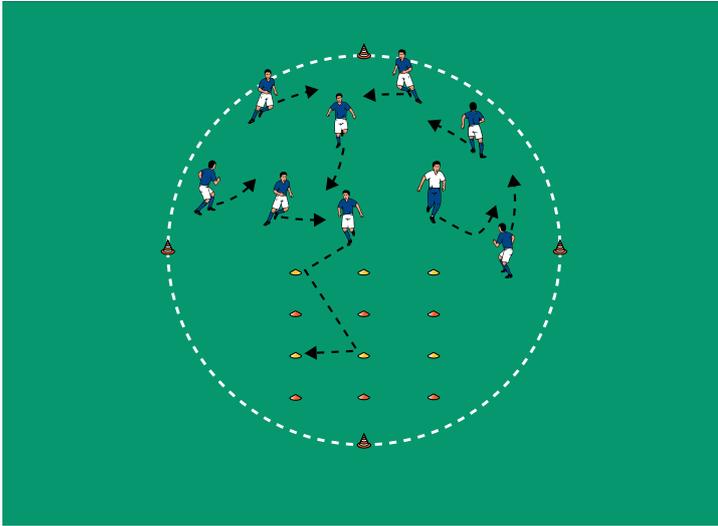
VARIATIONEN

- ▶ Einen Staffelwettbewerb durchführen.
- ▶ Der Trainer gibt eine Farbreihenfolge vor, die die Kinder berühren.
- ▶ Die Hütchen mit dem Fuß berühren.
- ▶ Rückwärts/seitwärts laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Staffelläufe verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Ein Slalom schult die Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Durch mehrere kleine Slaloms für kurze Laufwege und geringe Wartezeiten sorgen.

THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 2:

WELTRAUMMONSTER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Kinder im Feld verteilen
- ▶ 1 Trainer als Fänger

ABLAUF

- ▶ Die Astronauten suchen Ersatzteile auf einem fremden Planeten. Ein Weltraummonster jagt sie über die Planetenoberfläche.
- ▶ Der Fänger versucht, die Kinder abzutippen.
- ▶ Gefangene berühren 3 Hütchen der vom Fänger aufgerufenen Farbe und laufen danach weiter.

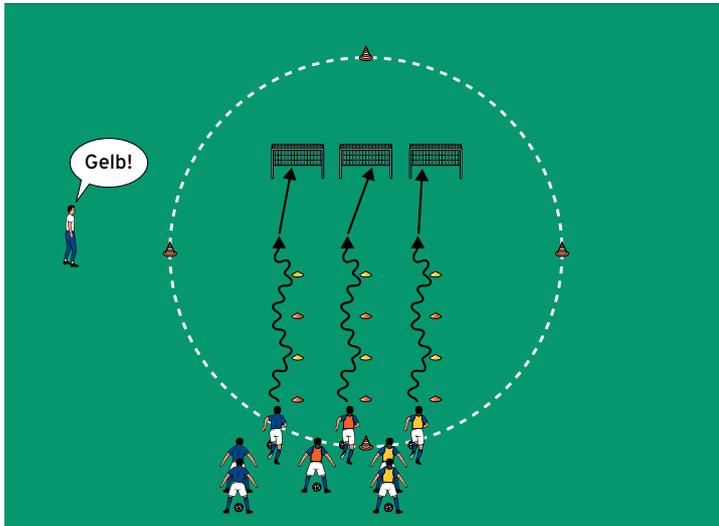
VARIATIONEN

- ▶ Über die Hütchen springen.
- ▶ Über die Hütchen krabbeln.
- ▶ Eltern unterstützen den Trainer.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Gefangene können Zusatzaufgabe ausführen.
- ▶ Der Kreis ist für die Kinder eine ungewöhnliche Feldform und setzt neue Reize.

THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 3:

REPARATUR

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 5 Meter vor den Slaloms 3 Minitore aufstellen
- ▶ Die Kinder mit Bällen an der Linie zu den Slaloms postieren

ABLAUF

- ▶ Die Astronauten bringen die Ersatzteile zum Raumschiff und reparieren es.
- ▶ Der Trainer ruft eine Farbe.
- ▶ Die Kinder dribbeln entlang der Hütchenreihe und schießen auf die Minitore ab.
- ▶ Unterwegs berühren sie die aufgerufenen Hütchen mit dem Fuß.
- ▶ Auf dem Rückweg eine Finte ausführen.

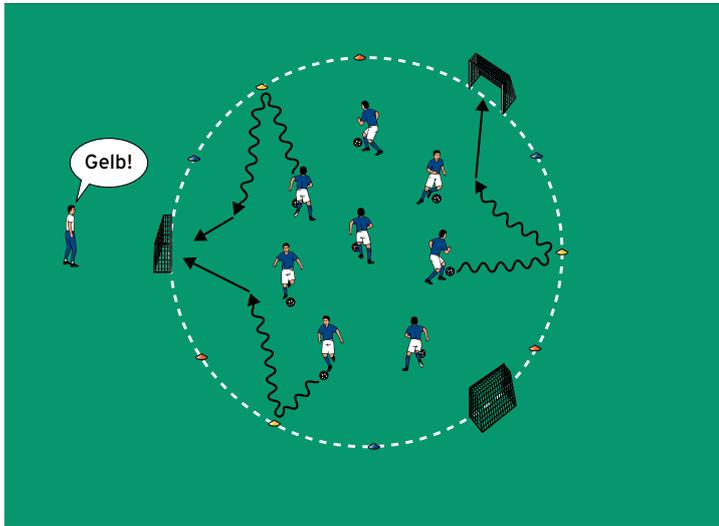
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln und schießen.
- ▶ Auf dem Rückweg prellen oder den Ball hochwerfen und fangen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine fantasievolle Rahmengeschichte verbindet die einzelnen Spiele wie ein roter Faden.
- ▶ Die Rahmengeschichte motiviert die Kinder, die ganze Spielstunde mitzumachen.
- ▶ Farbaufgaben fördern die geistige Flexibilität der Kinder.

THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 4:

ASTEROIDEN

ORGANISATION

- ▶ Die Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Slaloms entfernen
- ▶ Die Tore auf die Seitenlinie schieben
- ▶ An der Seitenlinie verschiedenfarbige Hütchen aufstellen
- ▶ Die Kinder mit Bällen im Feld verteilen

ABLAUF

- ▶ Die Astronauten geraten in ein Asteroidenfeld und weichen mit ihrem Raumschiff aus. Sie fliegen durch Schwarze Löcher zurück zur Erde.
- ▶ Der Trainer ruft eine Farbe.
- ▶ Die Kinder dribbeln zu einem aufgerufenen Hütchen, anschließend in Richtung Tor und schießen auf dieses ab.
- ▶ In regelmäßigen Abständen ruft der Trainer neue Farben auf.

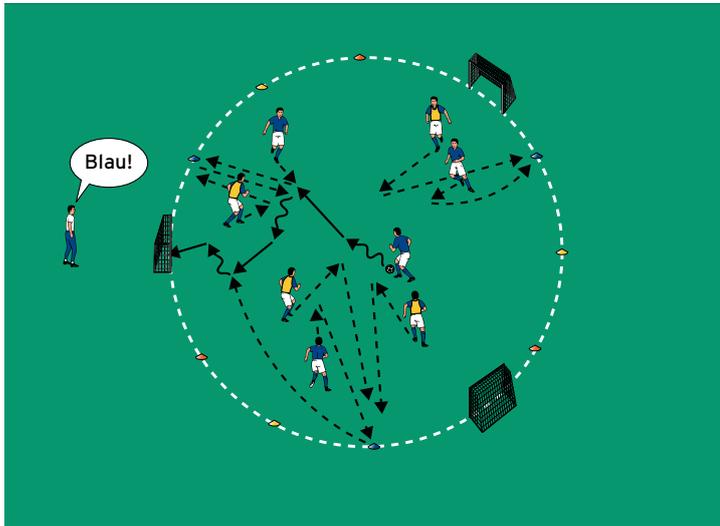
VARIATIONEN

- ▶ Mehrere Farben bestimmen.
- ▶ Nur mit rechts/links schießen.
- ▶ Teams einteilen und einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben das Dribbeln und Schießen.
- ▶ Mehrere Tore fördern die Entscheidungsfreiheit.
- ▶ Die Farbaufgaben fordern die geistigen Fähigkeiten der Kinder.

THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 5:

RAUMBASIS

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Die Astronauten docken mit ihrem Raumschiff an der Raumbasis der Erde an.
- ▶ 4 gegen 4 auf Minitore.
- ▶ Ruft der Trainer eine Farbe, berühren alle Kinder ein entsprechendes Hütchen und spielen anschließend weiter.

VARIATIONEN

- ▶ Das Kommando per Handzeichen geben.
- ▶ 3 gegen 3.
- ▶ Mehrere Farben und ein bestimmtes Tor aufrufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fußballspiele gelegentlich mit koordinativen Zusatzaufgaben verbinden.
- ▶ Schnell reagierende Kinder sind zuerst wieder am Ball.
- ▶ In kleinen Spielformen haben alle Kinder viele Ballkontakte und Erfolgserlebnisse..