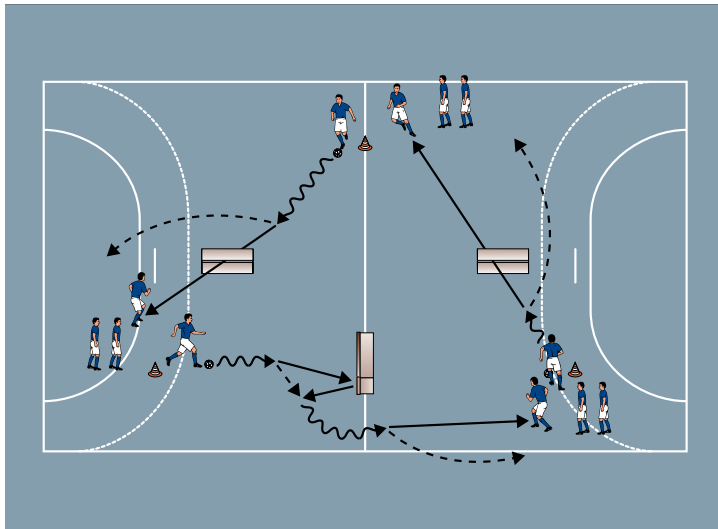


THEMA: DER TURNKASTEN: EIN GERÄT, VIELE MÖGLICHKEITEN



AUFWÄRMEN 1:

KASTEN-DREIECK

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 Meter großes Dreieck markieren
- ▶ Zwischen den Hütchen 2 offene Kastenteile und 1 Kastendeckel aufstellen
- ▶ Die Spieler an den Hütchen verteilen
- ▶ Die ersten Spieler haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Den Ablauf im Gegenuhrzeigersinn durchführen.
- ▶ Die ersten Spieler dribbeln ins Feld und passen durch die offenen Kastenteile zum Spieler am nächsten Hütchen.
- ▶ Der Spieler am Kastendeckel passt gegen diesen und spielt dann zum Spieler am nächsten Hütchen.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

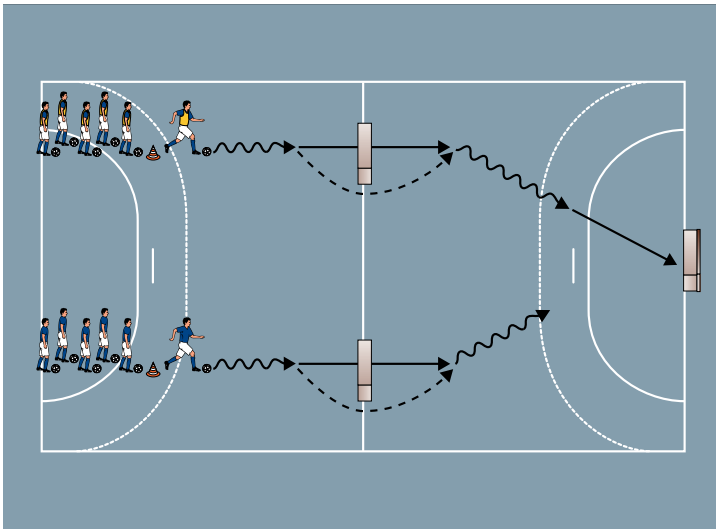
VARIATIONEN

- ▶ Den Ablauf im Uhrzeigersinn durchführen.
- ▶ Die Kastenelemente überlupfen.
- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ An den Kastenelementen eine Finte ausführen, umdribbeln und dann passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die ersten Spieler sollen sich abstimmen und stets gleichzeitig starten.
- ▶ Auf freie Passwege achten.
- ▶ Nur bei Blickkontakt zuspielen.

THEMA: DER TURNKASTEN: EIN GERÄT, VIELE MÖGLICHKEITEN



AUFWÄRMEN 2:

PASS-DUELL

ORGANISATION

- ▶ 1 Kastendeckel als Tor auf die Grundlinie aufstellen
- ▶ Vor dem Tor 2 offene Kastenteile und 2 Starthütchen errichten
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Die Teams mit Bällen je an 1 Starthütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die ersten Spieler, passen durch das jeweilige Kastenteil und schießen auf das Tor ab.
- ▶ Der Spieler, der das Tor zuerst trifft, gewinnt 1 Punkt für sein Team.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team sammelt zuerst 10 Punkte?

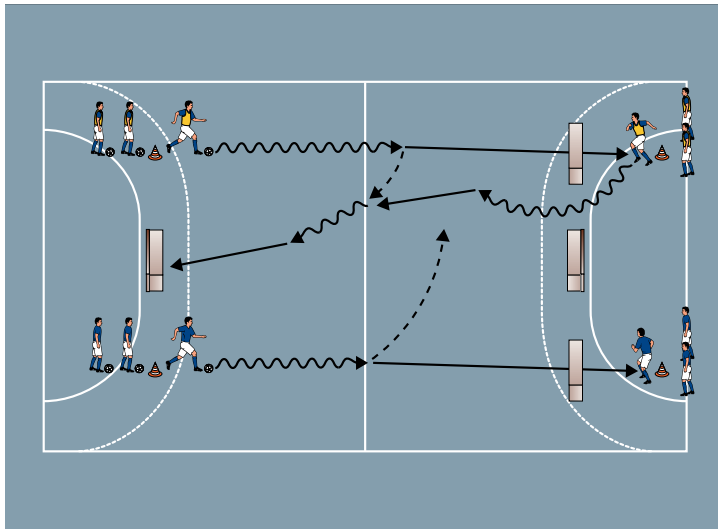
VARIATIONEN

- ▶ Das offene Kastenteil überlupfen.
- ▶ Hinter dem Kastenteil anbieten, ein Zuspiel vom Mitspieler fordern und auf das Tor abschließen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Wird das offene Kastenteil nicht durchspielt, keinen Punkt vergeben.
- ▶ Der Trainer zählt die gewonnenen Punkte jeweils laut mit.

THEMA: DER TURNKASTEN: EIN GERÄT, VIELE MÖGLICHKEITEN



HAUPTTEIL 1:

ZIEL-PASSEN UND 2 GEGEN 2

ORGANISATION

- ▶ In der Halle ein Spielfeld gemäß Abbildung markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie einen Kastendeckel als Tor aufstellen
- ▶ Auf einer Grundlinie zusätzlich 2 offene Kastenteile errichten
- ▶ Hinter und gegenüber der offenen Kastenteile Starthütchen aufstellen
- ▶ 2 Teams bilden und jedes Team an 2 gegenüberliegenden Starthütchen verteilen
- ▶ Die Spieler an den Starthütchen gegenüber der offenen Kastenteile haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler ins Feld und passen durch das offene Kastenteil zum Mitspieler gegenüber.
- ▶ Der Passempfänger, der das Zuspiel zuerst erhält, dribbelt zum 2 gegen 1 auf die Tore ins Feld.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde, dribbelt der Passempfänger des anderen Teams zum 2 gegen 2 ein.

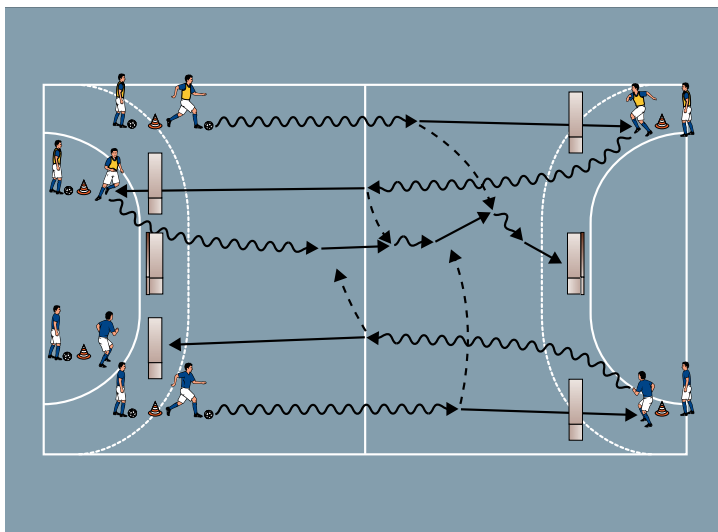
VARIATIONEN

- ▶ Der Passempfänger, der zum 2 gegen 1 ins Feld rückt, passt zunächst durch das Kastenteil zum Mitspieler.
- ▶ Die Teams an 2 diagonal gegenüberliegenden Starthütchen verteilen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das offene Kastenteil fordert ein zielgenaues Passspiel.
- ▶ Präzision ist wichtiger als Schnelligkeit.
- ▶ Als Trainer das Team aufrufen, das zum 2 gegen 1 eindribbeln darf.
- ▶ Das Team, das den Ball zum 2 gegen 1 bzw. 2 gegen 2 eindribbelt, greift stets auf den Kastendeckel gegenüber an.

THEMA: DER TURNKASTEN: EIN GERÄT, VIELE MÖGLICHKEITEN



HAUPTTEIL 2:

ZIEL-PASSEN UND 3 GEGEN 3

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Auf der Grundlinie mit dem einzelnen Kasten-
deckel 2 offene Kastenteile mit 2 Starthütchen
errichten
- ▶ Die Spieler und Bälle gemäß Abbildung verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten
Spieler ins Feld und passen durch das offene
Kastenteil zum Mitspieler gegenüber.
- ▶ Die Spieler nehmen ins Feld an und mit und
passen durch das offene Kastenteil zum Mitspieler
gegenüber.
- ▶ Der Passempfänger, der das Zuspiel zuerst erhält,
dribbelt zum 3 gegen 2 auf die Tore ins Feld.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus
gespielt wurde, dribbelt der Passempfänger des
anderen Teams zum 3 gegen 3 ein.

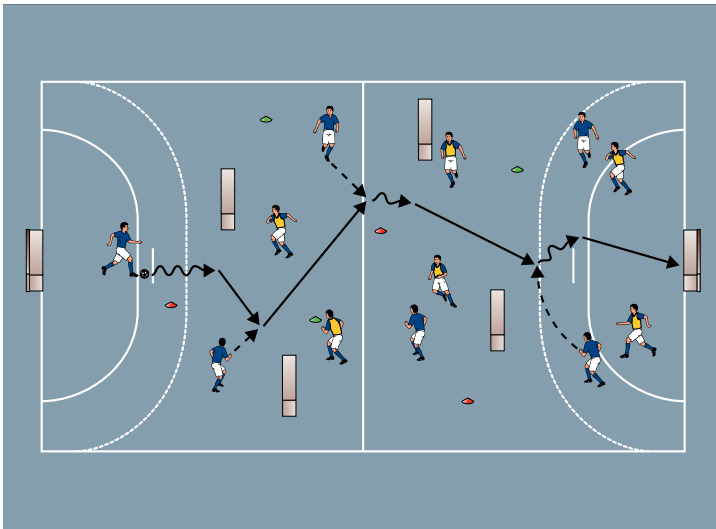
VARIATIONEN

- ▶ Die offenen Kastenteile mit rechts/links durch-
spielen.
- ▶ Die Kastenteile überlappen.
- ▶ Die Teams an 3 Starthütchen versetzt gegenüber
verteilen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer das Team aufrufen, das zum 3 gegen 2
eindribbeln darf.
- ▶ Das Team, das den Ball zum 3 gegen 2 bzw. 3
gegen 3 eindribbelt, greift immer auf den Kasten-
deckel gegenüber an.
- ▶ Gegebenenfalls die seitlichen Hallenwände als
Banden nutzen.

THEMA: DER TURNKASTEN: EIN GERÄT, VIELE MÖGLICHKEITEN



SCHLUSSTEIL:

HINDERNIS-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen
- ▶ Auf den Grundlinie je 1 Kastendeckel als Tor aufstellen
- ▶ Im Feld 4 offene Kastenteile und Hütchen als Hindernisse errichten
- ▶ 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore.
- ▶ Berührt der Ball ein Hindernis, wechselt der Ballbesitz und das andere Team erhält 1 Punkt.
- ▶ Jeder Treffer zählt ebenfalls als 1 Punkt.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team gewinnt die meisten Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ 4 gegen 4 mit 2 Auswechselfpielern spielen.
- ▶ 5 gegen 5 mit Torhütern spielen.
- ▶ Jedes getroffene Hindernis entfernen.
- ▶ Frei spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mit anderen Hallengeräten noch mehr Hindernisse aufstellen.
- ▶ Als Trainer die gewonnenen Punkte jeweils laut mitzählen.