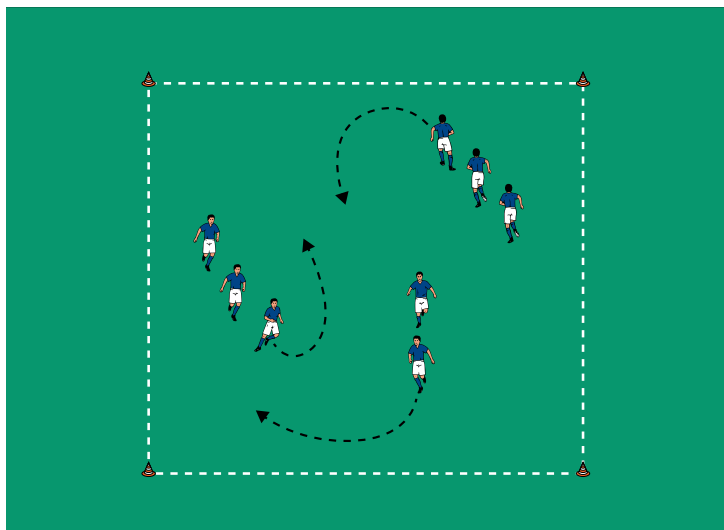


THEMA: IN KLEINGRUPPEN DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SPIEL 1:

GEISTERBAHN

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ 3 Gruppen bilden

ABLAUF

- ▶ Die Kinder besuchen eine Geisterbahn. In Wagen fahren sie auf Schienen hintereinander.
- ▶ Die Spieler der jeweiligen Gruppen laufen hintereinander.
- ▶ Die Hintermänner machen alle Bewegungen des Vordermanns nach.
- ▶ Nach kurzer Zeit Aufgabenwechsel.

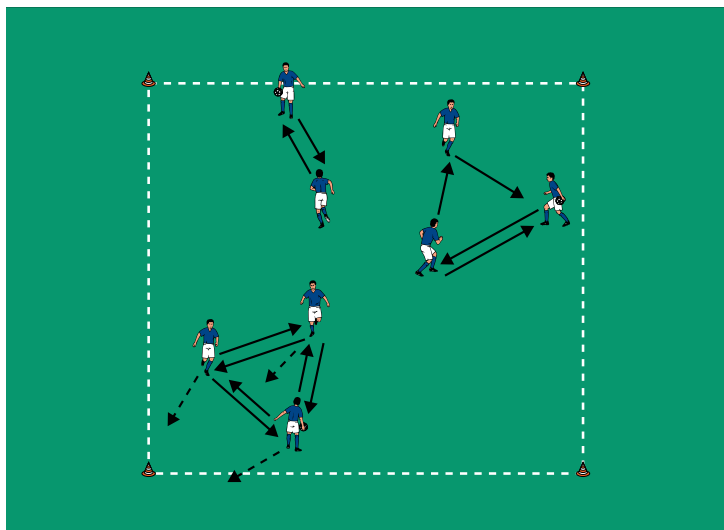
VARIATIONEN

- ▶ Rückwärts oder seitwärts laufen.
- ▶ Krabbeln oder springen.
- ▶ Auf Trainerkommando führen alle Kinder bestimmte Bewegungen aus, z. B. Hochspringen, Stehenbleiben oder eine Rolle seitwärts.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gruppenaufgaben fördern das Teamwork.
- ▶ Viele verschiedene Bewegungsaufgaben stellen.
- ▶ Den Kindern Entscheidungsfreiheit einräumen.

THEMA: IN KLEINGRUPPEN DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SPIEL 2:

STILLSTAND

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ 1 Ball pro Gruppe

ABLAUF

- ▶ Die Waggonen der Geisterbahn bleiben stehen. Die Kinder bedienen Kurbeln, um sie wieder zu starten.
- ▶ Die Kinder rollen sich in der Gruppe 6-mal den Ball zu.
- ▶ Jedes Kind muss mindestens 1-mal angespielt werden.
- ▶ Anschließend läuft die Gruppe schnell in eine Ecke und setzt sich um das Hütchen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe sitzt zuerst in einer Ecke?

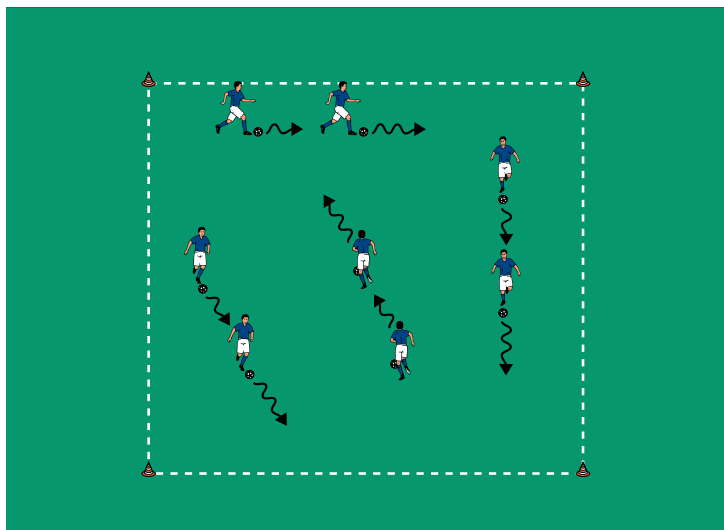
VARIATIONEN

- ▶ 8-mal zurollen.
- ▶ Den Ball zu den Mitspielern prellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder lernen das Zusammenspiel.
- ▶ Zuspiele mit der Hand fallen den Kindern leichter als mit dem Fuß.
- ▶ Kleine Wettbewerbe erhöhen das Tempo.

THEMA: IN KLEINGRUPPEN DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SPIEL 3:

GESPENSTER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pärchen bilden.
- ▶ Jedes Kind hat 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Gespenster spuken in der Geisterbahn. Schnell fahren die Kinder an ihnen vorbei.
- ▶ Die Partner dribbeln hintereinander.
- ▶ Der Hintermann macht alle Dribbelbewegungen des Vordermanns nach.
- ▶ Nach kurzer Zeit Aufgabenwechsel.

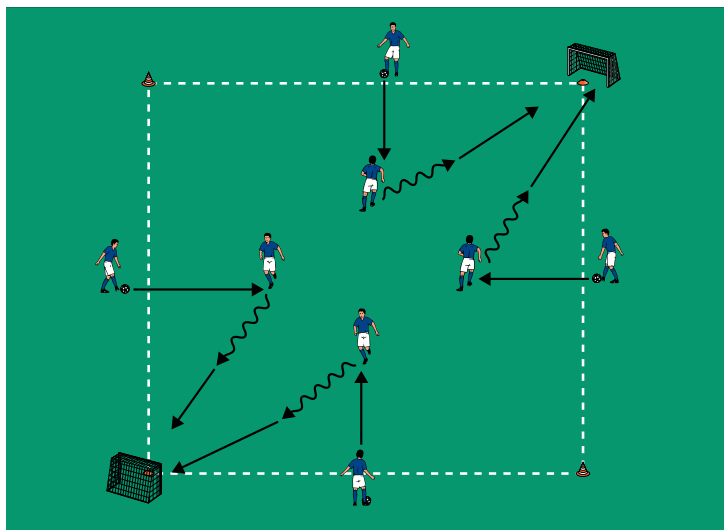
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team macht in 2 Minuten die meisten Finten?
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Tore aufstellen. Auf Kommando schließen alle Kinder auf die Tore ab.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Partnerspiele motivieren zum Dribbeln.
- ▶ Die Kinder können sich die Dribbeltechnik vom Partner anschauen.
- ▶ Früh eine enge Ballführung schulen.

THEMA: IN KLEINGRUPPEN DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SPIEL 4:

GESPENSTERJAGD

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ An 2 diagonal gegenüberliegenden Ecken je 1 Minitor aufstellen
- ▶ Die Pärchen haben jeweils 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Kinder vertreiben die Gespenster aus der Geisterbahn.
- ▶ Die Kinder legen den Ball auf die Seitenlinie und passen zum Partner.
- ▶ Der Partner dribbelt und schießt auf ein Minitor.
- ▶ Anschließend Aufgabenwechsel.

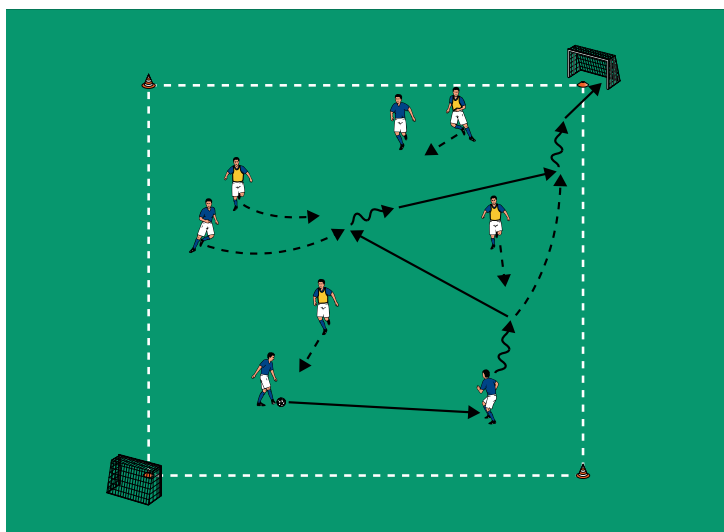
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt zuerst 6 Treffer?
- ▶ Abwechselnd mit rechts/links passen und schießen.
- ▶ Aus dem Dribbling zum Partner passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben im Ansatz das Passen.
- ▶ Das Passen aus dem Stand fällt den Kindern leichter.
- ▶ Die Kinder frei passen lassen. Der Innenseitstoß überfordert die meisten Bambini.

THEMA: IN KLEINGRUPPEN DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SPIEL 5:

ZUCKERWATTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ Die Kinder erreichen den Ausgang der Geisterbahn und kaufen sich beim Süßigkeitenstand Zuckerwatte.
- ▶ 4 gegen 4 auf die Minitore.

VARIATIONEN

- ▶ 2 gegen 2 oder 3 gegen 3.
- ▶ Auf 4 Minitore spielen.
- ▶ Auf große Tore mit Torhütern spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele fördern das Zusammenspiel.
- ▶ Die Kinder frei spielen lassen und nur wenige Regeln aufstellen.
- ▶ Tore an den Ecken sorgen für ein rautenförmiges Spielfeld und ein zielgerichtetes Spiel.