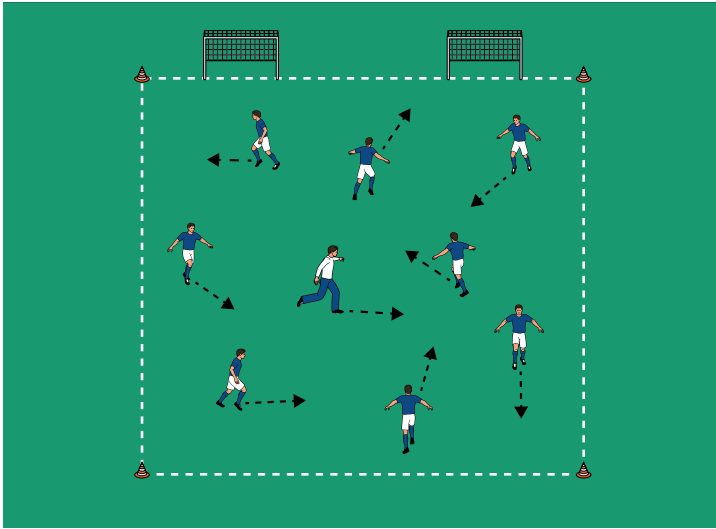


THEMA: BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT WETTBEWERBEN KOMBINIEREN



SPIEL 1:

REISE NACH MADAGASKAR

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld mit 2 Minitoren auf einer Seite markieren.

ABLAUF

- ▶ Die Kinder fliegen mit dem Flugzeug nach Madagaskar.
- ▶ Der Trainer und die Kinder breiten die Arme aus und laufen durch das Feld.

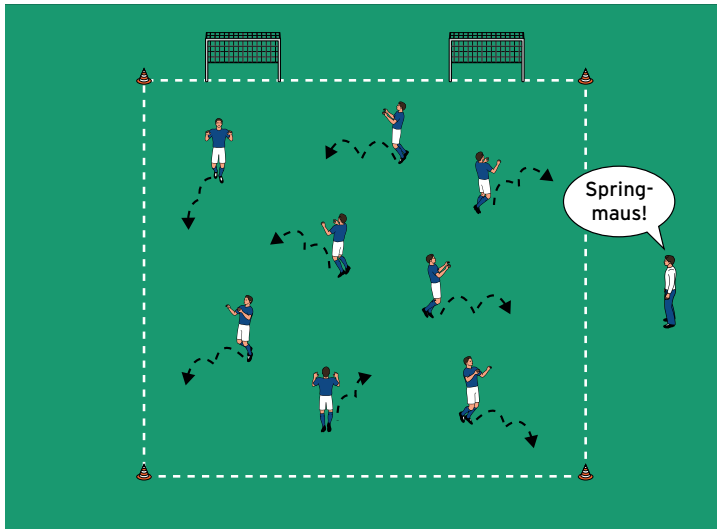
VARIATIONEN

- ▶ Mit Trainerkommandos das Lauftempo verändern.
- ▶ Auf Trainerkommando springen oder eine Drehung ausführen.
- ▶ Der Trainer fängt die Kinder.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Kindern viele verschiedene Bewegungserfahrungen vermitteln.
- ▶ Auf kurze Laufwege und Ausweichbewegungen achten.
- ▶ Rahmengeschichten motivieren die Kinder.

THEMA: BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT WETTBEWERBEN KOMBINIEREN



SPIEL 2:

TIERE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Die Kinder schauen sich die Tiere auf der Insel an.
- ▶ Der Trainer nennt ein Tier.
- ▶ Die Kinder ahmen die passenden Bewegungen des Tieres nach.

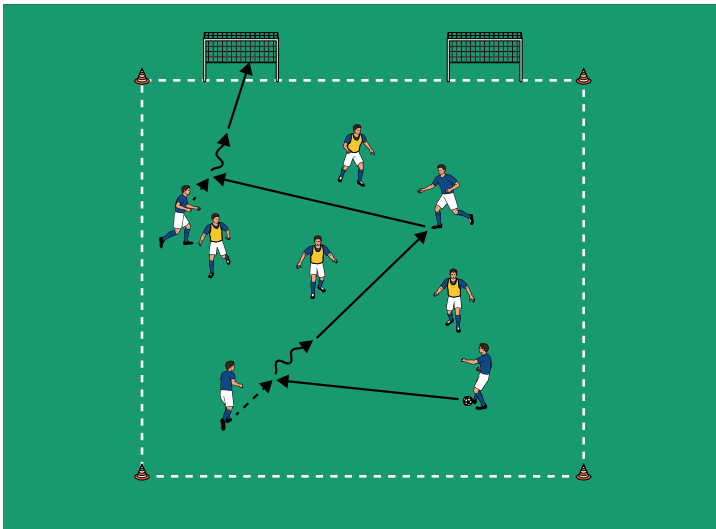
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer ahmt zuerst passende Tierbewegungen nach?
- ▶ Die Kinder suchen sich im Wechsel ein neues Tier aus.
- ▶ Bei den Bewegungen einen Ball mitführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Tiere faszinieren und motivieren die Kinder.
- ▶ Viele kleine Wettbewerbe in die Spielstunde einbauen.

THEMA: BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT WETTBEWERBEN KOMBINIEREN



SPIEL 3:

RETTUNGSSTATION

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten, 2 Teams einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die Kinder helfen beim Aufbau einer Tierrettungsstation.
- ▶ 4 gegen 4 auf die beiden Minitorre.
- ▶ Die Teams dürfen in beiden Toren Treffer erzielen.
- ▶ Bei Torerfolg von der Seitenlinie gegenüber den Toren starten.

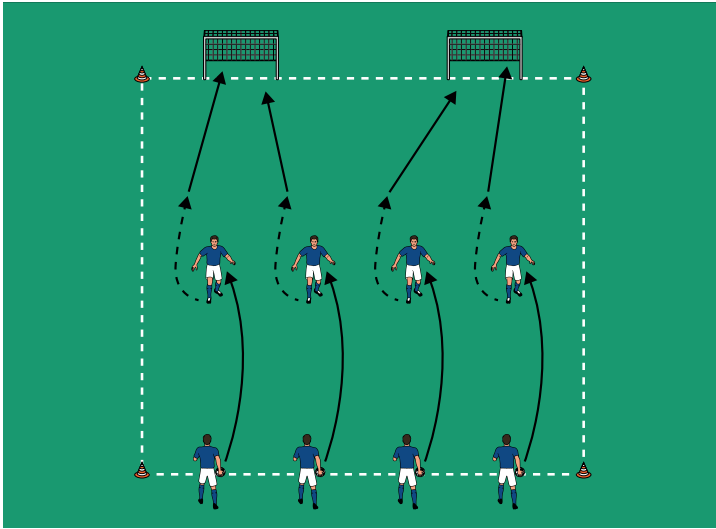
VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3.
- ▶ Auf 3 Minitorre spielen.
- ▶ Zusätzliche Tore an den Seitenlinien aufstellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ungewöhnliche Spielformen motivieren die Kinder.
- ▶ Mehr als 2 Tore sorgen für viele Treffer.
- ▶ Den Aufbau durchgängig nutzen.

THEMA: BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT WETTBEWERBEN KOMBINIEREN



SPIEL 4:

WILDERER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten und Spielerpaare bilden.
- ▶ 1 Partner steht mit Ball an der Seitenlinie, der andere im Feld.

ABLAUF

- ▶ Wilderer bedrohen die Tiere. Die Kinder helfen bei der Rettung.
- ▶ Der Partner an der Seitenlinie wirft seinem Partner den Ball zu.
- ▶ Der Partner im Feld fängt, läuft zum Tor und schießt hinein.
- ▶ Anschließend Aufgabenwechsel.

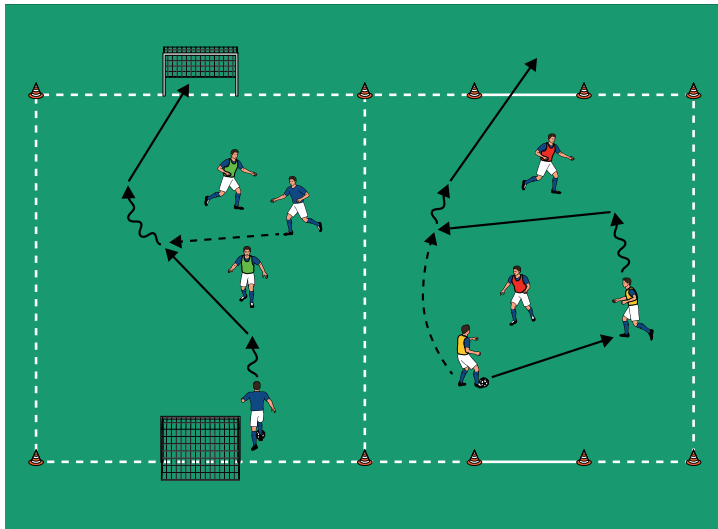
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt zuerst 6 Treffer?
- ▶ Den Ball an- und mitnehmen.
- ▶ Viele Bälle an die Seite legen und immer neue Bälle zuwerfen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Partnerspiele machen den Kindern viel Spaß.
- ▶ Kleine Wettbewerbe motivieren die Kinder.
- ▶ Eine Rahmengeschichte verbindet die einzelnen Spiele miteinander.

THEMA: BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT WETTBEWERBEN KOMBINIEREN



SPIEL 5:

HEIMREISE

ORGANISATION

- ▶ Zwei Felder mit 2 Miniretoren bzw. 2 großen Hütchentoren aufbauen.
- ▶ 4 Teams einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die Kinder haben die Wilderer vertrieben und begeben sich auf Heimreise.
- ▶ 2-gegen-2-Turnier nach dem Modus jeder gegen jeden.

VARIATIONEN

- ▶ Die Gewinner-/Verliererteams spielen gegeneinander.
- ▶ Auf 4 Miniretoren und 4 Hütchentoren spielen.
- ▶ Auf große Stangentore mit Torhütern spielen.
- ▶ 3 gegen 3.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele runden die Spielstunde ab.
- ▶ Den Kindern viel Spielzeit einräumen.
- ▶ Kleine Spielfelder sorgen für viele Aktionen mit Ball.