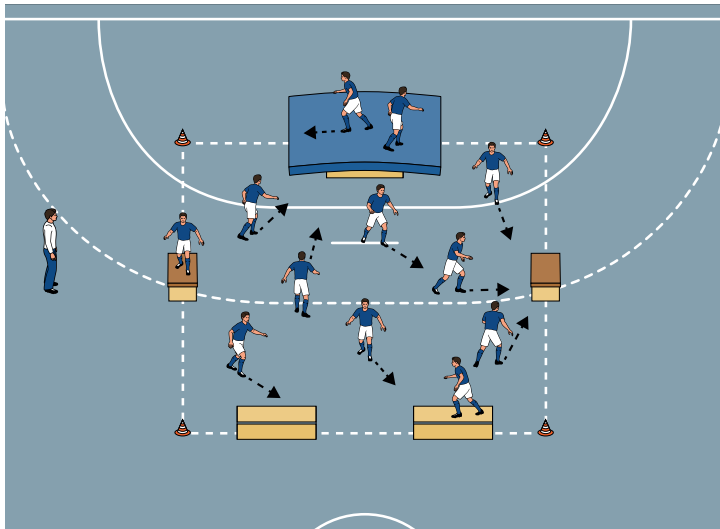


THEMA: GESCHICKT DURCH DIE HALLE BEWEGEN



SPIEL 1:

KATZEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 10 x 10 Meter großes Feld errichten.
- ▶ Auf einer Seite eine Weichbodenmatte über einen Kastendeckel legen.
- ▶ Auf den anderen Seiten des Feldes 1 Kasten und 2 auf die Seite gelegte Kasteneinsätze aufstellen.

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen eine Gruppe von Katzen, die auf einem Bauernhof leben und spielen.
- ▶ Die Bambini laufen frei durch das Feld und überqueren die Hindernisse nach Belieben.

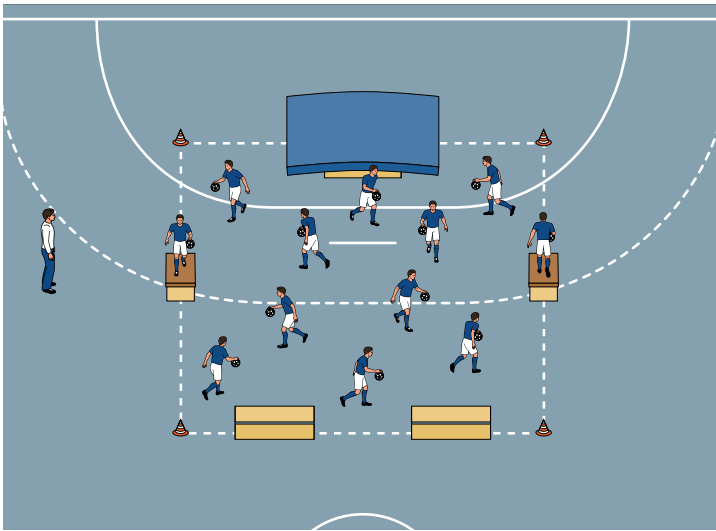
VARIATIONEN

- ▶ Von Hindernis zu Hindernis hüpfen.
- ▶ Weitere Laufaufgaben vorgeben: z. B. rückwärts laufen, Side-Steps ausführen usw.
- ▶ Durch das Feld krabbeln oder kriechen usw.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern ihre Geschicklichkeit.
- ▶ Die Weichbodenmatte gegebenenfalls zusätzlich auf allen Seiten mit weiteren Turnmatten absichern.

THEMA: GESCHICKT DURCH DIE HALLE BEWEGEN



SPIEL 2:

WOLLKNÄUEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau von zuvor beibehalten.
- ▶ Die Kinder erhalten je 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die Katzen haben in einer Scheune ein Wollknäuel (Ball) entdeckt, dem sie hinterherjagen.
- ▶ Die Bambini prellen durch das Feld und weichen ihren Mitspielern aus.
- ▶ Erreichen sie ein Hindernis, sollen sie es mit dem Ball in der Hand überwinden (z. B. über die Kästen und über die Matte klettern und durch die Kasten-einsätze kriechen).

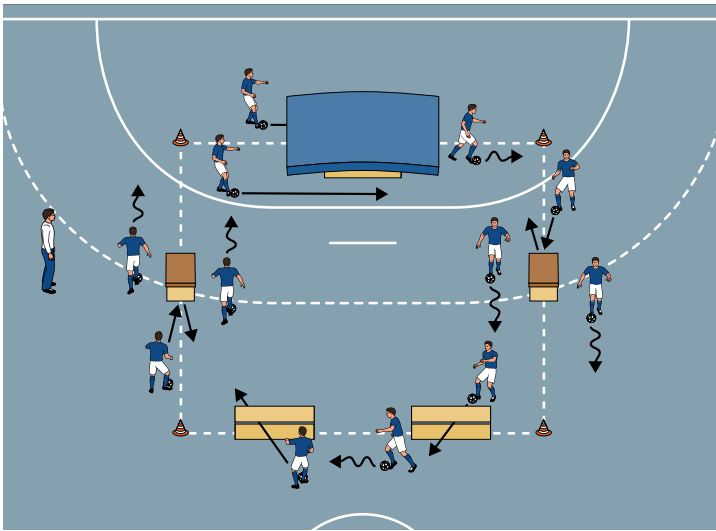
VARIATIONEN

- ▶ Die Kinder halten den Ball in den Händen.
- ▶ Den Ball durch das Feld rollen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Beweglichkeit und das Ballgefühl werden geschult.
- ▶ Möglichst schon in kleinen Geschicklichkeits-Spielen mit Bällen agieren, um die Kinder einerseits an die verschiedenen Eigenschaften des Balles zu gewöhnen und sie andererseits zusätzlich zu motivieren.
- ▶ Der Ball in der Hand erschwert das Überwinden der Hindernisse.

THEMA: GESCHICKT DURCH DIE HALLE BEWEGEN



SPIEL 3:

MÄUSEJAGD

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau von zuvor weiter verwenden.
- ▶ 4 Gruppen bilden und jeweils an den Eckhütchen aufstellen.

ABLAUF

- ▶ Die Katzen haben eine Gruppe von Mäusen gefunden, die sie fangen wollen. Auf der Jagd müssen sie den Hindernissen auf dem Bauernhof ausweichen.
- ▶ Die Bambini dribbeln im Uhrzeigersinn um das Feld.
- ▶ Sie passen gegen die Kästen, durch die Kastenein-sätze und an der Weichbodenmatte vorbei.

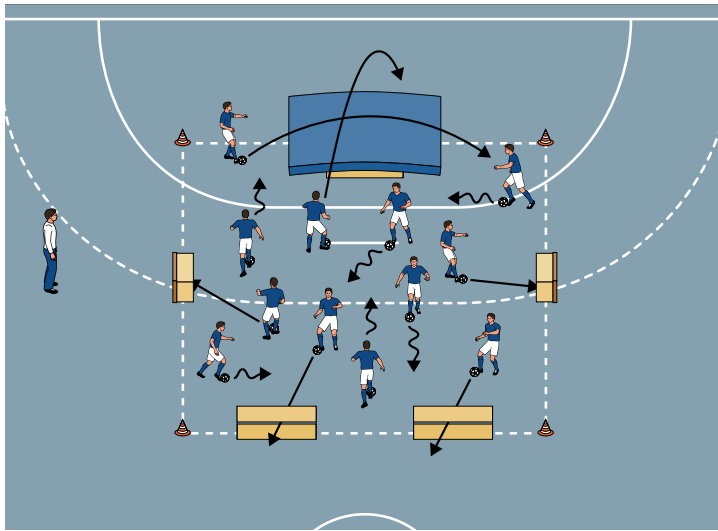
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Kind spielt in 1 Minute die meisten Pässe?
- ▶ Um das Feld prellen und gegen die Hindernisse rollen.
- ▶ Die Kinder werfen den Ball in die Luft und fangen ihn wieder auf.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ein Dribbelrundlauf motiviert die Kinder besonders.
- ▶ Die Kinder klettern ohne Ball über die Weichbodenmatte und umlaufen die übrigen Hindernisse.
- ▶ Auf ausreichend Trinkpausen zwischen den Durchgängen achten.

THEMA: GESCHICKT DURCH DIE HALLE BEWEGEN



SPIEL 4:

MAUSELÖCHER

ORGANISATION

- ▶ Der Grundaufbau bleibt erhalten.
- ▶ Die Kästen mit der Öffnung zum Feld auf die Seite legen.
- ▶ Die Kinder mit je 1 Ball im Feld verteilen.

ABLAUF

- ▶ Die verspielten Katzen haben Mauselöcher gefunden und versuchen, die Wollknäuel in die Löcher zu rollen.
- ▶ Die Bambini dribbeln durch das Feld und schießen auf die Geräte, die als Tore dienen.
- ▶ Um bei der Matte einen Treffer zu erzielen, müssen die Spieler vollständig über die Matte hinweg schießen.

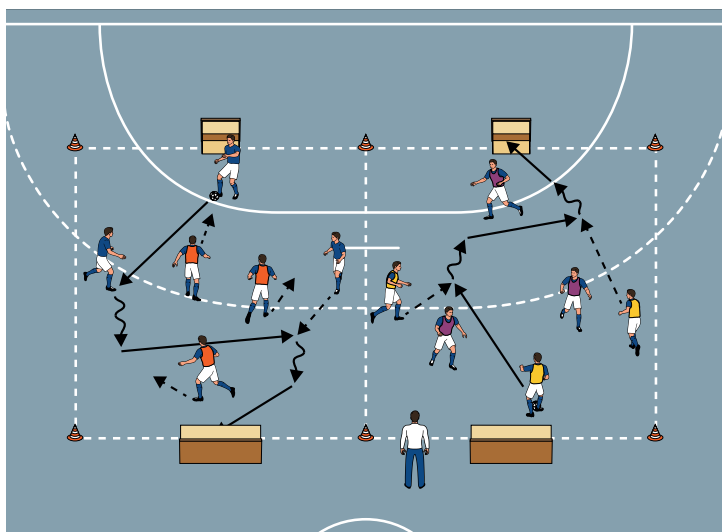
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln bzw. schießen.
- ▶ 4 Verteidiger bestimmen, die die 'Tore' bewachen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer erzielt in 3 Minuten die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Dribbling und der Torschuss werden spielerisch geschult.
- ▶ Von Anfang an auf Beidfüßigkeit achten.

THEMA: GESCHICKT DURCH DIE HALLE BEWEGEN



SPIEL 5:

KATZENSPIEL

ORGANISATION

- ▶ Aneinandergrenzend zwei 10 x 8 Meter große Felder nebeneinander errichten.
- ▶ In beiden Feldern je 1 Kasten und 1 Kasteinsatz mit der Öffnung zum Feld gegenüber auf den Grundlinien aufstellen.
- ▶ 4 Teams einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die jungen Katzen streiten sich um ein Wollknäuel. Welche Katzen-Gruppe rollt es zuerst in ein Loch?
- ▶ 3 gegen 3 ohne Torhüter in beiden Feldern auf die Kästen und die Kasteinsätze.
- ▶ Bei Seitenaus wird der Ball schnell wieder eingerollt.
- ▶ Spielzeit: jeweils 5 Minuten.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

VARIATIONEN

- ▶ Die Turnierwertung variieren: Welches Team erzielt die meisten Treffer?
- ▶ In einem Feld im 2 gegen 2, im anderen im 4 gegen 4 spielen lassen.
- ▶ Mit verschiedenen Bällen spielen: In einem Feld mit einem Plastik-, im anderen mit einem Miniball spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ein kleines Fußballturnier rundet die Spielstunde ab.
- ▶ Hallengeräte können als Tore eingesetzt werden. Sie bieten eine Abwechslung zu den normalen Toren und sind so für die Bambini besonders interessant.