

Bring a friend



MATERIAL

- 16 Bälle (1 Ball für jedes Kind)
- Markierungsteller
- 3-4 Farben Überzieher
- Zwei 5m-Tore

Anfänger brauchen viele Erfolgserlebnisse

Als Anfänger ist es wichtig, möglichst viele Erfolgserlebnisse zu haben. Viele Tore, kleine Teams und offenes Lernen fördern dies.

Start

FREIES SPIEL

Auf zwei Spielfeldern starten die Kinder mit einem freien Spiel. Nach 5 Minuten Spielzeit rotieren die Teams so, dass alle einmal gegeneinander gespielt haben.

15 Minuten

- 4 Teams à 4 Spieler
- 2 Spielfelder, mit je 4 Kleintoren
- freies Spiel
- 2 Tore zum angreifen und verteidigen
- 3 Spiele: jeder gegen jeden à 5 Minuten



Einstimmen

IM HÜHNERSTALL

Offen starten:

Alle Spieler führen ihren Ball im Viereck (im Hühnerstall). Dabei suchen sie einen Mitspieler und stellen sich mit ihrem Namen vor, danach suchen sie jemand Neues. Ballführen: Innenrist links und rechts, pendeln zwischen Beinen, mit Sohle zurückziehen, nur links, nur rechts, verschiedene Finten, etc.

Üben:

Zu zweit. Mitspieler zeigt einen Trick vor, der andere macht ihn nach. Danach zeigt ein Paar ihren Trick der ganzen Gruppe vor, alle anderen üben die vorgezeigte Form. Danach darf das nächste Paar vorzeigen, usw.

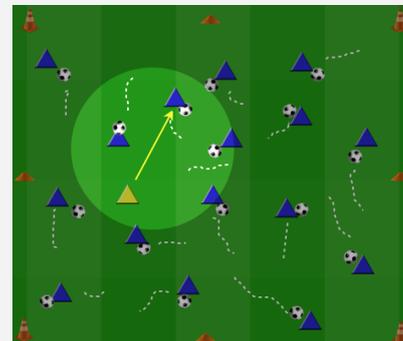
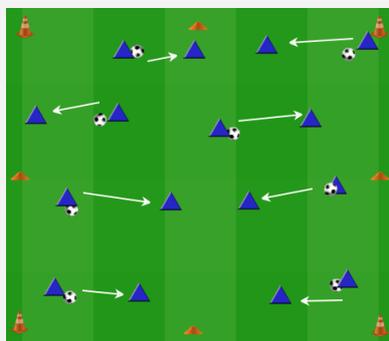
Wetteifern:

Im Hühnerstall: Die Hühner führen den Ball im Viereck. Ein Fuchs kommt herein. Kann er einen Ball erobern, wird er zum Huhn. Wer den Ball verliert, wird zum Fuchs.

Beobachten: Können alle Kinder die vorgezeigten Formen exakt und beidfüssig nachmachen?

Beraten: Formen deutlich vorzeigen lassen und zuerst langsam üben.

20 Minuten



TANNENBAUMFANGIS

3 Kinder sind Fänger. Sie versuchen, möglichst viele Kinder zu fangen. Wird ein Kind von einem Fänger berührt, muss es wie eine Tanne stehen bleiben. Andere Kinder können es befreien, indem sie zwischen seinen Beinen durchkriechen.

Offener Start:

Kinder zunächst spielen lassen und Feldgrösse, sowie Anzahl Fänger so anpassen, dass die Fänger es schaffen alle Kinder in Tannen zu verwandeln. Nach 1 bis 2 Minuten Fänger-Team wechseln.

Üben:

Mit den Kindern besprechen, wie die Fänger sich verhalten sollten, damit sie alle Kinder in Tannen verwandeln können. Nochmals anfangen.

Wettkampf:

3 Fänger bestimmen. Schaffen sie es, alle Kinder in 2 Minuten in Tannen zu verwandeln? Wer schafft dies auch noch?



Einstimmen

10 Minuten

TURNIER

Auf zwei Spielfelder spielen die Kinder auf 5m-Tore einen Match, je 4 gegen 4 (je nach Anzahl Spielerinnen anpassbar). Spieldauer ca. 10 Minuten, danach Rotation der Teams und Spielpositionen, sodass alle Teams einmal gegeneinander gespielt haben.

Turniermodus: Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte

Welches Team hat am Schluss die meisten Punkte?

Beobachten: Kinder sollten möglichst viele Tore erzielen können. Gelingen viele Tore? Oder nur wenige oder keine Tore?

Beraten: Kinder ermutigen, entschlossen den Abschluss zu suchen. Gelungene Aktionen loben.



Hauptteil

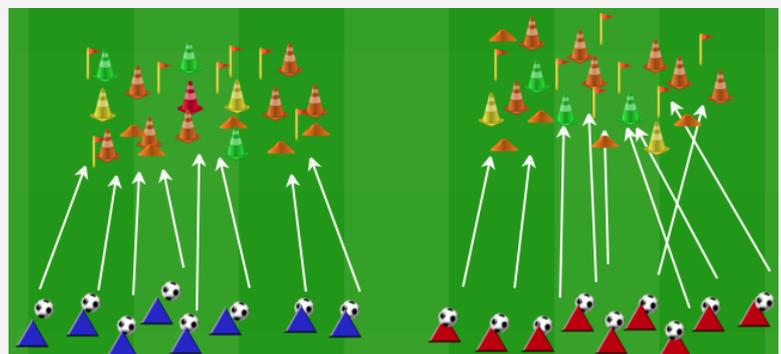
35 Minuten

SCHIESSBUDE

Mit sämtlichem Trainingsmaterial wird eine Schiessbude aufgebaut. Welches Team trifft am meisten Gegenstände?

Variationen:

- Mit dem linken/rechten Fuss
- Werfen mit den Händen (links/rechts)
- Verschiedene Bälle/Distanzen
- Welche Spielerin trifft am meisten?



Ausklang

10 Minuten