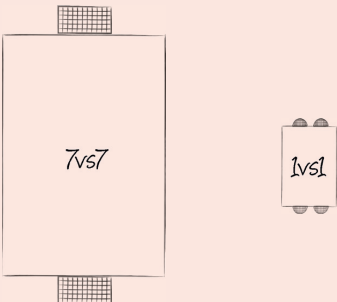


Torchancen herausspielen		14 Kinder	Dauer 90'	Kategorie E
EINLEITUNG	20' Im Hühnerstall Jedes Kind führt seinen Ball im Viereck. Offen starten Zu zweit. Simon zeigt vor, Laura macht nach. Z. B. Ball pendeln zwischen Beinen, mit Sohle zurückziehen, nur links, nur rechts, verschiedene Finten. Rollen häufig wechseln. Üben Ein Paar zeigt eine Idee vor. Alle üben die vorgezeigte Form. Danach darf das nächste Paar vorzeigen usw. Beobachten: Können alle Kinder die vorgezeigten Formen exakt und beidfüßig nachmachen? Beraten: Formen deutlich vorzeigen lassen und zuerst langsam üben. 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, verlässt das Viereck und stellt sich in die Reihe der Füchse (= 3 Kinder). Beobachten: Sind alle Hühner beschäftigt? Beraten: Zwei Füchse in den Stall lassen (erschweren); Hindernis in den Stall stellen (erleichtern).	Material: Überzieher in 2 Farben (mind. 7 pro Farbe), 14 Bälle (1 Ball für jedes Kind), mind. 7 Markierungsteller		
	20' 4 gegen 4 + 2 Joker 4 gegen 4 inkl. Torspielern. Die 2 Joker spielen mit dem ballbesitzenden Team. Offen starten Spiel kurz erklären. 3 Minuten spielen lassen. Üben «Blume»* erklären. Der Ball ist beim Torspieler. Die Kinder sollen eine möglichst weit geöffnete Blume darstellen. Mit beiden Teams üben. Immer wenn der Ball beim Torspieler ist, ruft dieser das Wort «Blume» und wartet, bis diese erkennbar ist. Beobachten: Gelingt die «Blume» im Spiel? Beraten: Sofort unterbrechen und Verhalten loben. Evtl. Spielsituation in Zeitlupe nachspielen. Wetteifern Zwei neue Joker bestimmen. Spiel während 3 Minuten nicht unterbrechen und Tore zählen.	Material: Bälle, Überziehleibchen in 2 Farben, Markierungsteller Organisation: *«Blume» = Schaffen von Breite und Tiefe: Bei eigenem Ballbesitz öffnet sich die Blume, d. h. 2 Spieler/-innen besetzen die Seiten, und der Stürmer steht weit vorne. So entsteht mehr Raum und dadurch Zeit. Dies verringert den Handlungsdruck auf den ballbesitzenden Spieler. Geht der Ball verloren, schliesst sich die Blume, und alle jagen gemeinsam den Ball.		

AUSKLANG	Vielseitigkeit erleben	20' Seilspringen Offen starten Die Kinder versuchen, mit dem Seil auf möglichst viele Arten zu springen. Beobachten: Der Trainer beobachtet die Kinder und beschliesst für sich, welche Form er mit den Kindern üben will. Üben Sprungform vorgeben und mit den Kindern üben. Z. B. Grundsprung beidbeinig: Laura springt zweimal, Simon schaut zu und versucht danach, zweimal zu springen. Nun springt Simon dreimal, Laura springt ebenfalls dreimal usw. Beobachten: Können die Paare gemeinsam üben? Sind beide Kinder etwa gleich gut? Beraten: Evtl. Paare neu zusammenstellen. Gleich gute Springer bilden ein Paar. Wetteifern Die Kinder bilden Dreierteams. Jedes Team muss eine Strecke von 10 Metern seilspringend zurücklegen. Welches Team (alle starten gleichzeitig) schafft dies ohne Fehler? *Fahrtspiel: Welches Team schafft dies ohne Fehler? Welches Team schafft dies am schnellsten?	Material: Für jedes Kind 1 Seil, 1 Set Markierungsteller *Fahrtspiel: 1. Durchgang nur Laura 2. Durchgang Laura und Simon 3. Durchgang Laura, Simon und Thomas 4. Durchgang Simon und Thomas 5. Durchgang nur Thomas
	Fussball spielen	20' 7 gegen 7 und 1 gegen 1 Die Kinder spielen auf grosse Tore einen Match, 5 gegen 5. Auf zwei Nebefeldern duellieren sich Kinder 1 gegen 1 oder 2 gegen 2. Nach 3 Minuten wechseln die Kinder auf das grosse Feld. Die Sieger im 1 gegen 1 und im 2 gegen 2 bekommen einen Punkt = 1 Tor für ihr Team. 7 Runden × 3 Minuten Beobachten: Gelingt es, 3 bis 5 Pässe in Folge zu spielen? Beraten: In den Pausen bezüglich Spielprinzip «Spiel in Breite und Tiefe besser nutzen» («Blume») beraten. Gelungene Aktionen loben! *Blume = Schaffen von Breite und Tiefe: Bei eigenem Ballbesitz öffnet sich die Blume, d. h. 2 Spieler/-innen besetzen die Seiten, und der Stürmer steht weit vorne. So entsteht mehr Raum und dadurch Zeit. Dies verringert den Handlungsdruck auf den ballbesitzenden Spieler. Geht der Ball verloren, schliesst sich die Blume, und alle jagen gemeinsam den Ball.	Material: 1 Set Markierungsteller, 2 Kinderfussballtore und 4 kleine Tore, 14 Bälle, Überzieher in 2 Farben (mind. 7 pro Farbe) 
AUSKLANG		10' Curling Die Kinder versuchen den Ball in ein «Haus» zu spielen Mit Springseilen mehrere «Häuser» (Kreise) legen. Die Kinder versuchen, aus ca. 10 Meter Entfernung ihren Ball in ein Haus zu passen: • mit dem Fuss; • mit der Hand; • mit dem Kopf. Kinder gleichzeitig und mehrmals schiessen lassen.	Material: 1 Ball für jedes Kind, 14 Springseile 