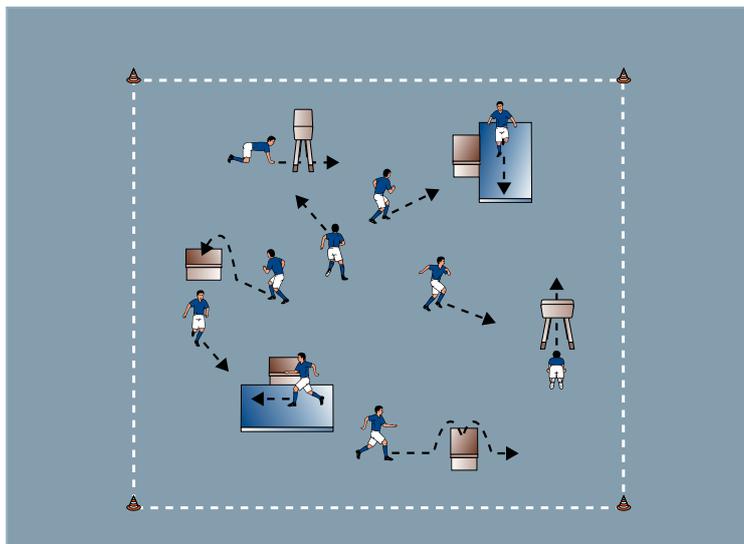


# SPIEL 1: Mittelalter

von Paul Schomann (24.01.2017)



## Organisation

- In der Mitte der Sporthalle ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- 6 Geräte-Stationen errichten: 2 Kleinkästen, 2 Turnböcke sowie 2 weitere Kleinkästen mit je 1 Weichbodenmatte im Feld verteilen
- Die Kinder postieren sich frei im Feld

## Ablauf

- Die Bambini spielen Ritter im Mittelalter. Sie reiten auf ihren Pferden durch unwegsames Gelände von Stadt zu Stadt.
- Die Bambini laufen durch das Feld und überwinden die Hindernisse.
- Sie dürfen über die Hindernisse klettern, sie umlaufen oder darunter durchkrabbeln.

## Variationen

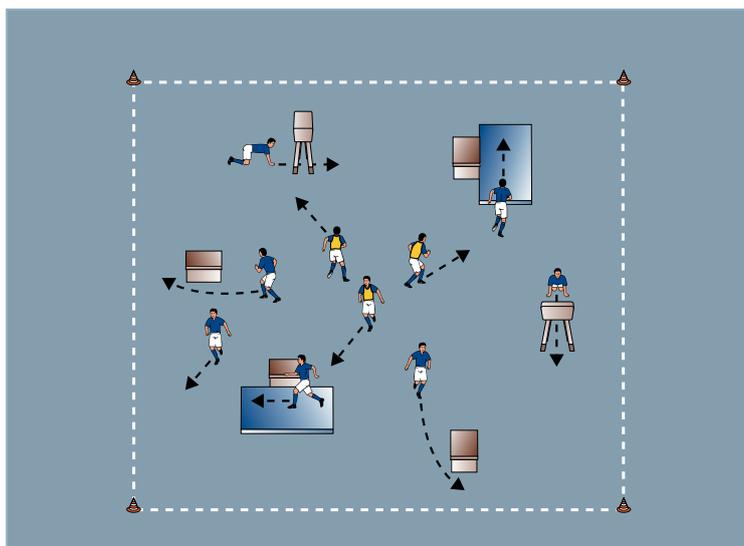
- Eine bestimmte Reihenfolge vorgeben, in der die Hindernisse überwunden werden sollen.
- Auf den Turnmatten einen Purzelbaum ausführen.
- Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler überwindet zuerst alle Hindernisse?

## Tipps und Korrekturen

- Die Kinder führen viele verschiedene Bewegungen aus und verbessern so ihre Geschicklichkeit.
- Fehlende Turngeräte können fast beliebig durch andere Materialien ersetzt werden. Die Aufgaben dann gegebenenfalls variieren.

## SPIEL 2: Räuberbande

von Paul Schomann (24.01.2017)



### Organisation

- Den Aufbau unverändert lassen
- 3 Fänger bestimmen und mit Leibchen kennzeichnen

### Ablauf

- Auf der Straße lauert den Rittern eine Räuberbande auf und will sie überfallen. Die Ritter versuchen, den Räubern zu entkommen.
- Die Fänger versuchen, alle übrigen Kinder abzuschlagen. Die Läufer können die Hindernisse als Deckung nutzen, sie überklettern oder hindurch krabbeln.
- Kinder, die sich an einem Hindernis befinden, dürfen nicht abgeschlagen werden. Es darf sich allerdings jeweils nur ein Spieler auf bzw. an jedem Hindernis befinden.

### Variationen

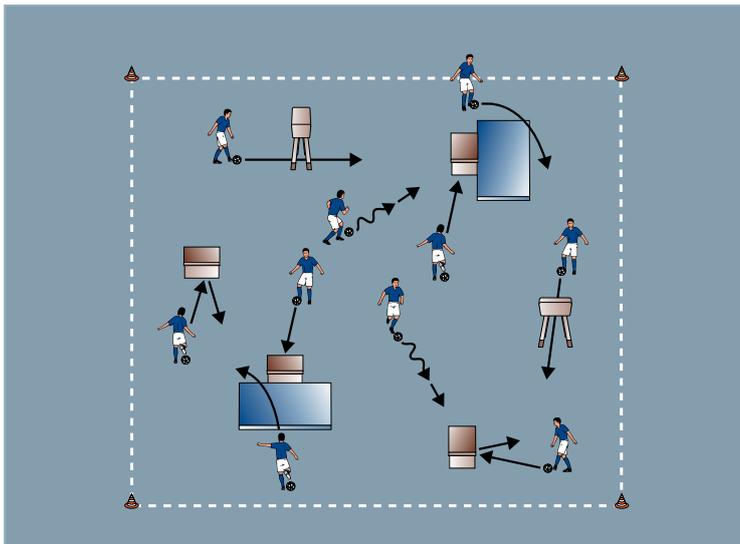
- Wettbewerb I: Welcher Ritter wird bis zuletzt nicht gefangen?
- Wettbewerb II: Welcher Räuber fängt die meisten Ritter?
- Die Anzahl der Fänger erhöhen.
- Gefangene Ritter unterstützen die Räuber bei der Jagd.
- Wird ein Spieler gefangen, so wechseln der jeweilige Fänger und der Läufer sofort die Aufgaben.

### Tipps und Korrekturen

- Fangspiele schulen die Laufgeschicklichkeit.
- Die Hindernisse dienen den Läufern als Deckung und erschweren das Spiel für die Fänger.
- Verschiedene Turngeräte als Hindernisse bieten motivierende Varianten für Fangspiele.

## SPIEL 3: Drache

von Paul Schomann (24.01.2017)



### Organisation

- Den Aufbau weiterhin nutzen
- Jeder Spieler erhält 1 Ball

### Ablauf

- Die Ritter erreichen eine Stadt, die von einem Drachen bedroht wird. Sie versuchen gemeinsam, den Drachen zu vertreiben.
- Die Bambini dribbeln durch das Feld, schießen gegen die Kästen sowie durch die Turnböcke und 'lupfen' über die Matten.

### Variationen

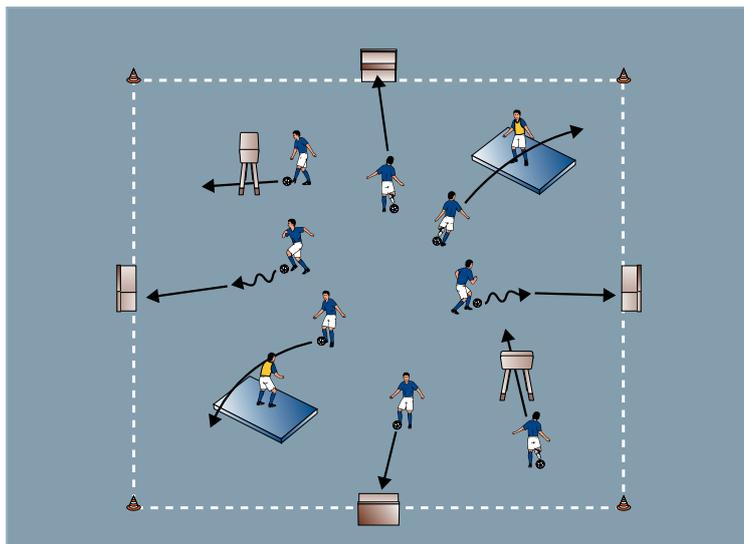
- Abwechselnd mit rechts/links dribbeln bzw. schießen.
- Wettbewerb I: Der Drache ist vertrieben, wenn jedes Kind gegen bzw. über jedes Hindernis geschossen hat.
- Wettbewerb II: Welcher 'Ritter' schafft in 3 Minuten insgesamt 10 Treffer gegen die Hindernisse?

### Tipps und Korrekturen

- Die Kinder üben den Torschuss aus dem Lauf und eine enge Ballführung.
- Turngeräte in Sporthallen lassen sich vielseitig als Tore einsetzen. So bleiben Torschuss-Spiele für die Kinder besonders spannend.
- Bereits im Bambini-Alter auf Beidfüßigkeit achten.

## SPIEL 4: Burg

von Paul Schomann (24.01.2017)



### Organisation

- Den Grundaufbau weiter verwenden
- Jetzt die Kästen mit der Öffnung zum Feld auf die Seitenlinien legen
- 2 Kinder als Torhüter auf den Matten postieren
- Alle übrigen Kinder haben je 1 Ball

### Ablauf

- Die Ritter reiten zu ihrer Burg, die plötzlich von Räufern angegriffen wird. Rasch greifen sie zu Pfeil und Bogen (Bälle), um die Burg zu verteidigen.
- Die Bambini dribbeln frei im Feld und schießen auf die verschiedenen Turngeräte.
- Die Matten werden von Torhütern bewacht. Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball die Matte vollständig überquert hat.

### Variationen

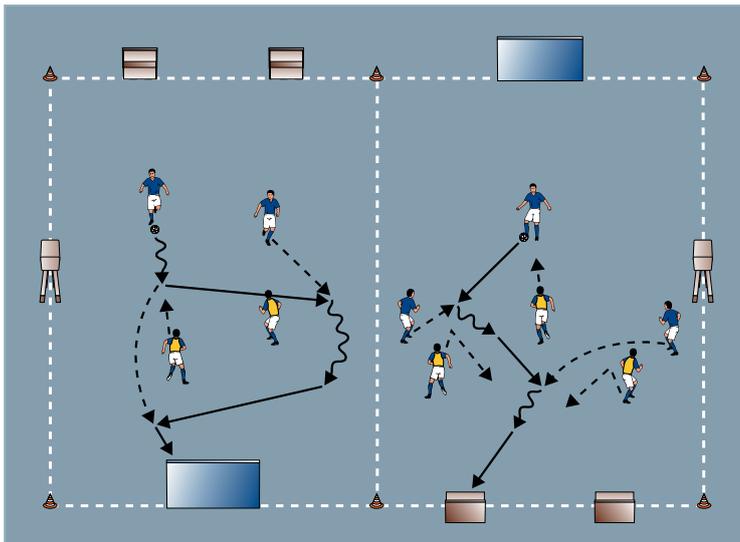
- Die Bälle in der Hand tragen und auf die Hindernisse werfen oder rollen.
- Nach jedem Treffer das jeweilige Gerät 1-mal umdribbeln und dann zum nächsten Hindernis dribbeln.
- Wettbewerb I: Die Burg wird erfolgreich verteidigt, wenn jeder 'Ritter' in 3 Minuten mindestens 5 Treffer erzielt.
- Wettbewerb II: Die Torhüter zählen ihre gehaltenen Bälle. Wer pariert die meisten Schüsse?

### Tipps und Korrekturen

- Der Torschuss wird intensiv geschult.
- Die Mattentore machen Torhütern besonders viel Spaß, da sie auf einen weichen Untergrund fallen können.
- Die Torhüter regelmäßig wechseln.

## SPIEL 5: Ritterturnier

von Paul Schomann (24.01.2017)



### Organisation

- Aneinandergrenzend zwei 15 x 10 Meter große Felder nebeneinander markieren
- Auf je 1 Grundlinie 1 Turnmatte sowie gegenüber je 2 Kleinkästen als Tore errichten
- Die Turnböcke an den Seitenlinien aufstellen
- 4 Teams zu 2 bzw. 3 Spielern einteilen

### Ablauf

- Auf der Burg wird ein großes Ritterturnier veranstaltet. Welche Ritter gewinnen das Turnier?
- 3 gegen 3 bzw. 2 gegen 2 ohne Torhüter auf die Matten- bzw. Kastentore.
- Bei Ausball schnell einrollen oder ins Feld zurückdribbeln.
- Beim Turnbock an der Seitenlinie können jeweils beide Teams Treffer erzielen.

### Variationen

- In beiden Feldern 3 gegen 2 spielen.
- Die Kästen dienen als Torpfosten. Der Ball muss zwischen den Kästen hindurchgeschossen werden.
- Mit Torhütern spielen.
- Die Turnböcke entfernen.
- Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

### Tipps und Korrekturen

- Ungewöhnliche Tore (Kästen, Turnpferde, Matten) motivieren die Kinder zum Torschuss und machen Fußballspiele interessant.
- Neutrale Tore (hier: Turnböcke an den Seitenlinien) erleichtern das Toreschießen.
- Bei Über-/Unterzahlspielen (hier: 3 gegen 2) die spielstärkeren Kinder in Unterzahl spielen lassen.