

9. Weltreise

A. Lernziele

Bewegungskoordination, Orientierungsfähigkeit, Dribbling

B. Fantasie

Erdteile = Aufgebautes Übungsfeld
Stempel in den Reisepass = 1 Punkt
Koffer = Ball

C. Geschichte

Wir Reisen in die Welt hinaus. Alle fünf Erdteile wollen wir besuchen: Amerika, Europa, Asien, Australien und Afrika. Das ist eine sehr lange Reise und wir müssen uns beeilen, deshalb bekommt jede Gruppe einen Stempel in den Reisepass, die einen Erdteil zuerst erreicht. Der Koffer muss immer dabei sein.

D. Organisation

Mit Markierungsscheiben werden die "Erdteile" dargestellt. Zusätzlich wird ein Startfeld und ein Ball für jedes Kind benötigt.

E. Übungsablauf

Die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Auf Trainerkommando versuchen die Gruppen schnellstens das vorgegebene Übungsfeld dribbelnd zu erreichen. Es zählt der Moment, wo der letzte Spieler eines Teams das Übungsfeld mit Ball betritt. Das Siegerteam bekommt einen Punkt und die Kinder kehren zur Ausgangsposition zurück. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte?

F. Variationen

- Übung ohne Ball ausführen.
- Der Ball wird in den Händen getragen.

G. Tipps

- Beidbeinigkeit nicht vergessen.
- Bei großen Gruppen großzügiger Aufbau der Felder.

40. Tierpark

A. Lernziel

Dribbling, Teamspiel

B. Fantasie

Tierpark = Übungsfeld
Affen = Dribbelziel 1
Pinguine = Dribbelziel 2
Elefanten = Dribbelziel 3
Seelöwen = Dribbelziel 4

C. Geschichte

Wir befinden uns in einem Tierpark. Es ist schon sehr spät und der Park schließt gleich. Außer Affen, Pinguine, Elefanten und Seelöwen haben wir sämtliche Tiere gesehen. Deshalb müssen wir uns beeilen, damit wir alle Tiere bei unserem Besuch gesehen haben.

D. Organisation

Jedes Kind hat einen Ball. Markiere eine Startlinie und vier Dribbelziele. Die Ziele bekommen die Namen der o.g. Tiere.

E. Übungsablauf

Der Trainer ruft den Namen eines Tieres und die Kinder dribbeln in das jeweilige Zielfeld. Die Kinder müssen sich die Namen der Zielfelder vor Übungsstart gut einprägen. Welches Kind erreicht das Zielfeld als erstes?

F. Variationen

- Wettkampf zwischen zwei Gruppen.
- Nur mit links oder nur mit rechts dribbeln.

G. Tipps

- Beidbeinigkeit beachten.
- Im Ziel können die Kinder die typischen Bewegungen der Tiere nachahmen.