

Spielfestival

Spielfeld als Circuit

Auf jedem Feld beginnt ein Team den Circuit mit den Spielen und Aufgaben. Nach einem Signal wechseln alle Teams in der gleichen Richtung ein Feld weiter in der Reihenfolge der Feldnummern. Bei allen Spielen und Aufgabenfeldern wird gleich viel Zeit eingesetzt.

Kleinfeld-Fussball mit Kindern

Maximal 5 Spieler pro Team (3:3, 3:4, 4:4, 4:5, 5:5). Spielfeldgrösse maximal 20 x 30 m (ca. 1/3 Länge und Breite eines Feldes).

Tore variabel: Man kann die 5 x 2 m Tore liegend oder stehend benutzen. Es eignen sich auch Pugg-Tore, Stangentore, Markierungskegel, Markierungssteller usw. Ball: 4er (light) 290gr. oder Schaumstoff- oder Plastikbälle.

Spieldauer: 10-12 Minuten pro Feld/Spiel.
Kein Torhüter: Der jeweils letzte Spieler darf den Ball mit den Händen berühren.
Keine Schiedsrichter: Die Kinder regeln das selbst.
Einfache Regeln: kein Offside.

Es darf auch mal ein Feld mit einer Pause sein: Hier ist der Verpflegungstisch mit Getränken und Früchten. Man kann den Kindern mal zusehen und sich überlegen, was als nächstes wohl kommen wird.

Parcours sind kindergerechte Anlagen: Im Parcours stellen sich den Kindern Aufgaben, die sie nacheinander lösen. Oder sie überwinden Hindernisse, führen einen Ball mit oder fahren die Strecke mit dem Rad oder dem Rollbrett ab. Es können auch zwei Kinder gemeinsam unterwegs sein, die sich gegenseitig helfen.

Eltern und Jugendliche einbeziehen: Die einzelnen Felder werden von Eltern oder jugendlichen Helfern betreut, die den Kindern die Aufgaben erklären.

Die Leiter sind Spielbegleiter: Wenn die Leiter nicht durch eine aufwändige Wettkampforga-nisation belastet sind, haben sie Zeit, die Kinder zu begleiten, mal mitzuhelfen, mal mit Eltern zu sprechen und allfällige kleine Probleme gleich zu lösen.



- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

1. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

2. Seil springen
Wie? Urs und Laura schwingen, spannen oder schlangeln das Seil und geben Roman und Britta die «Kunststücke» vor, die diese dann vorzeigen müssen.
Material: Seil.
Wozu? Springen, Rhythmisieren.

3. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

4. Penaltyschiessen
Wie? Christoph versucht die Bälle zu halten, die ihm seine Spielkameraden ins Tor platzieren wollen. Wenn Tom es schafft, ein Tor zu schiessen, wird er selbst zum Torhüter. Intensiver wird es, wenn es mehr als ein Tor als Ziel gibt.
Material: Bälle, kleine Tore.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen).

5. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

6. Wurfstafette
Wie? Die beiden Mannschaften laufen mit den Ringen oder Bällen zu einem Zielwurf. Erst wenn sie getroffen haben, dürfen sie zurücklaufen und der Nächste kann loslaufen.
Material: 2 Bälle oder Ringe. Ziel.
Wozu? Werfen, Laufen.

7. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

8. Ballkegeln
Wie? Nico, Milena und Fred versuchen mit einem gerollten Ball möglichst viele Petflaschen umzustossen. Wieviele Anläufe braucht's, bis alle umgefallen sind? Die älteren Kinder kicken den Ball mit dem Fuss.
Material: Geeignete Bälle, Petflaschen.
Wozu? Werfen.

9. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

10. Ball fest!
Wie? Die Kinder stehen im Kreis. Alle haben einen Footbag, Hackysack oder Tennisball in der Hand. Lena gibt vor, was man mit dem Ball machen muss: zuprellen, aufwerfen, jonglieren, mit dem Fuss hochwerfen usw. Die nächste Mitspielerin Tina, darf «Ball fest» sagen und ihre eigenen Ideen als Anweisungen geben, bis Iris als nächste an die Reihe kommt und «Ball fest» sagt.
Material: Jonglier-, Tennisbälle, Hackysack oder Footbags.
Wozu? Werfen, Fangen.

11. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

12. Schildkröte
Wie? André kniet auf Händen und Füssen und versucht, so lange wie möglich auf allen Vieren zu bleiben. Mehmet versucht, André so schnell wie möglich auf den Rücken zu drehen.
Wozu? Kämpfen, Raufen.

13. Affenball
Wie? Séverine, Michel und Isabelle spielen sich den Ball in ihrer Spielhälfte nur mit den Händen rollend zu und versuchen bei Katja, Janis und Maeva den Ball über die Grundlinie zu rollen.
Material: Ball.
Wozu? Werfen, Fangen (Rollen, Schlagen).

14. Seilziehen
Wie? Tom, Lukas, Sandro und Brian halten sich an der Hüfte und ziehen Urs auf ihre Seite, der den ersten des andern Teams an den Händen fasst. Welches Team schafft es das andere über die Linie zu ziehen? (Sturzraum freihalten!). Geht auch mit einem Seil.
Wozu? Kämpfen, Raufen.

15. Fussball
Wie? Siehe grüner Kasten oben.
Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

16. Ballcross
Wie? Luca ist unterwegs auf diesem Hindernislauf oder -parcours mit einem Ball. Luca trägt, prellt oder führt den Ball mit dem Fuss. Auch Zielschüsse aufs Tor gehören dazu.
Material: Malstäbe, Markierungskegel, Hürden etc.
Wozu? Laufen, Springen, Werfen, Fangen (Prellen, Führen, Schiessen), Rhythmisieren.