

Fussball-Festivals

mobile
praxis

64

BASPO & SVSS



Spaß, Bewegungsdrang ausleben, gemeinsame Erlebnisse! Ansprüche, die ein Spieltag erfüllen sollte, wenn er den teilnehmenden Kindern in guter Erinnerung bleiben soll. Diese Praxisbeilage liefert Ihnen fünf Vorschläge zur Gestaltung eines solchen Spiel- und Sportevents. Den roten Faden gibt die Sportart Fussball vor.

Autoren: Roman Hangarter, Raphael Kern, Luca Balduzzi
Redaktion: Francesco Di Potenza
Foto: Daniel Käsermann; Zeichnungen: Leo Kühne; Layout: Monique Marzo

Ein Spielevent ist ein Rahmen, den die Kinder mit fröhlichem Spielen und dem Stolz auf gezeigtes Können in den Bewegungsaufgaben füllen. Spielfeste sind eine Bühne für die Kinder. Ein Erlebnisraum für erfolgreich zu bestehende Herausforderungen, der ihnen Anerkennung vermittelt. Die Erwachsenen (Leiter, Eltern, Betreuer und Helfer) sorgen dafür, dass diese Erlebniswelt entstehen kann, dass alles gut abläuft und dass Kinder Erfolg erleben.

An einem Spielanlass können einige Dutzend bis einige Hundert Mitspieler mitmachen, und er kann bis zu zwei Stunden dauern. Das Spielfestival kann auch kürzer sein, an einem Trainingsabend stattfinden, an einem Abend im Camp, an einem Wochenende im Dorf. Die fünf in dieser Praxisbeilage vorgestellten Strukturen eignen sich mit altersangepassten Aufgaben und Spielen auch für Eltern-Kind-Anlässe oder Veranstaltungen mit Jugendlichen.

Kreativität der Leiter gefragt

In erster Linie sind die Vorschläge aber für Spielfeste mit Kindern geeignet. Dabei gilt immer der Grundsatz: Ein Spielfest sieht anders aus, wenn 5- bis 7-Jährige mitmachen, als wenn 8- bis 10-Jährige einbezogen sind. Die Spiele und Bewegungsaufgaben werden anders

ausgewählt und angelegt sein. Deshalb wurde auf allzu detaillierte Übungsbeschreibungen verzichtet. Die vorgeschlagenen Spiele und Bewegungsaufgaben sind Beispiele, die man durch andere, für die Mitspielenden besser geeignete ersetzen kann und soll. Die Kreativität des Leiterteams ist gefragt.

Spielfreude an erster Stelle

Diese Broschüre ist vom Schweizerischen Fussballverband SFV angeregt worden und will u.a. Fussballvereinen, Schulen usw. Ideen für Spielevents liefern. Sie richtet sich nach dem Muster der Bewegungsgrundformen, wie sie im Programm «J+S-Kids» vorgestellt sind. Auf jeder Doppelseite finden Sie eine entsprechende Grafik, welche die geförderten Bewegungsgrundformen auf einen Blick darstellt.

Die Leitidee für die Autoren dieser Broschüre war immer: Die Spielfreude der Kinder ist das wichtigste Ziel eines Spielevents. Wenn sich die Kinder mit leuchtenden Augen und viel Stolz auf ihr gezeigtes Können verabschieden dürfen, dann hat sich der Aufwand für alle Helfer, Leiter und Betreuer gelohnt. ■

mobilepraxis ist eine Beilage von «mobile», der Fachzeitschrift für Sport.

Leserinnen und Leser können zusätzliche Exemplare von «mobilepraxis» bestellen:
● Fr. 5.–/€ 3.50 (pro mobilepraxis)

Einsenden an:

Bundesamt für Sport BASPO
2532 Magglingen
Fax +41 (0)32 327 64 78
mobile@baspo.admin.ch
www.mobile-sport.ch

Abwechslungsreich und kindergerecht

Ein gelungener Anfang und ein guter Schluss sind die Voraussetzungen für das Gelingen eines Spielfestivals. Auf dieser Doppelseite erhalten Sie einige Tipps und Gedankenanstöße. Denn: Kinder wollen vielseitig gefördert und gefordert werden. Dabei nie vergessen: Kinder wissen meist genau, was ihnen Spass macht.

Vielseitige Förderung

Die Spiele und Bewegungsaufgaben, Circuits und Stafetten sind so anlegt, dass die Kinder auf spielerische Art viele Bewegungsgrundformen üben. Das Rückgrat eines Spielfestes kann das gleiche Spiel sein, das mehrmals erlebt und durch andere Bewegungsformen ergänzt wird.

Bei aller Betonung der Vielseitigkeit sollen die Kinder mehrmals auf das Gleiche stossen können, weil es keinen Spass macht, im 5-Minuten-Takt nur immer wieder etwas völlig Neues beginnen zu müssen. Der «Aha-das-kennen-wir bereits»-Effekt ist wichtig.

Die Kinder in Gruppen durch das Spielfest begleiten

Kleine Kinder brauchen Unterstützung: Denken Sie an Hilfestellung z. B. beim Schuhe binden, Trinken, auf die Toilette gehen usw.

Kinder fühlen sich auf einem unübersichtlichen Platz rasch verloren, wenn sie ihre Gruppe nicht an einer ihnen bekannten Person erkennen. Zudem müssen Kinder wissen, wie weit sie sich entfernen dürfen, und dass sie sich immer wieder zurück melden müssen.

Alle machen bis zum Schluss mit

Turniersysteme mit Ausscheiden, so dass am Schluss nur noch zwei Teams den Final spielen, sind gegen die Spielfreude der Kinder gerichtet. Wie enttäuschend ist es doch, nach der ersten Spielrunde schon ausgeschieden zu sein! Alle Kinder wollen doch viel lieber weiter mitspielen und dabei sein, statt als passive Zuschauer auf den Schluss warten zu müssen.

Die Bewegungsgrundformen

Werfen und Fangen stehen stellvertretend für weitere Bewegungsformen wie zum Beispiel Rollen, Schiessen, Passen, Schlagen, Flanken (entspricht Werfen) und Tragen, Annehmen, Stoppen (entspricht Fangen) sowie Kombinationsformen wie Pellen, Jonglieren, Dribbeln. Dies gilt auch für die anderen Bewegungsgrundformen (siehe J+S-Kids – Theoretische Grundlagen). Im Fussball spielen in diesem Sinne insbesondere die Bewegungsgrundformen Werfen, Fangen und Laufen, Springen eine zentrale Rolle.



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





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

Der Anfang eines Spielfestes ist ein wichtiges Ritual

Im gemeinsamen Anfang und Abschluss erleben sich Kinder, Leiter und Helfer als Spielgemeinschaft. Die Spielfreude ist wichtiger als das Hervorheben, dass einige besser sind und andere etwas weniger. Zur Spielfreude und einem erlebnisreichen Spielfest können und sollen alle beitragen.

Am Anfang stehen alle im Kreis, fassen sich an den Schultern und singen ein Lied oder lassen einen Ruf steigen. Oder jeder wünscht seinen Nachbarn per Handschlag ein gutes Spielfest – und dann geht's zusammen los.

Aufgaben und Spiele erklären

Kleinere Kinder können schriftliche Anweisungen nicht verstehen. Darum sollen im Spielfest viele bereits bekannte Spiele und Bewegungsformen vorkommen. Kinder müssen nämlich während eines solchen Events gleichzeitig neue Spiele ausüben und die ihnen vorerst unbekannte Struktur verstehen. Das ist zu viel auf ein Mal. Auf ein gelungenes Spielfest hin muss man die Kinder also schrittweise vorbereiten und die einzelnen Spielformen und Bewegungsaufgaben vorher ins Training einbauen.

Die Spiele und Übungen kann man bei den jeweiligen Feldern mit Zeichnungen oder einfachen Skizzen vorstellen. Bei kleineren Kindern erklärt sie jemand aus dem Kinder-Team an Ort und Stelle. Dazu können die Eltern einbezogen werden oder Jugendliche, die für die Kinder gleichzeitig die «grossen» Vorbilder sind.

Alle Kinder sind in eine Spielgruppe eingebunden

An einem Spielfest können sehr viele Kinder mitmachen. Jedes Kind gehört aber zu einer Spielgruppe. Je nach Alter der Kinder sind verschiedenen grosse Teams sinnvoll. Reservespieler gibt es nicht. Es spielt keine grosse Rolle, wenn einzelne Gruppen ein Kind weniger oder mehr haben. Hauptsache alle sind aktiv dabei.

Wie bildet man die Spielgruppen? Jedes Kind fischt aus einem Topf ein Gruppenzeichen, dann sucht es damit seine Mitspieler. Oder jedes Kind zieht ein Tierbild. Dann gibt es sich mit typischen Bewegungen zu erkennen und sucht so seine «Herde», also die Spielgruppe. Das entsprechende Plüschtier ist dann das Maskottchen. Vielleicht gibt es auch schon bestehende Teams. Dann ergänzen wir sie zu gleich grossen Gruppen.

Was sich Kinder wünschen



Kinder freuen sich, wenn Eltern oder Erwachsene sie zu ihren Spielen begleiten und Interesse zeigen. Doch nie vergessen: Es ist ein Tag für die Kinder. Sie selber würden es vielleicht so ausdrücken:

- Wir wollen Freunde sein – macht aus uns keine Gegner.
- Wir möchten ein wenig

wetteifern – aber lieber mit- als gegeneinander.

- Wir sind (noch) nicht so gut – aber was wir können, das möchten wir mit Stolz vorzeigen. Doch ruft uns nicht immer ins Spielgeschehen.
- Lasst uns selbständig spielen – wir spielen hier zusammen für uns.
- Kinderspiele sind für Kinder. Und nicht für Erwachsene.

Weitere Inspirationen dazu erhalten Sie, liebe Erwachsene, im Kinderbuch «Laura und ihre Freunde».

Fischer, M.; Imbach, R.: **Laura und ihre Freunde träumen vom grossen Spiel**. Technische Abteilung des Schweizerischen Fussballverbands (SFV), Bern.

Alle spielen miteinander

Auf jedem Feld beginnen zwei Teams. Nach dem Spiel oder der Lösung der Bewegungsaufgabe wechseln die Teams auf ein Signal hin das Feld in beiden vorgegebenen Rotationsrichtungen. Auf diese Weise rotieren die Hälfte der Teams je gegeneinander.

1. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

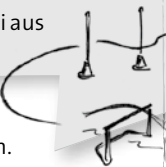


2. Wurfstafette

Wie? Miriam führt ihren Ball über einen kleinen Parcours. Wenn sie am Schluss ins Tor getroffen hat, darf als nächstes Andi aus ihrem Team den Parcours beginnen.

Material: Malstäbe, Markierungskegel, Hürden, Ball.

Wozu? Rollen, Drehen, Laufen, Springen.



8. Seil ziehen

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? (Verletzungsgefahr beachten). Geht auch mit einem Seil.

Wozu? Kämpfen, Raufen.



7. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



6. 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.

Material: Bälle, Pfosten für die Tormarkierung.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen).



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. $\frac{1}{3}$ Länge und Breite eines Feldes).

Tore variabel: Man kann die 5 x 2 m Tore liegend oder stehend benützen. Es eignen sich auch Pugg-Tore, Stangentore, Markierungskegel, Markierungsteller 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.

Viele verschiedene Elemente machen ein gelungenes Spielfest aus: Die hier vorgeschlagenen Spiele und Übungen sind nur Beispiele. Ein Spielfest ist ein Puzzle aus vielen Spiel- und Bewegungsformen. Daher sieht jedes Spielfest je nach dem Alter, der Anzahl und dem Können der Kinder anders aus.

Ein Spielfest braucht ein bekanntes Spiel wie Fussball als Rückgrat: Fussball kennen die meisten Kinder. Das wird ergänzt durch vielseitige Bewegungsaufgaben. Diese sollten von früheren Trainings her bekannt sein, sonst kommt zu viel Neues aufs Mal.



Laufen, Springen

Balancieren

Rollen, Drehen

Klettern, Stützen

Schaukeln, Schwingen

Rhythmisieren, Tanzen

Werfen, Fangen

Kämpfen, Raufen

Rutschen, Gleiten

weitere Formen

3. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.

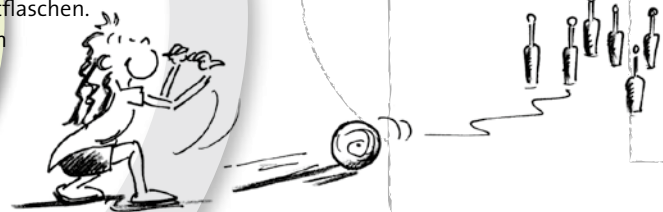


4. Ballkegeln

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, Fangen, Rollen (Schiessen, Annehmen).



5. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



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.

1. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



2. Seil springen

Wie? Urs und Laura schwingen, spannen oder schlängeln das Seil und geben Roman und Britta die «Kunststücke» vor, die diese dann vorzeigen müssen.

Material: Seil.

Wozu? Springen, Rhythmisieren.



8. Ballkegeln

Wie? Nico, Milena und Fred versuchen mit einem gerollten Ball möglichst viele Petflaschen umzustossen. Wieviele Anläufe braucht, bis alle umgefallen sind? Die älteren Kinder kicken den Ball mit dem Fuss.

Material: Geeignete Bälle, Petflaschen.

Wozu? Werfen.



7. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



9. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

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.



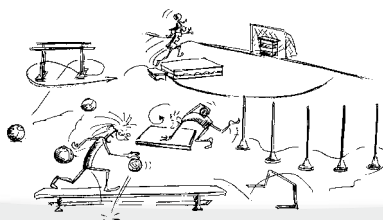
16. Ballcross

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.



15. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



Es darf auch mal ein Feld mit einer Pause sein: Hier ist der Verpflegungstisch mit Getränken und Früchten. Man kann den andern 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 Wettkampforganisation 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

3. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

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).

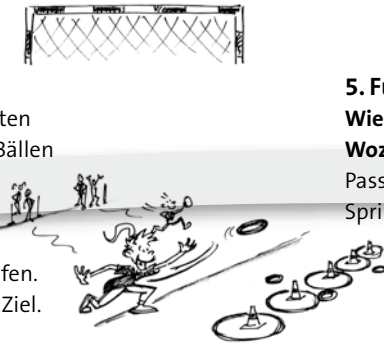


6. Wurfstafette

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.

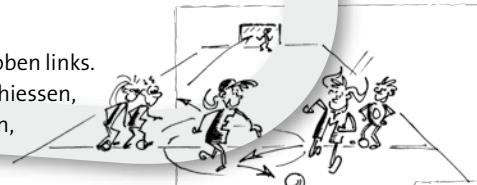
Wozu? Werfen, Laufen.



5. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



11. Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

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.



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 freigehalten!). Geht auch mit einem Seil.

Wozu? Kämpfen, Raufen.

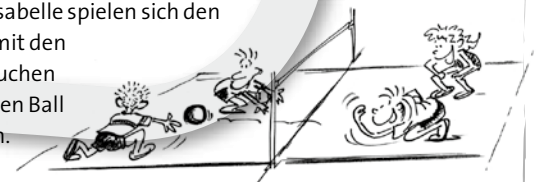


13. Affenball

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).



Leiterlenspiel in der Sporthalle

Ein Leiterlenspiel ist auf einem Plakat aufgezeichnet. Die Mitspieler bilden Teams, die auf dem Spielfeld so weit vorrücken, wie sie beim Würfeln Punkte erhalten. Jedes Team setzt einen Spielstein auf sein gefundenes Feld und löst dann die Aufgabe oder spielt das Spiel. Falls das Feld bereits von einem andern Team «besetzt» ist, sind die Kinder eine Weile lang Zuschauer.

Ballboccia

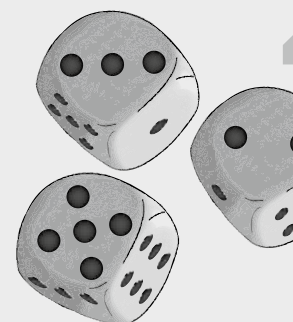
Wie? Peter, Sidonia und Marc sollen ihren Ball so nah wie möglich an den «Zielball» platzieren. Sie schiessen abwechselungsweise mit dem andern Team. Welches Team bringt den Ball am nächsten an den Zielball?

Material: Ein Ball pro Spieler, Zielmarkierungsball.

Wozu? Werfen, Fangen, Rollen.



Würfle nochmals



Balancieren

Wie? Auf einer Langbank stehen Guido und Liam. Sie fassen sich an den Händen und versuchen, den andern von der Bank zu stossen. Wer bleibt am längsten oben?

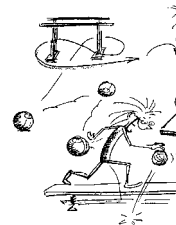
Material: Langbank. Es kann auch ein Seil sein, auf dem man stehen muss, oder eine Markierungslinie.

Wozu? Balancieren, Kämpfen, Raufen.



Sorry, zurück auf Feld 4

6



Sumpf überqueren

Wie? Lisa, Ruedi, Kevin und Mona dürfen nur auf Zeitungen stehen, sonst sinken sie ein. Diese geben sie jeweils von hinten nach vorne, damit alle einen sicheren Schritt vorwärts machen können. Wenn einer daneben steht, beginnt das Ganze von vorn. Wer kommt zuerst am sicheren Ufer an?

Material: Zeitungen, Teppichreste oder kleine Matten.

Wozu? Balancieren.



Ball erobern

Wie? Julio und Kevin laufen auf ein Signal los und versuchen den Ball zu schnappen und ins eigene Feld zu tragen. Samira, Janis und Marco versuchen dies zu verhindern und den Ball selber zu erobern. Welches Team «erobert» am meisten Bälle?

Material: Ball.

Wozu? Kämpfen, Raufen.



Walze

Wie? Thomas stösst die Walze an, Kathrin und Inge sitzen darin und dürfen Thomas Anweisungen geben.

Material: Eine Matte mit 3–5 Holzreifen zu einer Walze formen.

Wozu? Rollen, Drehen.

13



Steilwandklettern



Auch die Kinder schlagen Spiele und Aufgaben vor: Bei dieser Form ist das sehr gut möglich. Die Kinder können sich nämlich auch auf dem Spielplatz auf gemeinsame Spiele und Regeln einigen und bringen das nun in das Leiterli-spiel ein.

Spielräume für Wartezeiten: Wenn Kinder warten müssen, können sie hier nach ihren eigenen Ideen mit Bällen oder andern Geräten spielen.

Es muss klar sein, wann ein Feld «gemacht» ist: Zeit oder Anzahl Übungen vorgeben. Dazu kann man in jedes Spielfeld einen «Küchen-Timer» stellen, den die Kinder selber einstellen.

Gesamtsieger ist, wer als Erster im Ziel eingetroffen ist. Der Preis ist ein lautes Bravo am Schluss.



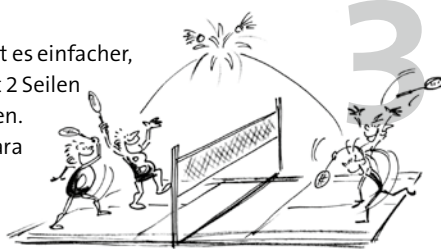
- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

2 Federball

Wie? Statt über ein Netz ist es einfacher, zwischen den Parteien mit 2 Seilen einen Abstand zu markieren. Christine, Nicole und Tamara auf der einen Seite und Vittore, Sebastian und Margrit auf der andern Seite versuchen den Ball so oft wie möglich hin und her zu schlagen. Schaffen sie es 10 Mal?

Material: Plastiksschläger, Feder- oder Schaumgummibälle.

Wozu? Werfen, Fangen (Schlagen, Passen).

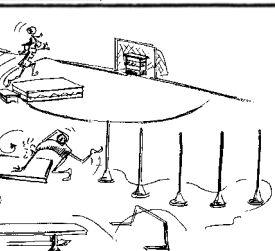


3 Penaltyschiessen

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.

Material: Bälle, kleine Tore.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen).



7 Ballcross

Wie? Luca trägt, prellt oder führt den Ball mit dem Fuss. Auch Zielschüsse aufs Tor gehören dazu.

Material: Malstäbe, Markierungskegel, Hürden usw.

Wozu? Laufen, Springen, Werfen, Fangen (Prellen, Führen, Schiessen), Rhythmisieren.

8 Zweierbob

Wie? Kevin steht oder kniet auf dem Rollbrett. Marco schiebt ihn an den Hüften haltend durch eine Slalomstrecke. Dann wechseln sie ab. Hinweis: Verletzungsgefahr beachten, Sturzraum freihalten.

Material: Skateboard, Markierungen.

Wozu? Balancieren, Rutschen, Gleiten.



10 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.



11 Super! Vor auf Feld 14

Super! Vor auf Feld 14



Wie? Hassan klettert als erster auf der Langbank zur Sprossenwand und auf dieser wieder hinunter. Dann kommen Nadja, Shane und Ulrike dran.

Material: Sprossenwand, Matten, Langbank.

Wozu? Klettern, Stützen.

Oje!
Zurück auf Feld 10

Im Ziel

14

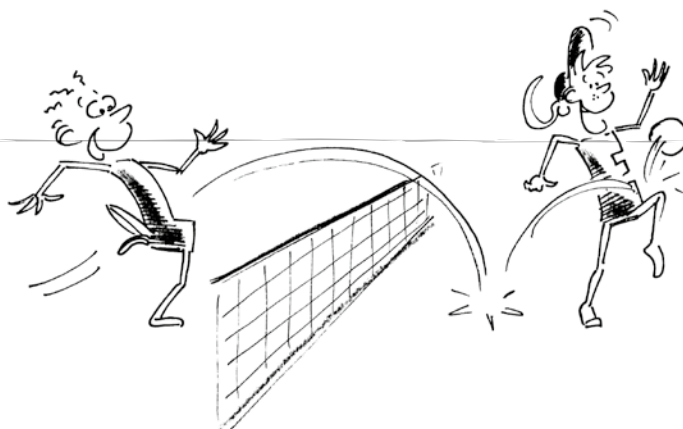
15

16

Königsturnier in der Sporthalle

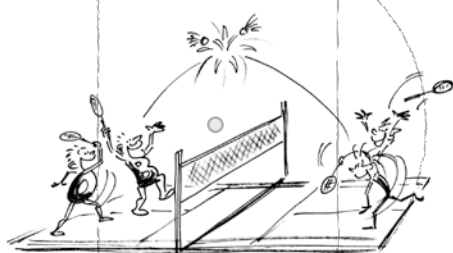
Mehrere Felder sind nebeneinander bezeichnet. Ins erste Feld wird der «König», also der beste Spieler oder das Team, das es wissen will, gesetzt. Alle spielen eine erste Runde. Danach wechseln die Spieler das Feld: die Gewinner in Richtung König, die Verlierer in die Gegenrichtung. Nach der nächsten Spielrunde ist wieder Feldwechsel. Kann sich der König oder das Königsteam halten?

Die bekannte Art



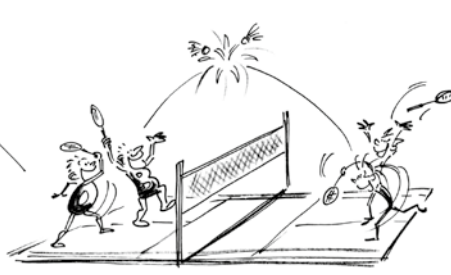
- Auf **allen Feldern** wird das **gleiche Spiel** gespielt.
Am häufigsten sind Rückschlagspiele. In der Mitte der Halle ist ein Netz oder eine Schnur gespannt. Je nach Spiel kann man auch Langbänke hinstellen.
Je nach Alter der Kinder sind Rückschlagspiele wie Badminton, Indiaca, usw. aber auch Fussballtennis oder Kopfball mit leichten Bällen geeignete Spiele.
- Natürlich eignen sich auch Teamspiele in kleinen Teams. Also etwa Korbball (mit Schachteln am Boden statt zu hohen Körben) oder Fussball in – je nach Hallengrösse und Alter der Spieler – 2:2 oder 3:3 Teams.

Mit verschiedenen Spielen und 1er oder 2er Mannschaften



Diese Form bedingt Gewöhnung und kann erst nach einigen Liga- oder Königsturnieren nach obigem Muster versucht werden. Dem Vorteil einer vielfältigen Spielschulung steht der Nachteil gegenüber, dass die Mitspieler sich dauernd umstellen müssen. Beurteilen sie dieses Schema auch als fair?

Mit 3:3 Teams



In einer grösseren Sporthalle kann man auch mit grösseren Teams spielen. Man muss allerdings aufpassen, dass sich die nebeneinander spielenden Teams nicht gegenseitig stören. Bei Königsturnieren muss deshalb das Spielerische und fröhliche Miteinander im Vordergrund stehen.

Das gleiche Spiel auf allen Feldern: Diese bekannte Form hat einige Vorteile. Man kann aber ein Königsturnier, wie wir in den Beispielen zeigen, auch mit mehreren Spielarten spielen. Bei den einzelnen Spielen muss aber zum Schluss erkennbar sein, wer auf- und absteigt.

Das Königsturnier eignet sich nicht für jüngere Kinder: Sie haben Mühe damit, sich immer neu orientieren zu müssen. Vor allem dann, wenn nicht nur der Platz sondern auch noch das Spiel gewechselt wird. Es lassen sich für dieses Alter nur ganz wenige geeignete Spiele finden.

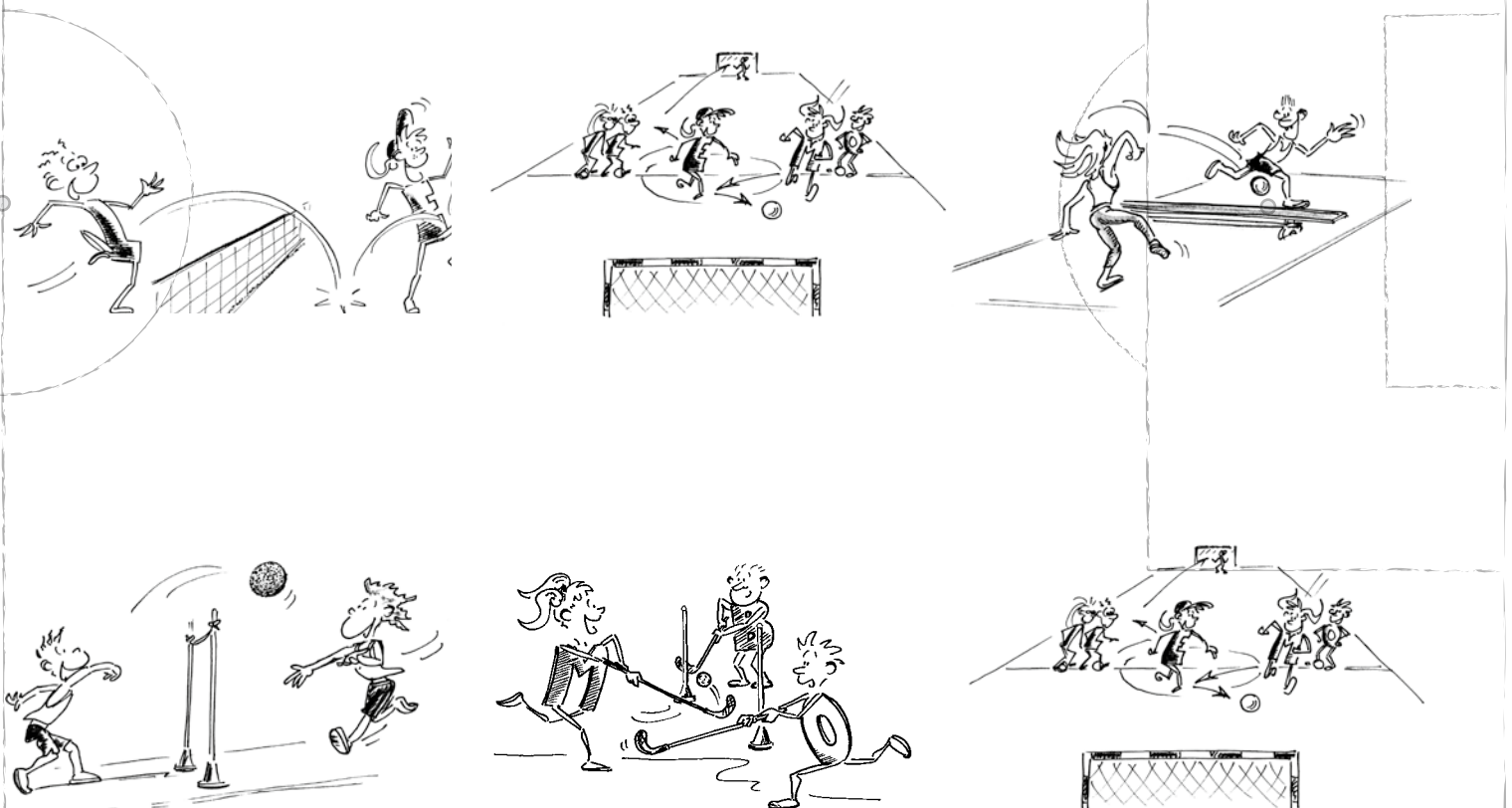
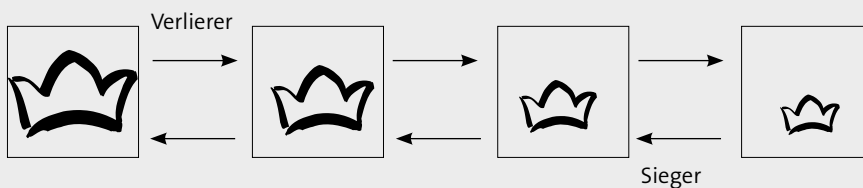
Auch Bewegungsaufgaben kann man einbauen: Dabei muss aber klar werden, wer auf- und absteigt.

Es geht ohne Schiedsrichter: Die Kinder entscheiden selbst, wer oder welches Team auf- oder absteigt. Sie müssen also selbst entscheiden, wer «gewonnen» hat. Bei Unentschieden oder falls sich die Kinder einmal nicht einig sind, entscheiden sie sich mit «Schere-Stein-Papier».



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

Hinweis: Bei dieser Spielform finden sich nach einigen Runden etwa gleich starke Spieler oder Teams als Spielpartner und steigen mal auf, mal ab. Auf jedem Spielfeld muss ein Gewinner festgestellt werden können. Die Spielregeln oder Aufgaben sind entsprechend festzulegen.



Sternspiel

Im Zentrum zeigt ein «Wegweiser» die Richtungen zu den Spielfeldern oder den Parours. Eine Skizze oder eine Bezeichnung weist darauf hin, was man da findet. An jeder erfüllten Station gibt es einen Stempel oder den Fingerabdruck eines Leiters auf die Spielfestkarte. Startpunkt für jedes Spiel ist immer das Zentrum.

Waldparcours

Wie? Es gibt für Aldo, Madeleine und Tim eine Reihe von Aufgaben: Auf einer Strecke von 20 m müssen sie so leise auftreten, dass man sie nicht hören kann, bis sie beim Spielleiter angekommen sind. Dann laufen sie einen Parours um markierte Bäume. Schliesslich suchen sie einen «Schatz», der auf einer einfachen Schatzkarte aufgezeichnet ist. Und zum Schluss klettern alle so hoch auf einen Baum, dass sie die aufgehängte Glocke läuten können.

Material: Je nach Stationen Glocke, Markierungsbänder usw.

Wozu? Laufen, Springen, Klettern, Stützen.

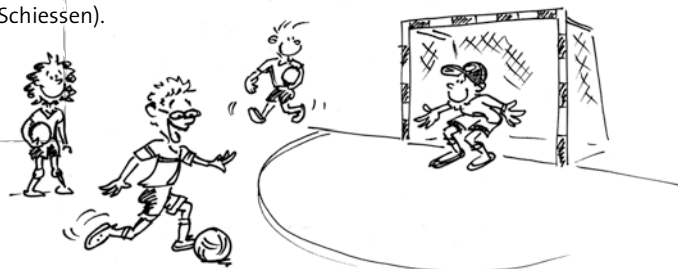


Penaltyschiessen

Wie? Jedes Team schießt eine Anzahl Bälle auf ein kleines Tor. Welches Team erreicht am meisten Treffer?

Material: Ball, Markierungen.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen).



Tupfball

Wie? Die «Jägergruppe» gibt sich einen Ball weiter und versucht die «Hasengruppe» abzutupfen. Wenn Luca den Ball hält, darf er nicht laufen. Wenn Jonas getupft wurde, wechselt er ins Nebefeld und wird dort zum «Jäger».

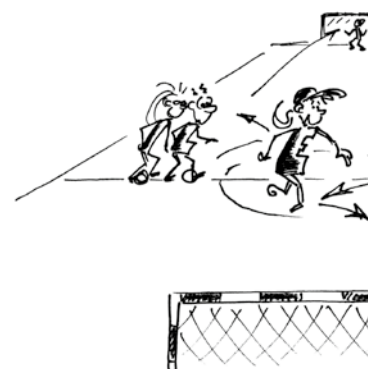
Material: Ball, Gruppenleibchen.

Wozu? Fangen, Werfen, Passen, Laufen.

Fussball

Wie? Siehe Kasten Seite 5 oben links.

Wozu? Werfen, Fangen (Schiessen, Passen, Annehmen), Laufen, Springen.



Grosse und kleine Aufgaben – Spiele für Wartezeiten: Neben solchen «grösseren» Aufgaben sollte es auch kleine, in kurzer Zeit zu erledigende Aufgaben geben, damit die Kinder miteinander auswählen können, was sie jetzt angehen wollen. Für allfällige Wartezeiten sind kleine Aufgaben vorhanden. Oder es warten einige Bälle auf Kinder, die mit ihnen spielen wollen.

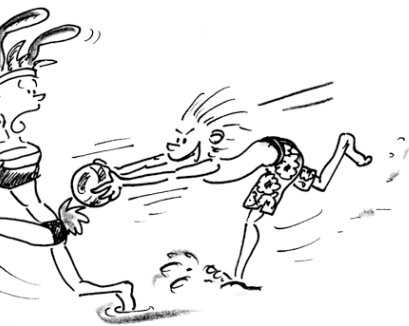
Welche Spiele oder Bewegungsaufgaben sind «frei»: Jedes Kind erhält einen Zwergenhut. Bei den Stationen sind jeweils so viele Hutständer angebracht, wie Kinder mitspielen können. Sind alle Hutständer besetzt, muss man eine andere Station auswählen oder eben warten. Das Gleiche erreicht man mit Spielzeugautos, die man auf die vorhandenen «Parkplätze» vor den Stationen stellt.

Kinder erfinden Parcours und Aufgaben: Bei der Gestaltung der Parcours die Kinder einbeziehen und ihre Ideen und Vorschläge aufnehmen. Sie wissen nämlich, was bei den andern gut ankommt, was zu einfach oder zu schwierig für sie ist. Auch die Spiele der Kinder sollte man vorher im Training bekannt machen. Vielleicht kann gerade das Kind seine Vorschläge erklären.

Eltern und Jugendliche einbeziehen: Gerade bei einem Sternspiel sind sie als Betreuer von Aufgaben hilfreich und wertschätzen damit auch die Leistungen der Kinder.



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

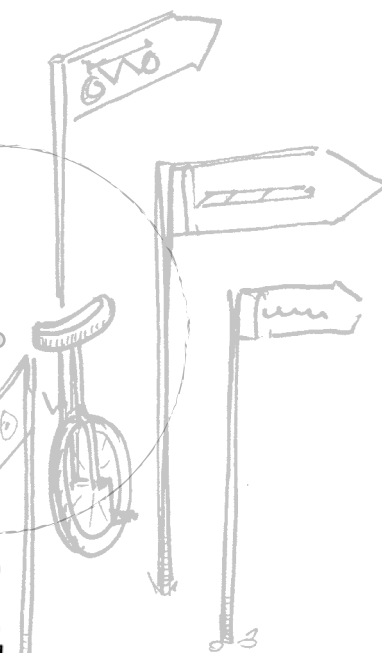
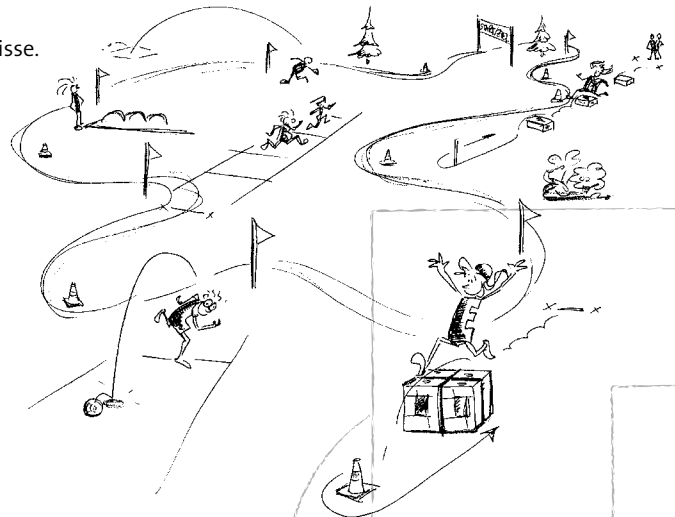


Rallye

Wie? Auf der Wiese, dem Hartplatz, dem Wald usw. überwinden Sarah und Britta verschiedene Hindernisse.

Material: Markierungen, Hindernisse.

Wozu? Laufen, Springen.



Zweierbob

Wie? Kevin steht oder kniet auf dem Rollbrett. Marco schiebt ihn an den Hüften haltend durch eine Slalomstrecke. Sind sie schneller als Alain und Tim? (Verletzungsgefahr beachten, Sturzraum freihalten).

Material: Skateboard, Markierungen.

Wozu? Balancieren, Rutschen, Gleiten.



Zum Abschluss ein Ritual

Am Ende des Spielevents ist eine gemeinsame Verabschiedung angezeigt. Die Kinder werden so diesen Tag als eine «abgeschlossene Sache» in guter Erinnerung behalten. Allenfalls auch Helfer und Eltern mit einzubeziehen, schadet nicht. Einige Anregungen.

Gemeinsamer Vers mit Bewegungen

Wie? Alle Kinder stehen im Kreis. Eine erwachsene Person ruft in den Kreis:

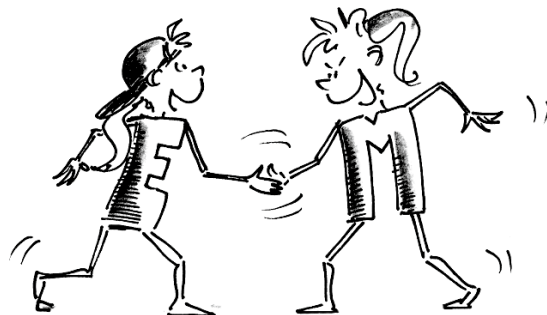
«Wir wünschen allen grossen Kindern
wir wünschen allen kleinen Kindern
wir wünschen allen traurigen Kindern
wir wünschen allen lustigen Kindern
eine gute Heimkehr!
Schön, dass Du dabei warst!»

(alle machen sich gross)
(alle Kinder machen sich klein)
(alle machen ein trauriges Gesicht)
(alle machen etwas Lustiges)



Verabschieden und danken

Wie? Alle gehen mit «Shake-hands» oder «Give-me-five» im Kreis herum und danken den andern, dass sie als Mitspieler, Partner oder «Gegner» zu einem guten Spielerlebnis beigetragen haben.



Weitere Ideen

- Eine Welle (La Ola)
- Ein gemeinsames Lied (siehe Kasten)
- usw.

Medienhinweise



Huber, L.; Lienert, S.; Müller, U.;
Baumberger, J.: **Top-Bewegungsspiele.**
Horgen, bm-sportverlag.ch, 2009.



Müller, U.; Baumberger, J.:
Top-Spiele für den Unterricht.
Horgen, bm-sportverlag.ch, 2009.

- Steinmann, P.: **J+S-Kids «Best of».** mobilepraxis Nr. 59, Magglingen, BASPO, 2009.
- Steinmann, P.: **J+S Kids – Praktische Beispiele.** Magglingen, EHSM, 2010.

Gemeinsames Schlusslied



Musik eignet sich ebenfalls für einen guten Abschluss eines Spieltags. Ideen dazu liefert die CD:

PFOSCHTESCHUSS – Lieder über Fussball und Sport.

16 Mundartlieder mit Kulturpotenzial. Mal rockig mit Band, mal lüpfig mit Kindern, mal jazzig, mal folkig. Für Fussballfans. Für Sportverrückte. Und für alle andern, die mit ihnen zusammenleben müssen. Eine Fussball-CD für die ganze Familie.

Bestellungen unter: www.andrewbond.ch

Der grosse Tag ist da

Am Tag des Spielanlasses selber gibt es immer wiederkehrende Punkte, die nicht vergessen werden sollten. Anregungen für einen reibungslosen Ablauf.

Nicht vergessen

- Eltern begrüssen und Aufgaben verteilen
- Gruppen kennzeichnen
- Plan des Spielfestes, Signalzeichen
- Materialkiste für die Spielfelder/Stationen
- Wegweiser/Plan zur jeweils nächsten Station
- Bar mit Tee oder Sirup, Früchten
- Sanitätsposten



Materialkiste (9 Felder, ca. 100 Kinder):

- 40 Markierungs-Teller
- 10 Markierungskegel (nummeriert)
- 6 Malstäbe
- 20 Überziehleibchen (2 Farben)
- 10 Springseile
- 1 Schwingseil (lang)
- 2 Zauberschnüre (Gummizug)
- 1 Schwungtuch
- 10 Frisbee (Soft)
- 6 Pugg-Tore
- 2 Koordinationsleitern
- Div. Ballone
- 10 Reifen
- 2 Zahlenwürfel (gross, Schaumstoff)
- 10 Mini-Tennisschläger mit Schaumstoffball
- 10 Indiacas
- 2 Hüpfsäcke
- 10 Fussbälle Gr. 4 light
- 2 Fussball Softbälle
- 2 Volley Softbälle
- 1 Rugby Softball
- 10 Tennisbälle



Was? Wer? Wann? Wo?

Wer zum ersten Mal einen Spielanlass organisiert, wird im Vorfeld grundsätzliche Fragen beantworten müssen. Ein Spielfestival ist zwar kein Grossanlass, dennoch hilft eine Checkliste allen, die keine oder wenig Erfahrung mit organisatorischen Aspekten haben.

1. Was wollen wir erreichen?

- Kinder zu vielfältiger Bewegung anregen.
- Kontakt zwischen Eltern, Trainer, Verein schaffen.
- Spass und Freude.

2. Welche Art Anlass wollen wir durchführen?

- Spielfest.
- Plauschanlass (Spielfest usw.) mit Einbezug von Erwachsenen.
- usw.

3. Wer soll daran teilnehmen?

- Kinder.
- Familienangehörige.
- Mitglieder, Aussenstehende.
- Gäste (z. B. Nationale Sportgrössen).

4. Wann findet er statt?

- Datum, Zeit, Ausweichdatum.
- Dauer (Terminkollisionen).

5. Wo wird er durchgeführt?

- Bestehende eigene Anlage.
- Bestehende fremde Anlage.
- Improvisierte eigene Anlage.

6. Wer organisiert den Anlass?

- Die eigenen Vereinsmitglieder.
- Spezielles Organisationskomitee.
- Fremde Leute.

7. Sind alle Punkte definiert?

- Jetzt kann es losgehen!

Sport,

Spiel

und

Spass

www.alder-eisenhut.ch

Alder+Eisenhut AG

9642 Ebnat-Kappel

Telefon 071 992 66 66

Fax 071 992 66 44



alder + eisenhut
turngeräte sportsgear service