

Im Wichtelwald



Spiel 1: Wichtel in den Bäumen

Geschichte

Die Kinder spielen kleine Wichtel, die in einem Wald leben. Neugierig klettern sie von Baum zu Baum.

Aufbau

- Ein ca. 12 x 12 Meter großes Feld markieren.
- 9 Hütchen in 3 verschiedenen Farben im Feld verteilen und 4 Miniretze aufstellen.

Ablauf

- Die Kinder laufen durch das Feld und springen über die Hütchen.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wer springt über die meisten Hütchen?
- Rückwärts oder seitwärts über die Hütchen springen.
- Nur mit links/rechts springen.
- Durch das Feld krabbeln.
- Nur über Hütchen derselben Farbe springen.
- Abwechselnd über Hütchen verschiedener Farben springen.



Spiel 2: Tannenzapfen

Geschichte

Die Wichtel spielen mit Tannenzapfen, die sie auf dem Waldboden finden.

Aufbau

- Den Aufbau nicht verändern.
- 1 Ball pro Kind.

Ablauf

- Die Kinder werfen die Bälle in die Höhe und fangen sie. Nach jedem Wurf springen sie über ein Hütchen.

Spielvarianten

- Wettbewerb: 1 Punkt pro Fang. Wer erreicht die meisten Punkte?
- Den Ball von einer Hand zur anderen werfen.
- Den Ball hochwerfen, eine halbe/volle Drehung ausführen und fangen.
- Den Ball hochwerfen, in die Hände klatschen und fangen.
- Den Ball durch die Beine rollen.
- Auf Kommando über ein Hütchen der aufgerufenen Farbe springen.



Spiel 3: Wasser für die Blumen

Geschichte

Es ist ein heißer Tag im Wald. Die Wichtel gießen die Blumen auf einer Waldlichtung.

Aufbau

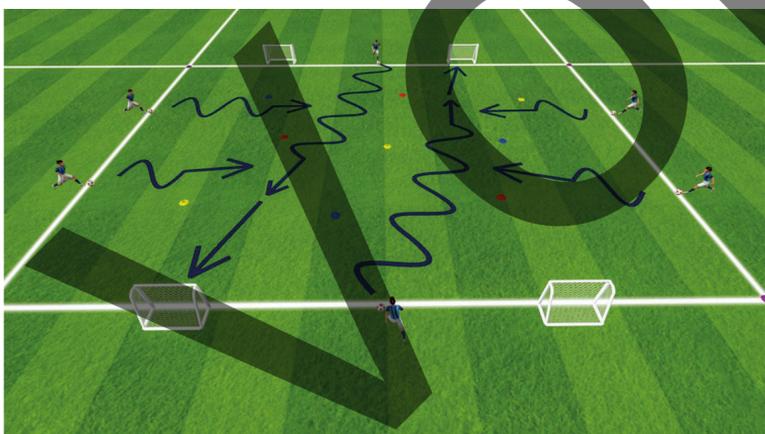
- Den Aufbau nicht verändern.
- 1 Ball pro Kind.

Ablauf

- Die Kinder dribbeln frei durch das Feld. Auf ein Kommando dribbeln sie zu einem Hütchen der aufgerufenen Farbe, setzen sich dort auf den Boden und halten den Ball in die Höhe. Anschließend weiterdribbeln.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wer sitzt zuerst neben einem Hütchen?
- Nur mit links/rechts dribbeln.
- Tiere oder andere Begriffe aufrufen. Die Kinder dribbeln zu Hütchen der passenden Farbe, z.B. Eisbär = weiß, Flamingo = rot, Meer = blau.
- Nur Hütchen einer bestimmten Farbe abdribbeln.
- Die Hütchen in einer bestimmten Farbreihenfolge abdribbeln, z.B. rot, gelb, blau.
- Die Kommandos durch Handzeichen oder Hochhalten einer Farbe geben.
- Auf Kommando gegen die Hütchen der aufgerufenen Farbe schießen.



Spiel 4: Wölfe

Geschichte

Wölfe erscheinen auf der Lichtung und jagen die Wichtel. Die Wichtel bewerfen sie mit den Tannenzapfen.

Aufbau

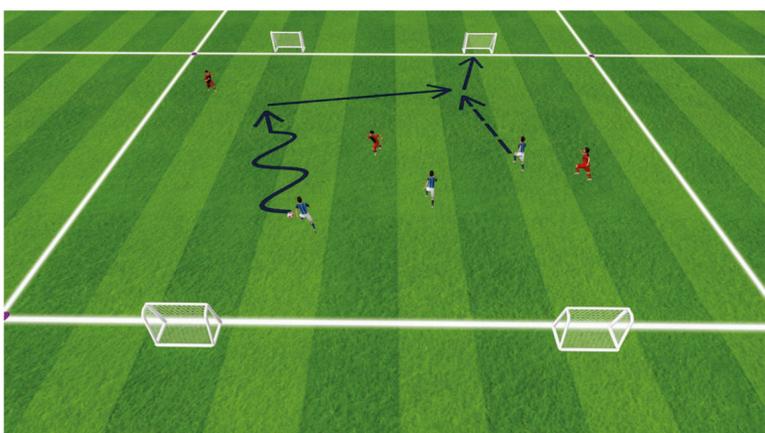
- Den Aufbau nicht verändern.

Ablauf

- Die Kinder dribbeln durch das Feld, weichen den Hütchen aus und schießen auf die Tore.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- Nur mit links/rechts schießen.
- Nach jedem Treffer eine neue Startposition an der Seitenlinie suchen.
- Vor jedem Torschuss 2 Farben abdribbeln.
- Vor jedem Torschuss 3 Farben in vorgegebener Reihenfolge abdribbeln.



Spiel 5: Wichtelfest

Geschichte

Die Wichtel haben die Wölfe vertrieben und feiern im Wald ein kleines Fest.

Aufbau

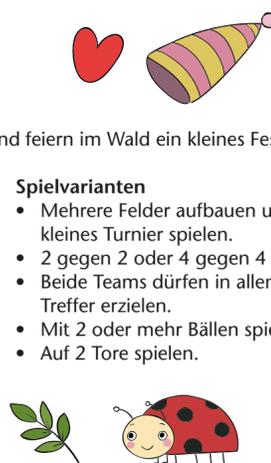
- Die Hütchen entfernen.
- 2 Teams einteilen.

Ablauf

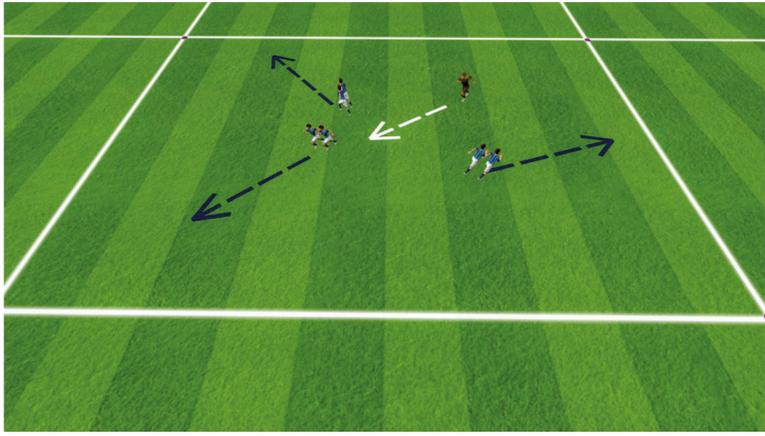
- Spiel 3 gegen 3. Jedes Team greift auf 2 Tore an und verteidigt die anderen beiden.
- Bei Seitenaus dribbeln die Kinder ins Feld ein (kein Einwurf, kein Eckball, kein Abstoß).

Spielvarianten

- Mehrere Felder aufbauen und ein kleines Turnier spielen.
- 2 gegen 2 oder 4 gegen 4 spielen.
- Beide Teams dürfen in allen Toren Treffer erzielen.
- Mit 2 oder mehr Bällen spielen.
- Auf 2 Tore spielen.



Im Zauberschloss



Spiel 1: Schlossputz

Geschichte

Der große Zauberer Zwieback putzt sein Zauberschloss. Dabei scheucht er viele Spinnen aus dem Fenster.

Aufbau

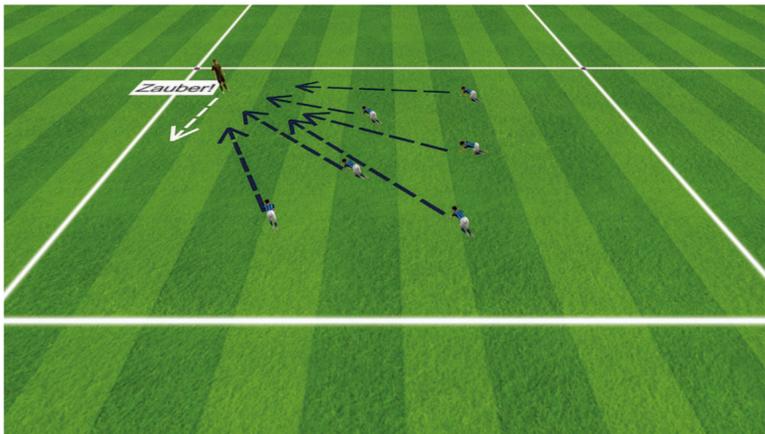
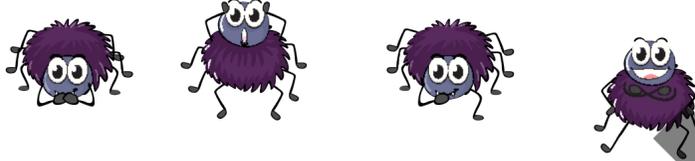
- Ein ca. 15 x 15 Meter großes Feld markieren.
- Trainer und Kinder stehen im Feld. Je 2 Kinder fassen sich an den Händen.

Ablauf

- Der Trainer fängt die Kinder, die mit dem Partner an der Hand zusammen laufen.
- Gefangene springen gemeinsam 3-mal in die Höhe und laufen dann weiter.

Spielvarianten

- 3 Kinder fassen sich an den Händen.
- Die Kinder laufen allein. Gefangene „ketten“ sich zusammen.
- Gefangene umrunden ein Eckhütchen.
- Gefangene führen eine volle Drehung aus.
- 2 Kinder als Fänger.



Spiel 2: Zauberschüler

Geschichte

Der Zauberer Zwieback braucht Hilfe beim Putzen. Schnell zaubert er seine kleinen Zauberschüler herbei.

Aufbau

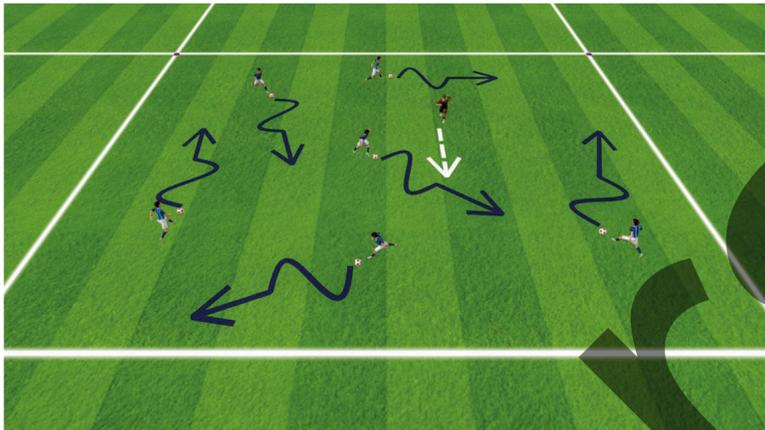
- Den Aufbau nicht verändern.

Ablauf

- Die Kinder stellen sich im Feld auf alle vier. Auf Kommando des Trainers springen sie auf, laufen zu ihm und gehen an seinem Standort wieder in den Vierfüßlerstand. Anschließend sucht sich der Trainer eine neue Position.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wer klatscht zuerst beim Trainer ab?
- Ein weiterer Erwachsener unterstützt den Trainer. Die Kinder laufen wahlweise zu einem Erwachsenen.
- Die Kinder sitzen im Feld.
- Die Kinder krabbeln oder kriechen zum Trainer.
- Die Kinder hüpfen vorwärts oder rückwärts zum Trainer.



Spiel 3: Zauberkugeln

Geschichte

Die kleinen Zauberschüler nehmen sich Zauberkugeln aus dem Regal, um damit den Staub wegzuzaubern. Der Zauberer Zwieback will sie ihnen wieder abnehmen.

Aufbau

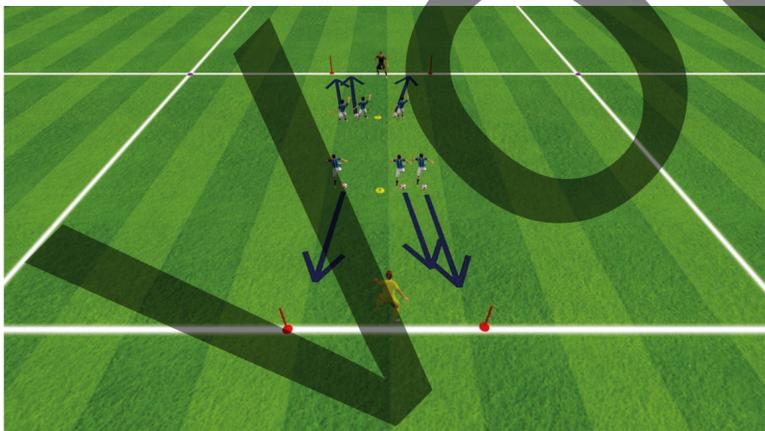
- Den Aufbau nicht verändern.
- 1 Ball pro Kind.

Ablauf

- Die Kinder dribbeln frei im Feld. Der Trainer versucht, die Bälle der Kinder zu berühren.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wessen Ball wird am wenigsten berührt?
- Nur mit links / rechts dribbeln.
- Weitere Erwachsene unterstützen den Trainer.
- 2 Kinder übernehmen die Rolle des Trainers.
- Wird der Ball berührt, prellen die Kinder 2-mal, bevor sie weiterdribbeln.



Spiel 4: Frösche

Geschichte

Aus Versehen haben die Zauberschüler die Kugeln in Frösche verwandelt. Schnell bringen sie die Frösche zum Schlossteich.

Aufbau

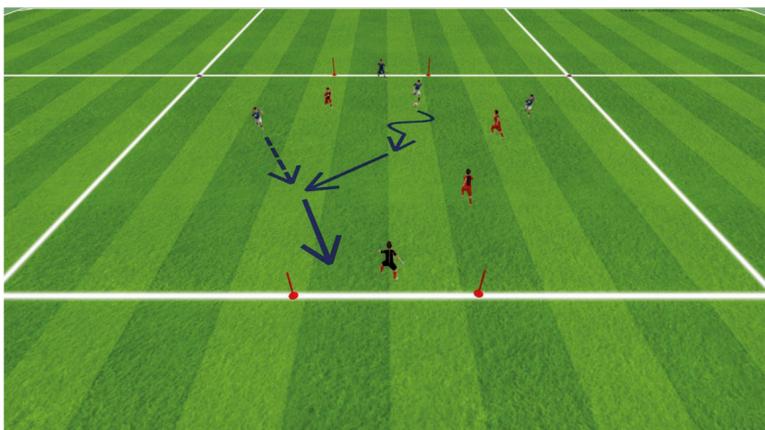
- 2 große Tore markieren.
- In einer Entfernung von ca. 5 Metern eine Schussmarkierung setzen.
- Die Kinder legen ihre Bälle neben die Schussmarkierung.
- Der Trainer und ein weiterer Erwachsener als Torhüter.

Ablauf

- Die Kinder schießen gleichzeitig auf die Tore. Anschließend holen sie die Bälle und wechseln auf die andere Seite.

Spielvarianten

- Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- Abwechselnd mit links / rechts schießen.
- Ohne Torhüter.
- 4 Tore aufbauen.
- Aus dem Dribbeln auf die Tore schießen.



Spiel 5: Zauberstunde

Geschichte

Die Zauberschüler dürfen im Schloss frei das Zaubern üben.

Aufbau

- Den Aufbau nicht verändern.
- 2 Teams einteilen.

Ablauf

- Spiel 4 gegen 4 mit Torhütern.

Spielvarianten

- 3 gegen 3 spielen.
- In 2 Feldern ein Turnier nach dem Modus „jeder gegen jeden“ spielen.
- Auf 4 oder mehr Tore spielen.
- Der Trainer spielt mit.
- Mit 3 Bällen spielen.
- Verschiedene Bälle einsetzen, z.B. Plastikball, Softball, Miniball, Tennisball, Wasserball, Reflexball.

