

# Programmblöcke im Lagerprogramm



## Programmblöcke im Lagerprogramm:

- an denen alle mitmachen können
- die über längere Zeit "tragen" müssen
- bei denen Material und Ort ein Stück weit organisierbar sind

## Inhalt:

- Kleine Trainingslehre
- Einfache Ballspiele
- Mannschaftsspiele anpassen
- Netzspielformen
- Laufspiele
- OL-Spiele

## Anleitung zu allem

### Programmblöcke

## Mannschaften und Feldeinteilungen

- viele parallele Spiele (mehrere Felder)

- Mannschaftswechsel, Turnierformen

A bleibt an Ort

gerade Anzahl Mannschaften

1x Pause

ungerade Anzahl Mannschaften

- Parallelenspiel

Mannschaft B  
Mannschaft A  
Mannschaft C

Bei Ballverlust verlässt die verteidigende Mannschaft B das Feld. Sie hat entweder ein Tor erhalten oder sich den Ball erlangt. Sie übergibt den Ball an Mannschaft C und stellt sich neu hinter der verteidigenden Mannschaft A auf.

- Wechsel innerhalb der Mannschaft

Späher mit mehreren "Linsen" wie in Eishockey)

Mannschaft A mit - Liste 1 - Liste 2

Mannschaft B mit - Liste 1 - Liste 2

- Eishockeuhähnlich

Es darf um das Tor herum gespielt werden.

- Ein Tor für zwei Mannschaften

A verteidigt von links  
B verteidigt von rechts

- Versetzte Tore

von beiden Seiten dürfen Tore erzielt werden

- Linienspiel

- Feld mit Torkreis (Estradeterren)

Handballfeld

**Quellenachweis:**

**Inhalt:** Pascal Georg, Andrea-Carlo Polesello, Max Stierlin Spiel und Sport, 1990, Leiterhandbuch

**copyright:** ESSM, Magglingen, [www.ehsm.ch](http://www.ehsm.ch)

**Fotos und Zeichnungen:** Anna-Barbara und Max Etter, Annemarie und Walter Geissbühler, Hugo Lörtscher