

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

<p>- viele parallele Spiele (mehrere Felder)</p> <p>- Mannschaftswechsel, Turnierformen</p> <p>gerade Anzahl Mannschaften</p> <p>ungerade Anzahl Mannschaften</p> <p>- Parallelenspiel</p> <p>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.</p> <p>- Wechsel innerhalb der Mannschaft</p> <p>Späher mit mehreren "Linsen" wie in Eishockey)</p>	<p>- Eishockeuhähnlich</p> <p>Es darf um das Tor herum gespielt werden.</p> <p>- Ein Tor für zwei Mannschaften</p> <p>A verteidigt von links B verteidigt von rechts</p> <p>- Versetzte Tore</p> <p>von beiden Seiten dürfen Tore erzielt werden</p> <p>- Linienspiel</p> <p>- Feld mit Torkreis (Estratenerwartung)</p> <p>Handballfeld</p>
---	--

Quellenachweis:

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

copyright: ESSM, Magglingen, www.ehsm.ch

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