

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

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

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