

Kinderfussball - Abzeichen SFV

Kategorie

G

	Fussball spielen lernen			Vielseitigkeit erleben	Fussball spielen
	Affenball	Brückenwächter	Tigerball	Parcours	3 gegen 3
	Affenball	Brückenwächter	Tigerball	Parcours	3 gegen 3
	1 gegen 1	Ballschule 1	Angreifen in Überzahl	Parcours	5 gegen 5
	1 gegen 1	Ballschule 1	Angreifen in Überzahl	Parcours	5 gegen 5
	TS + 1 gegen TS + 1	Ballschule 2	4 gegen 4 + 2 Joker	Parcours	6 gegen 6
	TS + 1 gegen TS + 1	Ballschule 2	4 gegen 4 + 2 Joker	Parcours	6 gegen 6

Kinderfussball – Abzeichen SFV

Einleitung



Vom Kicker zum Ballkünstler

Die SFV-Kinderfussball-Abzeichen stellen einen wichtigen Eckpfeiler in der Ausbildungsphilosophie des SFV-Kinderfussballkonzepts dar. Sie sind eine Bestätigung des Lernfortschritts der jungen Fussballerinnen und Fussballer.

Die Trainerinnen und Trainer sollen jedem Kind, welches regelmässig und mit vollem Einsatz trainiert das Abzeichen erteilen können.

So heissen die drei Abzeichen:

- «Kicker» für die Kategorie G
- «Dribbler» für die Kategorie F
- «Ballkünstler» für die Kategorie E

Nach erfolgreicher Absolvierung der Aufgaben erhalten die Kinder ihr Abzeichen (persönliche SFV-Kinderfussball-Membercard und Sticker, welcher im „Laura und Simon“-Buch an seinen vorgesehenen Platz geklebt werden kann).

Kinder im jüngeren Jahrgang der jeweiligen Kategorie (G, F, oder E) absolvieren die Aufgaben in der Basisform (Abzeichen ohne Stern), im zweiten Jahr in der Form für Fortgeschrittene (Abzeichen mit Stern).

Übergeordnetes Ziel

Wir wollen unsere Ausbildungsphilosophie in den Vereinstrainings verankern und die Trainierinnen und Trainern dabei unterstützen, diese in ihrem Jahresprogramm umzusetzen. So dass wir unsere Vision (Lachen, Lernen, Leisten in jedem Training oder Turnier) realisieren können.

Bis in drei Jahren sollen 50% aller registrierten Kinder (Kategorien G-E) jährlich das Abzeichen erlangen.

Warum Abzeichen?

Mit den Abzeichen wollen wir:

- Den Trainingseinsatz der Kinder mit einer Anerkennung wertschätzen.
- Den Trainerinnen und Trainern eine Orientierungshilfe für ihr Trainingsprogramm geben.
- Unsere Spiel- und Ausbildungsphilosophie verankern.

Die Spiel- und Übungsformen des „3mal3“ sind die praktische Umsetzung unserer Spiel- und Ausbildungsphilosophie.

Basierend auf dem „3mal3“ sind für die Kategorien G, F und E Lernziele für jedes Jahr definiert. Werden am Ende eines Jahres alle Lernziele erreicht und die Kinder können ihre Kompetenzen in den vorgegebenen Aufgaben zeigen, führt dies zum Abzeichen.

Was beinhalten die Aufgaben zu den Abzeichen?

Die Aufgaben zur Erlangung der Abzeichen orientieren sich am „3mal3“. Aufgeteilt in die drei Bereiche „Fussball spielen lernen“, „Vielseitigkeit erleben“ und „Fussball spielen“.

Drei Aufgaben sind im Bereich „Fussball spielen lernen“ zu erfüllen. Die Aufgaben orientieren sich an den Spielsituationen:

- Tore erzielen
- Tore alleine vorbereiten
- Tore gemeinsam vorbereiten

Sie verlangen beidseitig ausgeführte technische und spielerische Fertigkeiten alleine oder im Zusammenspiel.

Im Bereich „Vielseitigkeit erleben“ können die Kinder ihre individuellen Lernfortschritte im Parcours zeigen. Der Parcours besteht aus verschiedenen Bewegungsaufgaben. Diese können während dem Jahr im Training einzeln geübt und zum Schluss im Parcours zusammengefügt werden.

Im Bereich „Fussball spielen“ organisieren die Kinder selbständig einen Match ohne Schiedsrichter und unter Einhaltung von Fairplay. Die Kinder spielen auf verschiedenen Spielerpositionen und versuchen die Spielprinzipien umzusetzen.

Dadurch wird die Entwicklung der Sozial-, Selbst- und Spielkompetenz der Kinder im Jahresverlauf unterstützt.

Anmeldung und Durchführung

Wie melde ich mein Team für die Abzeichen an?

Als Trainerin/Trainer per Login auf clubcorner.ch. Alle Kinder eintragen und anmelden.

Welche Unterlagen stehen zur Verfügung?

Für meine Trainingsplanung:

- Jahresplanung (zeigt den Weg zu den Abzeichen auf und kann individuell angepasst werden).
- Aufbaureihen zu den Spiel- und Übungsformen des „3mal3“.
- Die Lernziele der drei Kategorien G, F und E im Überblick.

Für die Durchführung der Abzeichen:

- Erläuterungen zur Durchführung der Kinderfussball-Abzeichen
- Beschreibung der einzelnen Aufgaben pro Kategorie

Wie führe ich die Abzeichen durch?

Es gibt drei Varianten:

- Der Zeigetag: Als Saison-Abschluss an einem speziellen Tag
- Im Training: Dazu braucht es zwei aufeinanderfolgende Trainingseinheiten.
- Während der Saison: Über das Jahr hinweg als „rollende Lernzielkontrolle“

Hinweis

Die Unterschiede vom Abzeichen ohne Stern zum Abzeichen mit Stern werden in der Aufgabenstellung mit einer roten Markierung hervorgehoben.

Kinderfussball – Abzeichen SFV

Trainingsschwerpunkt 1: Fussball spielen lernen

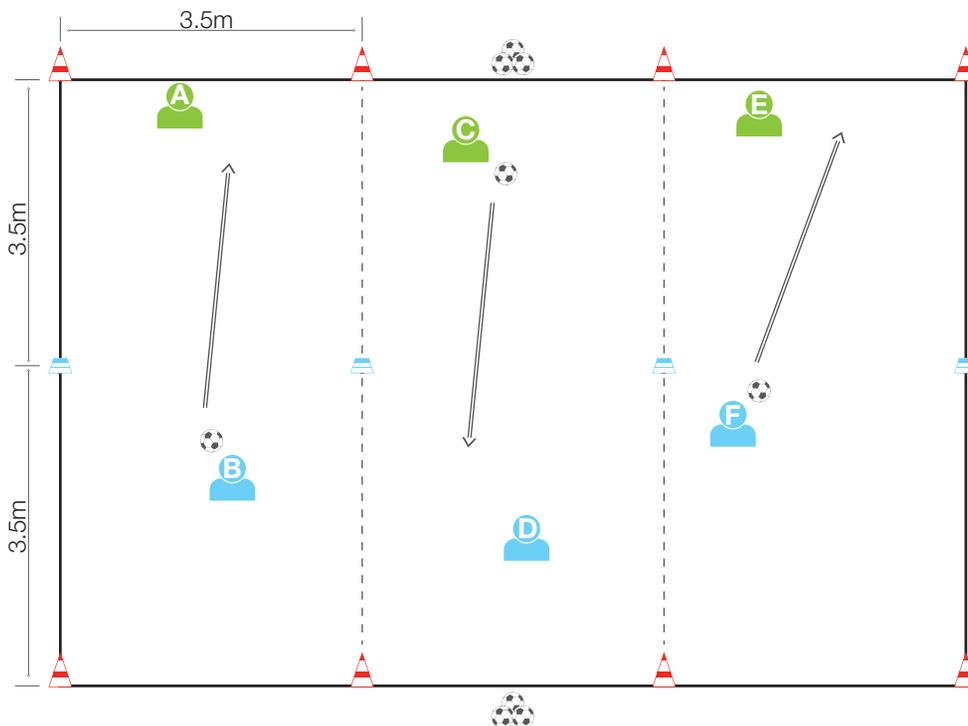


Spielsituation 1: Tore erzielen

Tore erzielen

Affenball (TS gegen TS)

Kategorie
G



Durchführung:

- 2 Torspieler stellen sich gegenüber auf.
- Abwechslungsweise versucht jeder Torspieler beim Gegenüber ein Tor zu erzielen (Flachschuss) bzw. zu verhindern.
- Die Mittellinie darf nicht übertreten werden.
- 6 Kinder, 3 Felder, 3 Runden à 3-5min. Nach jeder 1. Runde den Gegenspieler wechseln.

1. Runde: nur mit re Fuss
2. Runde: nur mit li Fuss
3. Runde: mit beiden Füßen

Material:

- 8 Pylonen
- 4 Markierteller
- 3-9 Bälle
- 6 Überzieher (3 pro Farbe)

Dimensionen:

Breite Tor: **3.5m**

Feldlänge: **7m**

Beobachtungskriterien:

1. In jeder Runde erzielt jedes Kind mind. 1 Tor per Flachschuss.
2. In jeder Runde kann jedes Kind mind. 1 Tor verhindern.

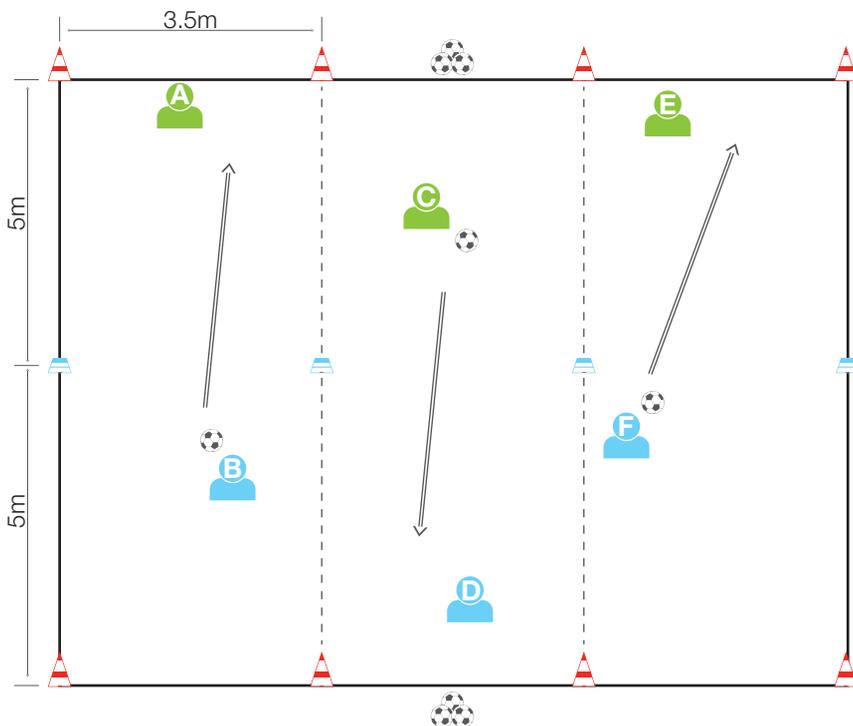
Lernziel erreicht, wenn:

- In jeder Runde beide Beobachtungskriterien erfüllt werden.

Tore erzielen **Affenball (TS gegen TS)** Kategorie **G**



Kind	Name	Beobachtungskriterien						Erfüllt	Datum
		Runde 1		Runde 2		Runde 3			
		Tor erzielt rechts	Tor verhindert	Tor erzielt links	Tor verhindert	Tor erzielt rechts/ links	Tor verhindert		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									



Durchführung:

- 2 Torspieler stellen sich gegenüber auf.
- Abwechslungsweise versucht jeder Torspieler beim Gegenüber ein Tor zu erzielen (Flachschuss) bzw. zu verhindern.
- Die Mittellinie darf nicht übertreten werden. 6 Kinder, 3 Felder, 3 Runden à 3-5min. Nach jeder Runde den Gegenspieler wechseln.

1. Runde: nur mit re Fuss
2. Runde: nur mit li Fuss
3. Runde: mit beiden Füßen

Material:

- 8 Pylonen
- 4 Markierteller
- 3-9 Bälle
- 6 Überzieher (3 pro Farbe)

Dimensionen:

Breite Tor: **3.5m**
Feldlänge: **10m**

Beobachtungskriterien:

1. In jeder Runde erzielt jedes Kind mind. 1 Tor per Flachschuss.
2. In jeder Runde kann jedes Kind mind. 1 Tor verhindern.

Lernziel erreicht, wenn:

- In jeder Runde beide Beobachtungskriterien erfüllt werden.

Tore erzielen

Affenball (TS gegen TS)

Kategorie
G



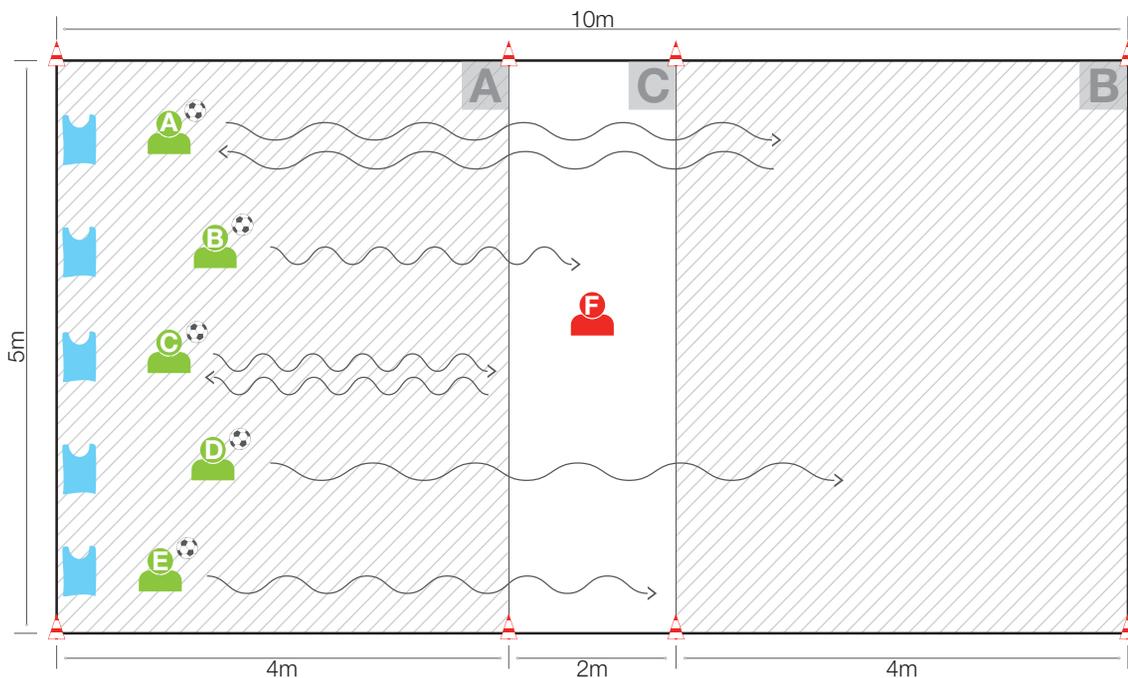
Kind	Name	Beobachtungskriterien						Erfüllt	Datum
		Runde 1		Runde 2		Runde 3			
		Tor erzielt rechts	Tor verhindert	Tor erzielt links	Tor verhindert	Tor erzielt rechts/ links	Tor verhindert		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

Spielsituation 2a: Tore alleine vorbereiten

Tore alleine vorbereiten

Brückenwächter

Kategorie
G



Durchführung:

- 5 Kinder versuchen mit ihrem Ball auf ein Signal in die gegenüberliegende Zone und wieder zurück zu dribbeln. Der Ball darf dabei nicht in das seitliche Aus und muss in der gegenüberliegenden Zone B sowie in der Zone A gestoppt werden können.
- Dazwischen versucht der Verteidiger (Brückenwächter) in Zone C den Kindern den Ball wegzunehmen.
- Nach einem gelungenen Versuch dürfen sich die Kinder ein Überzieher anziehen.
- Erwischt der Brückenwächter einen Ball = Rollentausch. (max. 3 Durchgänge als Brückenwächter)
- Spieldauer = 10 Durchgänge

Material:

- mind. 8 Pylonen
- mind. 6 Überzieher
- mind. 5 Bälle

Dimensionen:

Feld: **5x10m**

Brückenlänge: **2m**, Endzonenlänge: **4m**

Beobachtungskriterien:

1. Kann ohne Ballverlust hin und zurück gedribbelt werden?
2. Kann der Ball innerhalb der gegenüberliegenden Zone gestoppt werden?

Lernziel erreicht, wenn:

- Jedem Kind gelingt **mind. 1** korrekter Versuch (korrekter Versuch = beide Beobachtungskriterien sind erfüllt)

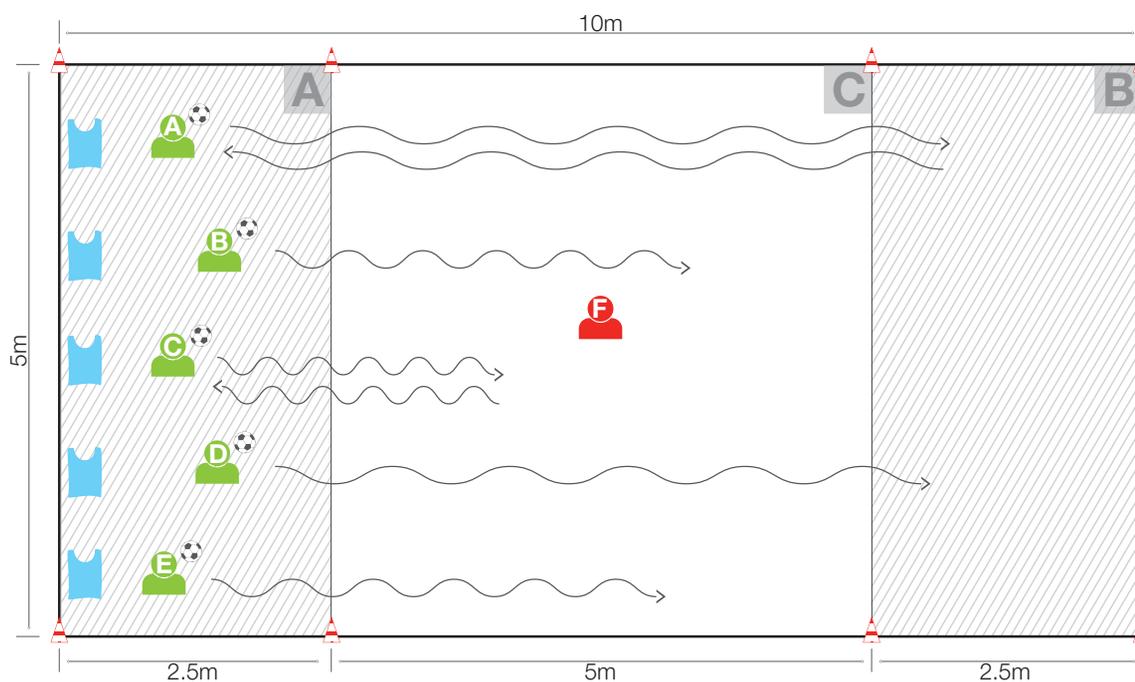
Tore alleine
vorbereiten

Brückenwächter

Kategorie
G



Kind	Name	Beobachtungskriterien			Erfüllt	Datum
		Hin und zurück ohne Ballverlust	Ball innerhalb Zonen stoppen	Anzahl korrekte Versuche aus 10 Durchgängen		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						



Durchführung:

- 5 Kinder versuchen mit ihrem Ball auf ein Signal in die gegenüberliegende Zone und wieder zurück zu dribbeln. Der Ball darf dabei nicht in das seitliche Aus und muss in der gegenüberliegenden Zone B sowie in der Zone A gestoppt werden können.
- Dazwischen versucht der Verteidiger (Brückenwächter) in Zone C den Kindern den Ball wegzunehmen.
- Nach einem gelungenen Versuch dürfen sich die Kinder ein Überzieher anziehen.
- Erwischt der Brückenwächter einen Ball = Rollentausch. (max. 3 Durchgänge als Brückenwächter)
- Spieldauer = 10 Durchgänge

Material:

- mind. 8 Pylonen
- mind. 6 Überzieher
- mind. 5 Bälle

Dimensionen:

Feld: **5x10m**

Brückenlänge: **5m**, Endzonenlänge: **2.5m**

Beobachtungskriterien:

1. Kann ohne Ballverlust hin und zurück gedribbelt werden?
2. Kann der Ball innerhalb der gegenüberliegenden Zone gestoppt werden?

Lernziel erreicht, wenn:

- Jedem Kind gelingen **mind. 3** korrekte Versuche (korrekter Versuch = beide Beobachtungskriterien sind erfüllt)

Tore alleine vorbereiten

Brückenwächter

Kategorie
G



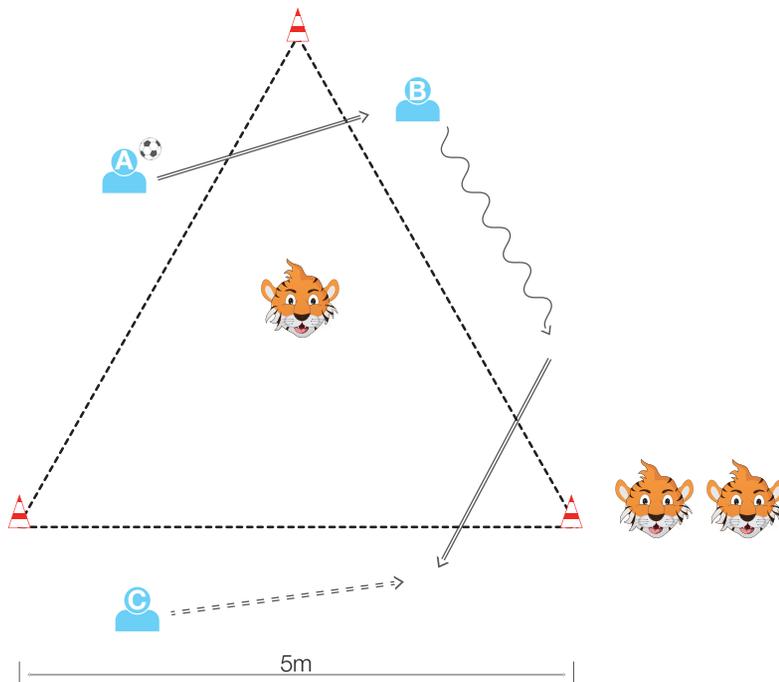
Kind	Name	Beobachtungskriterien			Erfüllt	Datum
		hin und zurück ohne Ballverlust	Ball innerhalb Zonen stoppen	Anzahl korrekte Versuche aus 10 Durchgängen		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

Spielsituation 2b: Tore gemeinsam vorbereiten

Tore gemeinsam vorbereiten

Tigerball

Kategorie
G



Durchführung:

- 3 Kinder = Angreifer, 3 Kinder = Verteidiger
- Die 3 Angreifer stellen sich ausserhalb des Dreiecks auf. In der Mitte des Dreiecks befindet sich 1 Verteidiger (=Tiger).
- Ziel der Dreiergruppe aussen = 5 Pässe am Stück durch die Dreiecks-Zone **ohne Balleroberung** des Verteidigers.
- Nach jedem Versuch wechselt der Verteidiger.
- Die Angreifer dürfen sich nur ausserhalb des Dreiecks bewegen, der Verteidiger nur innerhalb.

Material:

- 3 Pylonen
- 6 Überzieher (3 pro Farbe)
- 3-6 Bälle

Dimensionen:

Dreieckseitenlänge : **5 m**

Beobachtungskriterien:

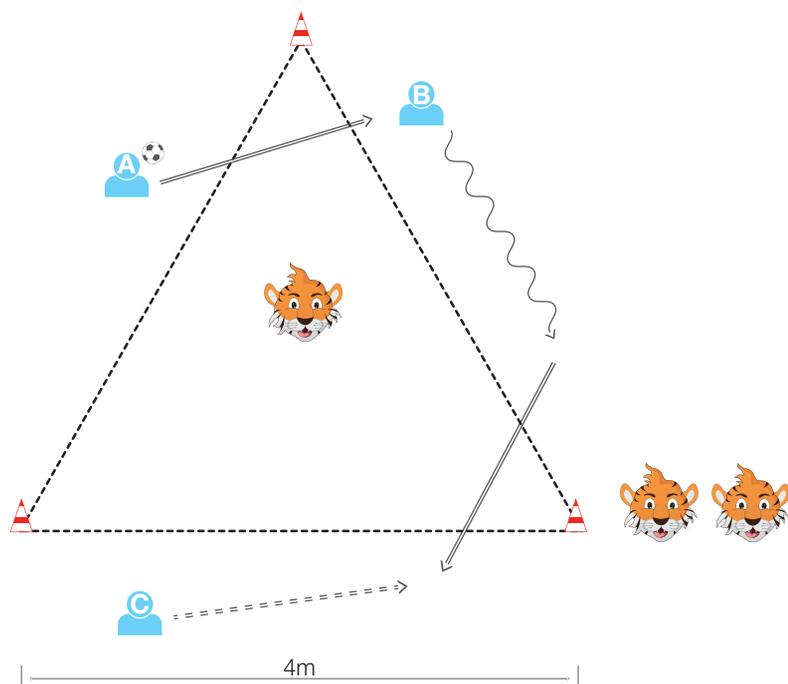
1. Gelingen den Angreifern 5 Pässe am Stück durch die Dreiecks-Zone ?

Lernziel erreicht, wenn:

- **1 Versuch** aus maximal 6 muss dem angreifenden Team gelingen.



Kind	Name	Beobachtungskriterien			Erfüllt	Datum
		5 Pässe am Stück	Tiger darf Ball berühren, aber nicht erobern	1 Versuch aus max. 6 gelingt		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						



Durchführung:

- 3 Kinder = Angreifer, 3 Kinder = Verteidiger
- Die 3 Angreifer stellen sich ausserhalb des Dreiecks auf. In der Mitte des Dreiecks befindet sich 1 Verteidiger (=Tiger).
- Ziel der Dreiergruppe aussen = 5 Pässe am Stück durch die Dreieck-Zone **ohne Ballberührung** des Verteidigers.
- Nach jedem Versuch wechselt der Verteidiger.
- Die Angreifer dürfen sich nur ausserhalb des Dreiecks bewegen, der Verteidiger nur innerhalb.

Material:

- 3 Pylonen
- 6 Überzieher (3 pro Farbe)
- 3-6 Bälle

Dimensionen:

Dreieckseitenlänge : **4 m**

Beobachtungskriterien:

1. Gelingen den Angreifern 5 Pässe am Stück durch die Dreieck-Zone ?

Lernziel erreicht, wenn:

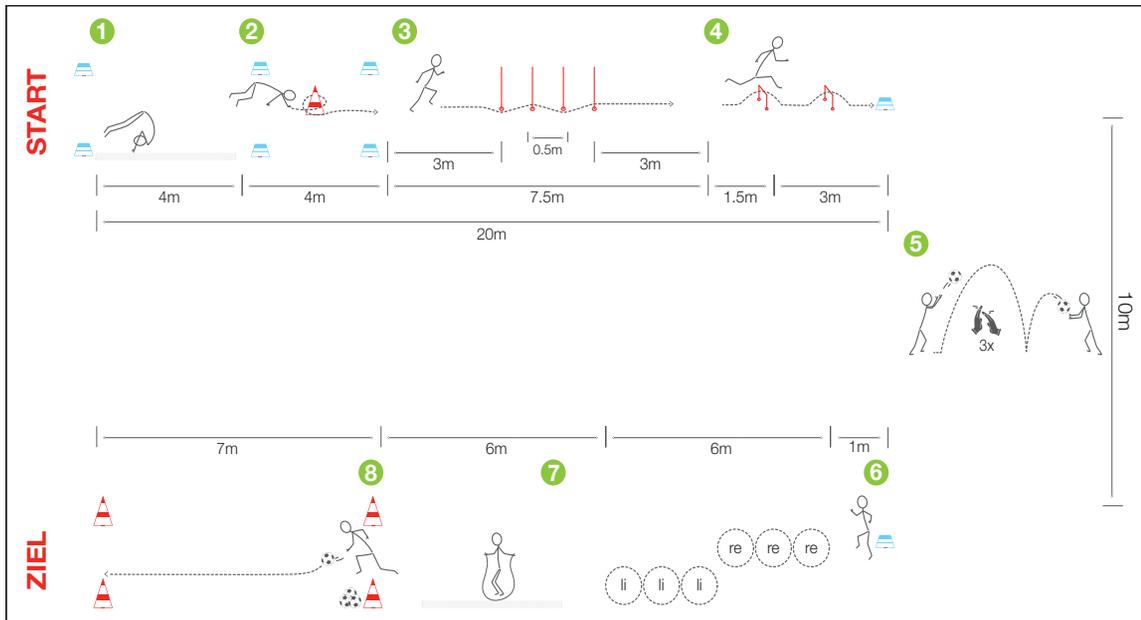
- **2 Versuche** aus maximal 6 müssen dem angreifenden Team gelingen.



Kind	Name	Beobachtungskriterien			Erfüllt	Datum
		5 Pässe am Stück	Tiger darf Ball nicht berühren	2 Versuch aus max. 6 gelingen		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

Parcours

Kategorie
G



Durchführung:

- Die Aufgaben des Hindernisparcours (1-8) werden nacheinander ohne Unterbrechung absolviert.

Material:

- 1 Überzieher
- 5 Pylonen
- 8 Marierteller
- 4 Slalomstangen
- 2 Hindernisse (z.B. Hürden oder Pylonen mit Markierteller)
- 6 Bälle
- 6 Reifen
- 1 Springseil

Beobachtungskriterien:

- Rolle vw:** Von Anfang bis zum Ende (wieder stehen) ein Überzieher zwischen den Knien ein-klemmen. (Mit beiden Händen zu Beginn der Rolle gut stützen.)

- Stützkraft:** Die Strecke von A nach B im Vierfüßler laufen. Nur die Hände und Füße dürfen dabei den Boden berühren.
- Slalom:** Slalom durchlaufen ohne eine Stange zu berühren. (4 Stangen, 50cm)
- Hindernis:** Die 2 Hindernisse (Höhe 20-30 cm) überspringen ohne sie zu berühren (Sprungart frei wählbar).
- Balltrick:** 2x den Ball mit den Händen hochwer-fen, mit beiden Händen 2x Klatschen und den Ball nach einem Bodenkontakt wieder fangen.
- Reifenbahn gerade:** Durch 6 Reifen einbeinig hüpfen, ohne dabei einen Reifen zu berühren. Sprungmuster: siehe Skizze.
- Seilspriegen:** 10x Seilspriegen (Form frei wählbar, nach Fehlern darf weitergezählt werden).
- Zielpassen:** Mit der li und re Hand 1x aus 7m Distanz einen Ball in ein 2m breites Ziel rollen. Max. 5 Versuche.

Lernziel erreicht, wenn:

- 6 aus 8 Beobachtungskriterien erfüllt.
- Parcours kann ohne Zeitlimit absolviert werden.
- Max 3 Versuche pro Posten

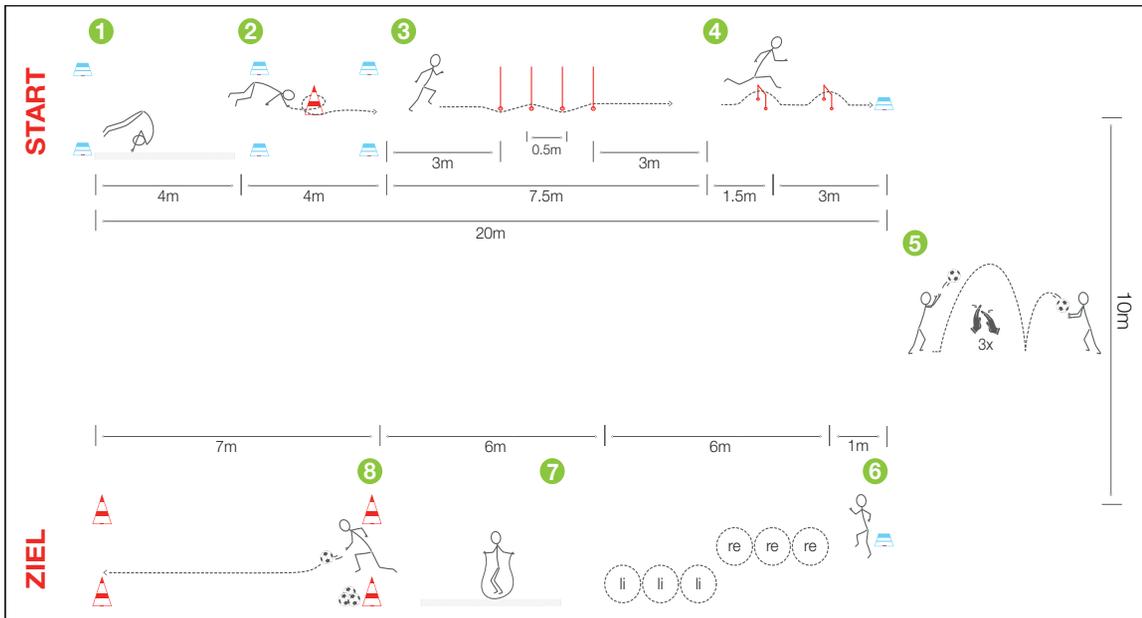
Parcours Kategorie **G**



Kind	Name	Beobachtungskriterien								Zeit	Erfüllt	Datum
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Rolle vw	Stütz- kraft	Slalom	Hinder- nis	Balltrick	einbeinig hüpfen	Seil- springen	Ziel- passen			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

Parcours

Kategorie **G**



Durchführung:

- Die Aufgaben des Hindernisparcours (1-8) werden nacheinander ohne Unterbrechung absolviert.

Material:

- 1 Überzieher
- 5 Pylonen
- 8 Marierteller
- 4 Slalomstangen
- 2 Hindernisse (z.B. Hürden oder Pylonen mit Markierteller)
- 6 Bälle
- 6 Reifen
- 1 Springseil

Beobachtungskriterien:

- Rolle vw:** Von Anfang bis zum Ende (wieder stehen) ein Überzieher zwischen den Knien ein-klemmen. (Mit beiden Händen zu Beginn der Rolle gut stützen.)

- Stützkraft:** Die Strecke von A nach B im Vierfüßler laufen. Nur die Hände und Füße dürfen dabei den Boden berühren.
- Slalom:** Slalom durchlaufen ohne eine Stange zu berühren. (4 Stangen, 50cm)
- Hindernis:** Die 2 Hindernisse (Höhe 20-30 cm) überspringen ohne sie zu berühren (Sprungart frei wählbar)
- Balltrick:** 2x den Ball mit den Händen hochwerfen, mit beiden Händen 2x Klatschen und den Ball nach einem Bodenkontakt wieder fangen.
- Reifenbahn:** Durch 6 Reifen einbeinig hüpfen, ohne dabei einen Reifen zu berühren. Sprungmuster: siehe Skizze.
- Seilspingen:** 10x Seilspingen (Form frei wählbar, nach Fehlern darf weitergezählt werden).
- Zielpassen:** Mit der li und re Hand 1x aus 7m Distanz einen Ball in ein 2m breites Ziel rollen. Max. 5 Versuche.

Lernziel erreicht, wenn:

- 7 aus 8** Beobachtungskriterien erfüllt.
- 1 Versuch** pro Posten.
- Parcours **innerhalb 2 Minuten** absolviert.

Parcours Kategorie **G**



Kind	Name	Beobachtungskriterien								Zeit	Erfüllt	Datum
		1	2	3	4	5	6	7	8			
		Rolle vw	Stütz- kraft	Slalom	Hinder- nis	Balltrick	einbeinig hüpfen	Seil- springen	Ziel- passen			
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

3 gegen 3 (mit TS)

Kategorie
G



Durchführung:

- Match ohne Schiedsrichter
- Dauer: 15min
- Vor, während und nach dem Spiel Aufträge selbstständig als Team lösen können. (siehe unten)
- Testleiter gibt alle 5min ein Signal für die Positionswechsel (3x5min=15min).
- Selbständig = ohne Unterstützung des Trainers.

Material:

- 8 Überzieher (Pro Farbe 4)
- 1 Set Markierteller
- 10 Bälle
- 2 Tore (5m)

Ausgangslage auf dem Platz:

- 2 Tore (5m) bereits aufgestellt; Abstand: 15m
- Materialdepot: 2x4Überziehleibchen, 1 Set Markierungsteller, 10 Bälle

Aufträge an die Kinder:

Selbständig folgende Aufgaben lösen:

- Feld markieren und Bälle um das Feld verteilen (3 pro Seitenlinie und 2 in jedes Tor).
- Ausgeglichene Teams bilden.
- Grundordnung/Aufstellung machen und das Spiel selbstständig starten.
- Während 15min selbständig und fair spielen.
- Auf ein Signal die Spielerpositionen rotieren. (inkl. Torspieler)
- Nach dem Schlusspfeif Shake Hand mit dem eigenen und dem gegnerischen Team machen.

Beobachtungskriterien:

Vor dem Spiel: (innerhalb 5min)

1. Selbständig Feld markieren und Bälle verteilen (3 pro Seitenlinie, 2 in jedem Tor).
2. Selbständig ausgeglichene Teams bilden.
3. Innerhalb des Teams Grundordnung/Aufstellung machen.
4. Spiel selbständig beginnen.

Während dem Spiel:

5. Mind. 3x pro Team ist das Spielprinzip „alle beteiligen sich am Angriffsspiel“ (inkl. TS) beobachtbar.
6. Auf ein Signal selbständig die Spielerpositionen rotieren.
7. Alle Kinder spielen fair.

Nach dem Spiel: (innerhalb 5min)

8. Shake Hands machen

Lernziel erreicht, wenn:

- **6 aus 8 Beobachtungskriterien erfüllt.**

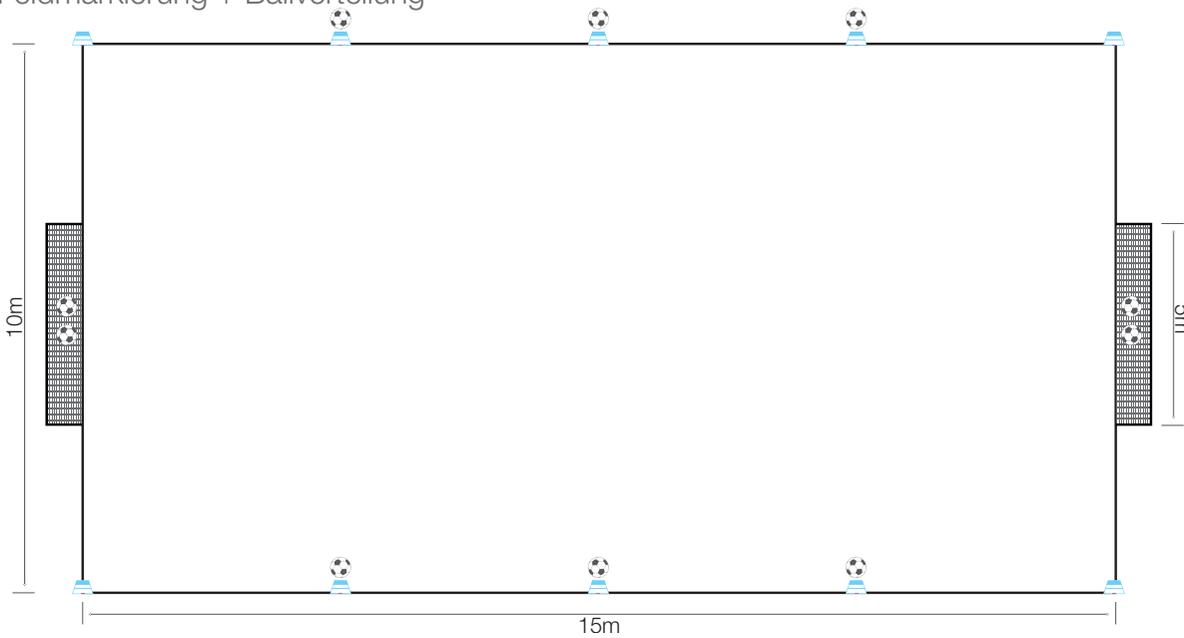
3 gegen 3 (mit TS) Kategorie **G**



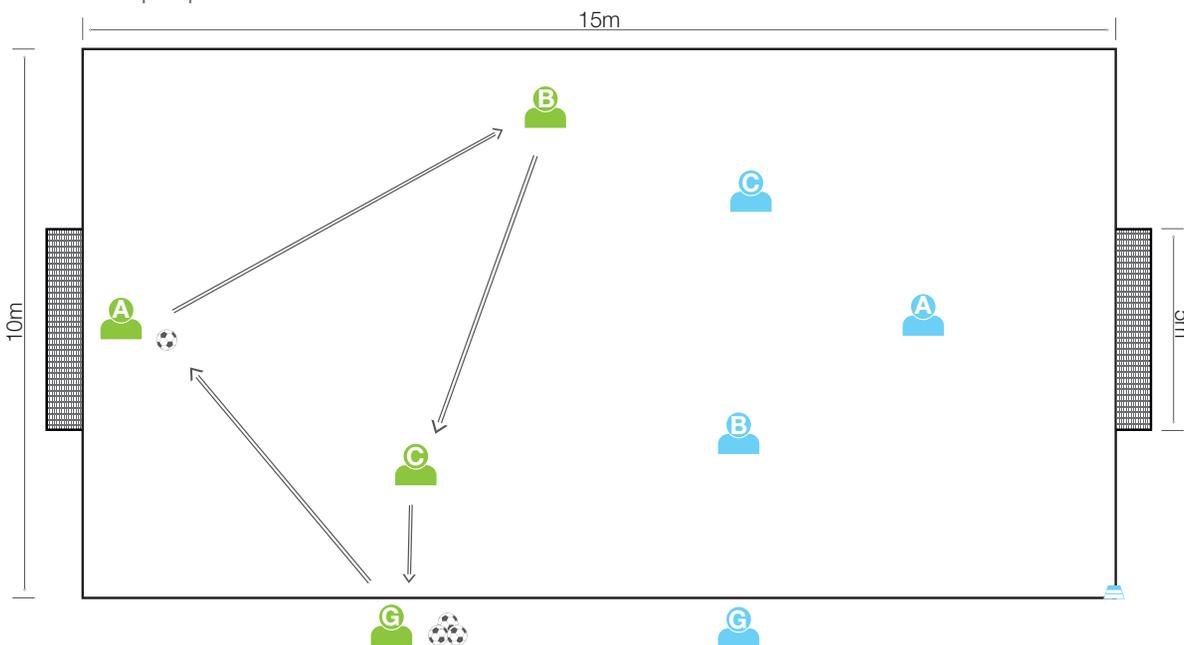
Ausgangslage auf dem Platz



Feldmarkierung + Ballverteilung



Rotation Spielpositionen



3 gegen 3 (mit TS) Kategorie **G**



Teams	Beobachtungskriterien								Erfüllt	Datum		
	vor dem Spiel				während dem Spiel			nach dem Spiel				
	1	2	3	4	5			6			7	8
	Feld markieren und Bälle um Spielfeld verteilen	Teams bilden	Aufstellung	Spielbeginn	Spielprinzip „Alle beteiligen sich am Angriffspiel“ (mind. 3x pro Team beobachtbar)			Rotation Spielerpositionen (inkl. TS)			Fairplay	Shake Hands
1					2	3						
Team 1												
Team 2												
Team 3												
Team 4												

Team 1

Team 2

Team 3

Team 4

3 gegen 3 (mit TS)

Kategorie
G



Durchführung:

- Match ohne Schiedsrichter
- Dauer: 15min
- Vor, während und nach dem Spiel Aufträge selbstständig als Team lösen können. (siehe unten)
- Testleiter gibt alle 5min ein Signal für die Positionswechsel (3x5min=15min).
- Selbständig = ohne Unterstützung des Trainers.

Material:

- 8 Überzieher (Pro Farbe 4)
- 1 Set Markierteller
- 10 Bälle
- 2 Tore (5m)

Ausgangslage auf dem Platz:

- 2 Tore (5m) bereits aufgestellt; Abstand: 15m
- Materialdepot: 2x4Überziehleibchen, 1 Set Markierungsteller, 10 Bälle

Aufträge an die Kinder:

Selbständig folgende Aufgaben lösen:

- Feld markieren und Bälle um das Feld verteilen (3 pro Seitenlinie und 2 in jedes Tor).
- Ausgegliche Teams bilden.
- Grundordnung/Aufstellung machen und das Spiel selbständig starten.
- Während 15min selbständig und fair spielen.
- Auf ein Signal die Spielerpositionen rotieren. (inkl. Torspieler)
- Nach dem Schlusspfiff Shake Hand mit dem eigenen und dem gegnerischen Team machen.

Beobachtungskriterien:

Vor dem Spiel: (innerhalb 5min)

1. Selbständig Feld markieren und Bälle verteilen (3 pro Seitenlinie, 2 in jedem Tor).
2. Selbständig ausgeglichene Teams bilden.
3. Innerhalb des Teams Grundordnung/Aufstellung machen.
4. Spiel selbständig beginnen.

Während dem Spiel:

5. Mind. 3x pro Team ist das Spielprinzip „alle beteiligen sich am Angriffsspiel“ (inkl. TS) beobachtbar.
6. Auf ein Signal selbständig die Spielerpositionen rotieren.
7. Alle Kinder spielen fair.

Nach dem Spiel: (innerhalb 5min)

8. Shake Hands machen

Lernziel erreicht, wenn:

- **8 (alle) Beobachtungskriterien erfüllt.**

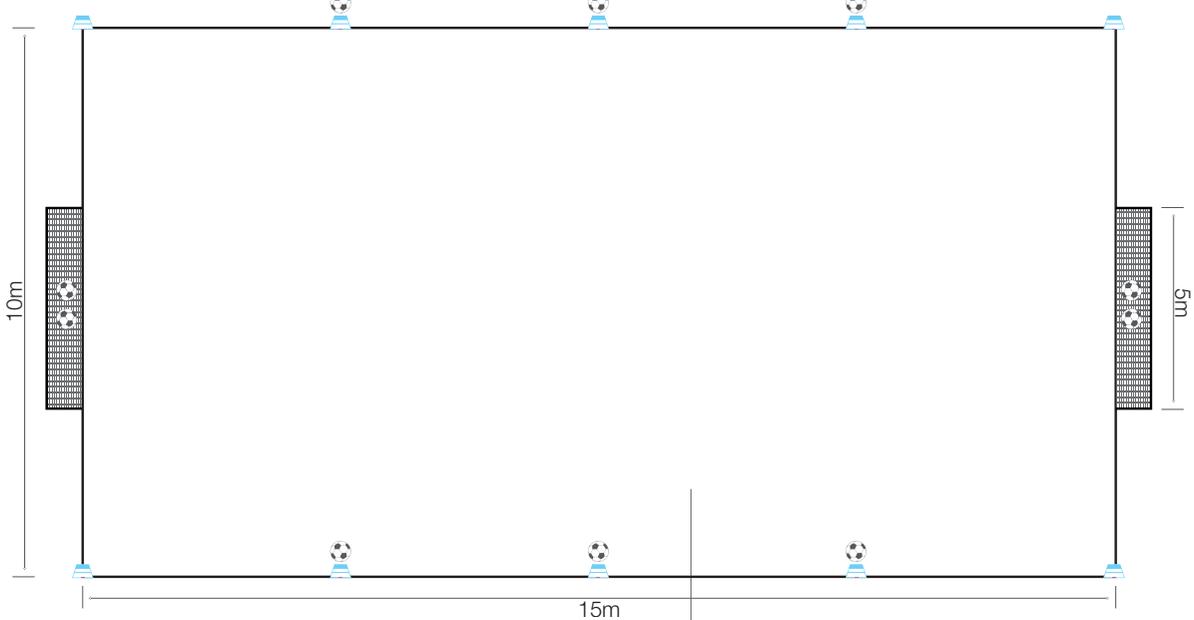
3 gegen 3 (mit TS) Kategorie **G**



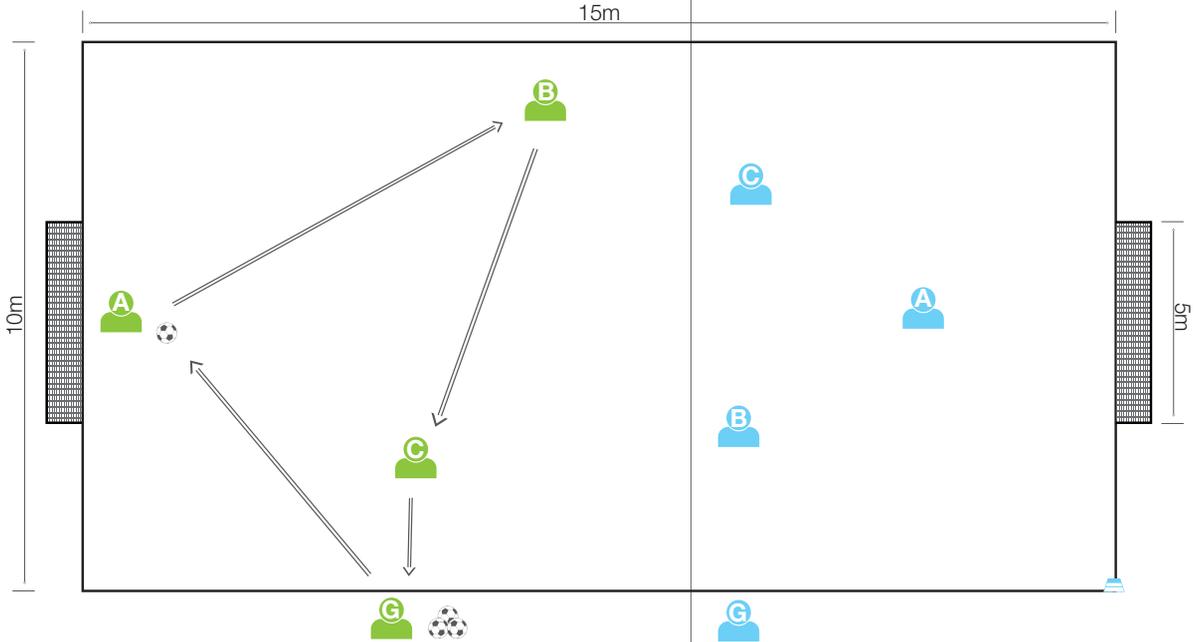
Ausgangslage auf dem Platz



Feldmarkierung + Ball Verteilung



Rotation Spielpositionen



3 gegen 3 (mit TS) Kategorie **G**



Teams	Beobachtungskriterien								Erfüllt	Datum		
	vor dem Spiel				während dem Spiel			nach dem Spiel				
	1	2	3	4	5			6			7	8
	Feld markieren und Bälle um Spielfeld verteilen	Teams bilden	Aufstellung	Spielbeginn	Spielprinzip „Alle beteiligen sich am Angriffspiel“ (mind. 3x pro Team beobachtbar)			Rotation Spielerpositionen (inkl. TS)			Fairplay	Shake Hands
1					2	3						
Team 1												
Team 2												
Team 3												
Team 4												

Team 1

Team 2

Team 3

Team 4
