unter Mitarbeit von Sonny Jung



Infoblatt zur Durchführung von Kleinen Spielen

- 1. **Ziel des Spiels**: -> Intention : Wozu mache ich das Spiel gerade zu diesem Zeitpunkt in meiner Sportstunde? Was will ich mit dem Spiel erreichen?
- 2. Betrachten der Zielgruppe: Entspricht das Spiel dem Leistungsstand der Sportgruppe?
 - Die Spieler dürfen weder über- noch unterfordert werden.
 - Die Spieler müssen die für das Spiel relevanten technischen und kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten besitzen.
 - Das Spiel muß der Altersgruppe angepasst (= entwicklungsgemäß) sein.

3. Organisatorische Aspekte im Vorfeld klären.

- Materialliste erstellen
- · Regeln des Spieles verstehen bzw. festlegen
- genügend Zeit einplanen
- Durchführung planen:
 - ⇒ Wer übernimmt die Rolle des Schiedsrichters
 - ⇒ Wer verteilt ev. nötige Materialien oder hilft beim Aufbau von z.B. Toren oder Spielfeldmarkierungen etc.
 - ⇒ Wie werden die Mannschaften eingeteilt?
 - ⇒ Festlegen der Mannschaftsgröße und der Spielfeldgröße und vorab Einplanung von Alternativen falls die erwartete Gruppengröße über- bzw. unterschritten wird.

4. Während der Durchführung des Spiels ist auf folgendes zu achten:

- Unfallrisiken minimieren durch:
 - ⇒ dem Leistungsvermögen angepasste Belastung (technisch, konditionell und intellektuell)
 - ⇒ genügend große Auslauf- und Ausweichzonen
 - ⇒ Uhren, Schmuck, Piercings etc. ablegen
 - ⇒ keine Kaugummis oder Bonbons!
 - ⇒ richtige Sportbekleidung
 - ⇒ klar gekennzeichnete Mannschaften
 - ⇒ klare Einhaltung der Regeln
 - ⇒ Sicherstellen, daß die Regeln auch von allen Mitspielern verstanden worden sind.

• möglichst viel Aktion durch:

- ⇒ kein Ausscheiden
- ⇒ alle nehmen Teil (lieber gleichzeitig in kleinen Gruppen auf kleinen Feldern spielen, als lange Wartezeiten zu organisieren
- ⇒ auf Spielerwechsel achten (z.B. immer "frische" Fänger)

• hohe Spielmotivation der Mitspieler durch:

- \Rightarrow ernsthafte und objektive Spielentscheidungen
- ⇒ teilnehmend beobachten
- ⇒ Spiele spannend halten (gleichstarke Mannschaften
- ⇒ Erfolgserlebnisse ermöglichen (lieber ein Ergebnis von 14:13 als 1:0 und lieber ein Ergebnis wie 1:0 als 7:1)

