

INHALT

VORWORT	10
1 EINFÜHRUNG	12
1.1 Einleitung	12
1.2 Spielkonzept	16
1.3 Spielprinzipien	25
1.4 Spielelemente	28
1.5 Spielerverhalten	32
1.6 Trainerverhalten	33
1.7 Instruktionen	34
1.7.1 Allgemeine Instruktionen	35
1.7.2 Technische Instruktionen	36
1.7.3 Taktische Instruktionen	37
1.7.4 Motorische Instruktionen	39
1.8 Lesbarkeit	40
1.9 Namensgebung	40
1.10 Praxishilfe	41
1.11 Legende	55
2 HINFÜHRUNG	56
2.1 Laufspiele mit Fokus auf Motorik und Laufbild	57
2.1.1 Bogenschütze – Kreislauf 1 (Bogenlauf)	57
2.1.2 Chronograf – Kreislauf 2 (Tempolauf)	58
2.1.3 Kompass – Kreislauf 3 (Tempolauf)	59
2.1.4 Eisbrecher – Laufduell 1 (Tempolauf)	60
2.1.5 Äquatortaufe – Laufduell 2 (Tempodribbling)	61
2.2 Fangspiele mit Fokus auf Agilität und Gewandtheit	62
2.2.1 Erdkern – Fangspiel 1 (Handball)	62
2.2.2 Geozentrum – Fangspiel 2 (Dribbling)	63
2.2.3 Ringplanet – Fangspiel 3 (Dribbling)	64
2.2.4 Nukleus – Fangspiel 4 (Dribbling)	65
2.2.5 Umlaufbahn – Fangspiel 5 (Hindernis)	66
2.3 Technikformen mit Fokus auf Ballhandling, Koordination und Beidfüßigkeit	67
2.3.1 Asteroid – Staffelwettbewerb 1 (Passspiel)	67
2.3.2 Meteor – Staffelwettbewerb 2 (Ballmitnahme)	68
2.3.3 Riesenrad – freies Passen 1 (Farbtore)	69

6 KREISFUSSBALL

2.3.4	Ringplatz – freies Passen 2 (Farbtore)	70
2.3.5	Feuerring – freies Passen 3 (Kommandos)	71
2.3.6	Ringparabel – Technikkreis 1 (Ballkontrolle)	72
2.3.7	Rennräder – Technikkreis 2 (Kombinationen)	73
2.3.8	Milchstraße – Technikkreis 3 (Torhüter)	74
2.3.9	Kosmos – Technikkreis 2.0 (Fußarbeit)	75
2.3.10	Dimension – Technikkreis 2.1 (Stellungsspiel)	76
2.3.11	Ekliptik – Technikkreis 2.2 (Freilaufverhalten)	77
2.3.12	Roulette – Technikkreis 2.3 (Laufverhalten)	78
2.3.13	Gravitation – Hallenkreis 1 (Ballkontrolle)	79
2.3.14	Hyperion – Hallenkreis 2 (Ballbehandlung)	80
2.4	Kleine Wettspiele mit Fokus auf individualtaktischem Spielverhalten	81
2.4.1	Explosion – Chaos 1 gegen 1	81
2.4.2	Einbahnstraße – frontales 1 gegen 1	82
2.4.3	Überholspur – seitliches 1 gegen 1 I	83
2.4.4	Nadelöhr – seitliches 1 gegen 1 II	84
2.4.5	Hemisphäre – komplexes 1 gegen 1	85
2.4.6	Adlerauge – variables 1 gegen 1	86
2.4.7	Rotunde – Technikstart 1 gegen 1	87
2.4.8	Oktogon – doppeltes 1 gegen 1	88
2.5	Große Wettspiele mit Fokus auf gruppentaktischem Spielverhalten	89
2.5.1	Universum – 2 gegen 2 – Technikstart	89
2.5.2	Helikopter – 4 gegen 2 – Überzahlspiel	90
2.5.3	Ventilator – 3 gegen 3 – Laufstart	91
2.5.4	Erdrotation – 4 gegen 1 – Zentrumsspiel	92
2.5.5	Sonnenstrahl – 4 gegen 2 – Zentrumsspiel	93
2.5.6	Sektorenkopplung – 5 gegen 3 – Zentrumsspiel	94
2.5.7	Sammelsurium – 4 gegen 4 – variables Zentrumsspiel	95
2.5.8	Mosaik – 4 gegen 4 – komplexes Zentrumsspiel	96
3	HAUPTTEIL	98
3.1	Lesehilfe zum Verständnis der zentralen Kreisspielformen	98
3.2	Zentrale Kreisspielformen mit Fokus auf Spielfähigkeit und Handlungsschnelligkeit	100
3.2.1	Spiegelbild	100
3.2.2	Fadenkreuz	102
3.2.3	Diskus	104
3.2.4	Halbmond	106
3.2.5	Panorama	108

3.2.6	Wirbelsturm	110
3.2.7	Propeller	112
3.2.8	Sonnenrad	114
3.2.9	Pentagon	116
3.2.10	Pentagramm	118
3.2.11	Zielscheibe	120
3.2.12	Dartsscheibe	122
3.2.13	Galaxie	124
3.2.14	Virus	126
3.2.15	Glücksrad	128
3.2.16	Tafelrunde	130
3.2.17	Irrgarten	132
3.2.18	Drehscheibe	134
3.2.19	Labyrinth	136
3.2.20	Zellkern	138
3.2.21	Karussell	140
3.2.22	Molekül	142
3.2.23	Seifenblase	144
3.2.24	Umlaufbahn	146
3.2.25	Seerose	148
3.2.26	Kleeblatt	150
3.2.27	Festung	152
3.2.28	Kolosseum	154
3.2.29	Kreisverkehr	156
3.2.30	Schachbrett	158
3.2.31	Planetarium	160
3.2.32	Pulsarion	162
3.2.33	Stonehenge	164
3.2.34	Pyramidion	166
3.2.35	Lotusblume	168
3.2.36	Atlas	170
3.2.37	Revolver	172
3.2.38	Tornado	174
3.2.39	Fahrstuhl	176
3.2.40	Quattro	178
3.2.41	Bullauge	180
3.2.42	Triangel	182
3.2.43	Diamant	184
3.2.44	Pantheon	186

8 KREISFUSSBALL

3.2.45 Triade	188
3.2.46 Hexagon	190
3.2.47 Perspektive	192
3.2.48 Himmelsscheibe	194
3.2.49 Sonnenuhr	196
3.2.50 Rhombus	198
4 FORTFÜHRUNG	200
4.1 Konzeptionelle Fortsetzung	200
4.1.1 Würfelfünf – Gewöhnung (Technikformen)	202
4.1.2 Heimathafen – Vorbereitung (Handballspiel)	203
4.1.3 Ying und Yang – Anschlusshandlung (Torschuss)	204
4.1.4 Kornkreise – Spielfortsetzung (Handlungsalternativen)	205
4.1.5 Mandarine – Spielfortsetzung (Zielrichtung)	206
4.1.6 Cheeseburger – Handlungsraum (Mehrdimensionalität)	207
4.1.7 Hamburger – Handlungsraum (Komplexität)	208
4.1.8 Sternbilder – Asymmetrie (Spielfähigkeit)	209
4.1.9 Schmetterling – Asymmetrie (Spielverständnis)	210
4.1.10 Pac Man [®] – Formgebung (Kreativität)	211
5 AUSBLICK	212
ANHANG	214
Literatur	214
Bildnachweis	214