

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 – Zentrumspiel	92
2.5.5	Sonnenstrahl – 4 gegen 2 – Zentrumspiel	93
2.5.6	Sektorenkopplung – 5 gegen 3 – Zentrumspiel	94
2.5.7	Sammelsurium – 4 gegen 4 – variables Zentrumspiel	95
2.5.8	Mosaik – 4 gegen 4 – komplexes Zentrumspiel	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