

Inhalt

| | |
|---|-----------|
| Vorwort | 8 |
| Legende | 10 |
| 1 Einleitung | 12 |
| 1.1 Trainerkompetenzen | 13 |
| 1.2 Coaching und Kommunikation | 15 |
| 1.3 11 Spielleitlinien | 20 |
| 2 Aufwärmspiele | 22 |
| 2.1 Spiele mit Ringen | 23 |
| Spiel 1: Fangspiel mit Ringen | 23 |
| Spiel 2: Technikwettkampf mit Ringen | 24 |
| Spiel 3: Ring-Aktion | 25 |
| Spiel 4: Ringjagd I | 26 |
| Spiel 5: Ringjagd II | 27 |
| Spiel 6: Fußballtennis | 28 |
| Spiel 7: Ringdreiecke | 29 |
| 2.2 Spiele mit Minibällen | 30 |
| Spiel 8: Miniball-Action I: Abwerfen | 30 |
| Spiel 9: Miniball-Action II | 31 |
| Spiel 10: Koordination mit Minibällen | 32 |
| Spiel 11: Medaillenjagd auf Hütchentore | 33 |
| Spiel 12: Super Mario | 34 |
| Spiel 13: Drei-Seiten-Fangspiel | 36 |
| Spiel 14: Vielseitige Dreiecke | 37 |
| Spiel 15: Hütchenalarm | 38 |
| 2.3 Lauf- und Fußballspiele | 39 |
| Spiel 16: Leibchen on-off | 39 |
| Spiel 17: Fußball-Brennball-Chaos | 40 |
| Spiel 18: Handball-Kopfball-Meister | 41 |
| Spiel 19: Quadrat-Champion | 42 |
| Spiel 20: Diebeszug | 44 |
| Spiel 21: Diamantendiebstahl I | 45 |
| Spiel 22: Diamantendiebstahl II | 46 |

| | |
|--|-----------|
| Spiel 23: Takeshis Castle I: Technik | 47 |
| Spiel 24: Takeshis Castle II: Laufspiel | 48 |
| Spiel 25: Dreiecksfangen | 49 |
| Spiel 26: Pokerspiel | 50 |
| 3 Hauptteil | 52 |
| Spiel 27: Drei-Seiten-Fußball | 53 |
| Spiel 28: Wechselnde Duelle | 54 |
| Spiel 29: Farbspiel in Quadraten und Dreiecken | 55 |
| Spiel 30: Ringaktion | 56 |
| Spiel 31: Kronum | 58 |
| Spiel 32: Miniball-Hüttchenschock | 59 |
| Spiel 33: Spieler stehlen | 60 |
| Spiel 34: Gefängniseinbruch im Team | 62 |
| Spiel 35: Leibchen on-off | 63 |
| Spiel 36: Umgedrehte Tore | 64 |
| Spiel 37: Kreisviertel | 65 |
| Spiel 38: Verrückte Dreiecke | 66 |
| Spiel 39: Zocken | 68 |
| Spiel 40: König der Figuren | 70 |
| Spiel 41: Super Mario | 72 |
| Spiel 42: Rautenregenbogen | 74 |
| Spiel 43: Geöffnete und verschlossene Tore | 76 |
| Spiel 44: Ringdreiecke | 78 |
| Spiel 45: Die Pylone entscheidet | 79 |
| Spiel 46: Switchen | 80 |
| 4 Turnierformen und Abschlusssspiele | 82 |
| Spiel 47: Vier Teams – sechs Tore – Challenge | 83 |
| Spiel 48: Vier Teams – Chaos | 84 |
| Spiel 49: Zwei Spielfelder – ein Ergebnis | 85 |
| Spiel 50: Wechselnde Teams | 86 |
| Spiel 51: Vier-Flügel-Minitore-Chaos | 88 |
| Spiel 52: Der Joker | 89 |
| Spiel 53: „Schnick – Schnack – Schnuck“ | 90 |
| Spiel 54: Wechselnde Spielfelder I | 91 |
| Spiel 55: Wechselnde Spielfelder II | 92 |
| Spiel 56: Chaos-Champions-League mit Trophäe | 94 |
| Spiel 57: Regenbogen-Torfestival | 95 |

| | |
|--|------------|
| Spiel 58: Schnelle Runde | 96 |
| Spiel 59: Minitore im Großtor | 97 |
| Spiel 60: Zonen im Spielfeld | 98 |
| Spiel 61: Chaosspielform | 99 |
| Spiel 62: Zentrumsparade | 100 |
| 5 Deine Trainingseinheiten | 102 |
| 6 Athletikspiele | 108 |
| Spiel 63: Athletisches Fußballtennis | 109 |
| Spiel 64: Athletiktore plus Torabschluss | 110 |
| Spiel 65: Halte die Linie frei | 111 |
| Spiel 66: Vier-Farben-Athletik-Quadrat | 112 |
| Spiel 67: 3 gewinnt | 113 |
| Spiel 68: Wrestling | 114 |
| Spiel 69: „Schnick-Schnack-Schnuck“-Ringe | 115 |
| Spiel 70: Movement Preps mit Minibällen | 116 |
| Spiel 71: Kreis, drehe dich | 117 |
| Spiel 72: Pferderennen | 118 |
| 7 Feedbackmodell nach Hattie | 120 |
| 7.1 Das Feedbackmodell im Trainingsalltag | 123 |
| Anhang | 124 |
| 1 Literaturverzeichnis | 123 |
| 2 Bildnachweis | 125 |