



# Fußball-Safari

Abenteuerreise zum „Cup der guten Hoffnung“

## Vorbemerkungen/Ziele

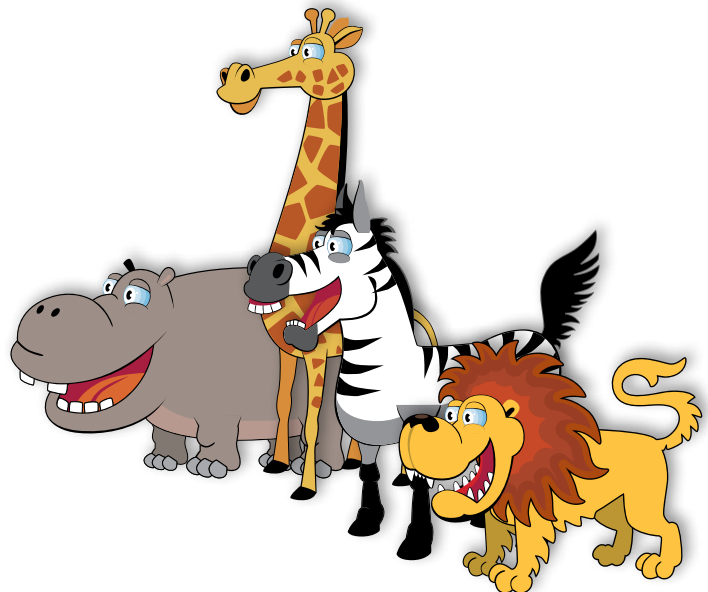
Das Stundenbeispiel „Fußball-Safari“ verbindet den Spaß an allgemeinen Bewegungserfahrungen mit fußballbezogenen Spielideen. Die phantasievollen Inhalte sind bewusst so gewählt, dass nur fußballorientierte statt fußballspezifische Anforderungen gestellt werden.

Eingebettet in eine Bewegungsgeschichte, werden die Kinder zunächst zu individuellem, kreativem Bewegungsausdruck angeregt. Ein kindgerechter Mix aus motivierenden Aufgaben mit und ohne Ball trägt im Weiteren dazu bei, das Bewegungsrepertoire der Kinder zu erweitern. Kleine Spielwettbewerbe schaffen den „Mini-Kickern“ Gelegenheit zum Erproben der eigenen Fähigkeiten und schulen das Team-/Mannschaftsgefühl, welches auf Safaris wie auch hier bei der „Fußball-Safari“ von Bedeutung ist.

## Stundenverlauf und Inhalte

### EINSTIMMUNG (12 Minuten)

- Die Safari beginnt ...
- ⊙ Die Kinder und die Übungsleitung (ÜL) versammeln sich in der Hallenmitte. Die ÜL hält Bälle bereit.



„Heute gehen wir alle auf eine spannende Safari! ... Wisst ihr überhaupt, was eine Safari ist? ... Dazu müssen wir als Erstes in den großen Nationalpark, wo ganz viele wilde Tiere leben. Steigt bitte in eure Jeeps und haltet das Lenkrad gut fest, denn die Straße, über die wir fahren, ist sehr holprig.“

Die Kinder erhalten einen Ball, den sie als „Lenkrad“ mit beiden Händen vor sich halten und laufen durch den Raum (z.B. langsam – schnell, Hopselauf, „Schlaglöcher“ überspringen, ...)

## Rahmenbedingungen

### Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

### Zeit:

60 Minuten

### Teilnehmer/innen (TN):

8–12 Kinder im Vorschulalter

### Material:

Verschiedene Bälle (Fußbälle, Softbälle, ...), Luftballons, Leibchen, Hütchen, Seilchen, Gymnastikstäbe, kleine Matten, kleine Kästen, Sprossenwand, kleine Tore, Medizinbälle, Weichbodenmatte und bei Bedarf weitere Kleinmaterialien/Geräte

### Ort:

Sporthalle, Bewegungsraum oder Außengelände

## Absichten und Hinweise

- ⊙ Gedankliche Vorbereitung und Einstimmung auf das Thema „Safari“, körperliche Erwärmung

- ✓ Anregung der kindlichen Phantasie und des Bewegungsausdrucks

NRW bewegt  
seine KINDER!

03.2014

**Autor:**  
Manuel Schultiz

## Stundenverlauf und Inhalte

„Stopp! Hier steigen wir aus und gehen zu Fuß weiter. Haltet euch dabei mit einem anderen Reisenden an den Händen, damit wir alle zusammen bleiben und keiner verloren geht.“

Jeweils zwei Kinder halten sich an den Händen, beide haben unter ihrem freien Arm den Ball eingeklemmt.

„Moment! Haltet mal an! Und seid ganz leise. Pssst! ... Ich glaube, da hinten ist ein Nilpferd im Wasser. Wollen wir ein Stück näher heran gehen? Aber setzt alle eure Hüte auf, denn es ist heute sehr heiß.“

Die Kinder halten den Ball auf dem Kopf fest.

„Wir müssen uns hier geduckt durch das dichte Gebüsch heran schleichen, damit das Nilpferd uns nicht bemerkt. Passt auf, dass ihr euren Hut nicht verliert.“

Die Kinder halten den Ball auf dem Kopf fest und schleichen einzeln, geduckt durch den Raum (ggf. eine Matte als Tunnel zwischen zwei Kleinkästen ein-klemmen).

„Stopp! Ab hier dürfen wir nicht näher heran, aber wir können das Nilpferd schon wunderbar sehen. Wir machen schnell ein Foto davon!“

Mit der freien Hand einen Fotoapparat darstellen und pantomimisch Fotos schießen.

„Klick, Klick ... Aus welcher Richtung sind wir nochmal gekommen? ... Jetzt haben wir uns wohl verlaufen. ... Ah! Was sehe ich da? – Eine Brücke! Die sieht aber wacklig aus. Da gehen wir gemeinsam ganz vorsichtig drüber.“

Die Kinder balancieren mit dem Ball über eine Bank.

„Ganz schön anstrengend! Der Weg wird immer schwieriger. Vor uns liegt plötzlich ein reißen der Fluss, den wir durchqueren müssen.“

Die Kinder überqueren eine Weichbodenmatte, unter der sich viele Bälle befinden.

„Super! Ihr wart richtig mutig! Es ist nun nicht mehr weit. Bald sind wir am Ziel. Jetzt heißt es, die letzten Meter ein wenig zu klettern. Wir hangeln uns an einigen Ästen zum rettenden Ufer.“

Die Kinder hangeln sich an einer Sprossenwand hoch.

„Puh! Geschafft! Hier sind aber doch nicht nur wilde Nilpferde zu sehen oder? Welche anderen schönen und gefährlichen Tiere leben hier denn wohl noch in Afrika?“

Die Kinder können Vermutungen anstellen.

„Wollt ihr die Tiere alle kennenlernen und euch einmal in sie verwandeln? ... Dann los!“

## SCHWERPUNKT (35 Minuten)

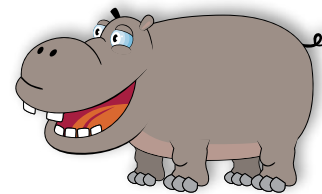
### ● Flucht aus dem Nil

- Mit Hütchen ein ca. 6 x 6 m großes Bewegungsfeld markieren (= Nil). Jede Seitenlinie in einer anderen (Hütchen-) Farbe. Die vier farblich markierten Begrenzungslinien des Feldes haben Namen: Feuerberg (rot), Sand-Ufer (gelb), Dschungel (grün), Mündung ins Mittelmeer (blau). Den „Wasserfall“ (= Sammelstelle) der Krokodile bzw. der Flusspferde festlegen. Die Kinder in zwei Mannschaften (Krokodile und Flusspferde) einteilen. Einen Korb mit Materialien (z.B. Hütchen, Leibchen) als „Punkte“ bereitstellen.

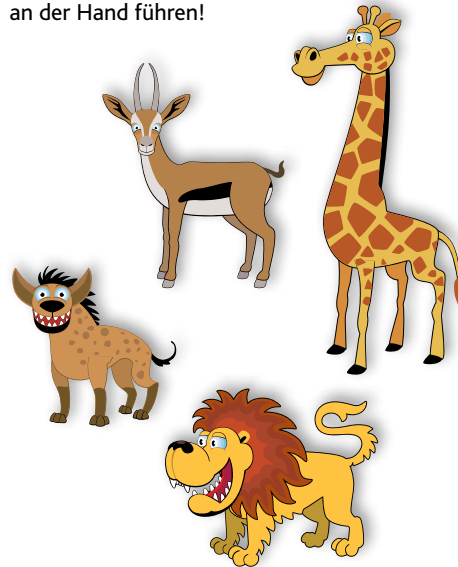
● = Inhalt, ○ = Organisation, ⊙ = Absicht, ✓ = Hinweis

## Absichten und Hinweise

- ✓ Die ÜL sollte Sprache, Gestik und Mimik bewusst und kindgerecht einsetzen, um die Vorstellungskraft der Kinder zu stärken.
- ✓ Im Verlauf der Bewegungsgeschichte immer wieder Gelegenheiten schaffen, in der die Kinder die Geschichte mitentwickeln können. Dabei gilt es, an das Gelernte und die Interessen der Kinder anzuknüpfen, z.B. Fakten zu Afrika und den faszinierenden Tieren einfließen lassen und Fragen stellen sowie Zwischenrufe der Kinder aufgreifen, um sie miteinzubeziehen.



- ✓ Auf Sicherheit achten und sich ggf. gegenseitig an der Hand führen!



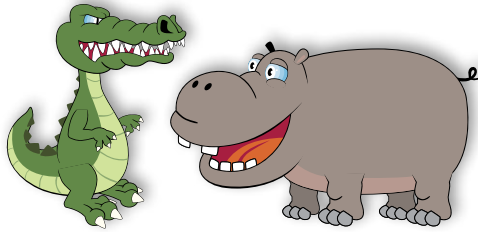
- ⊙ Entwicklung von Bewegungsfreude, Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit  
Durch die Variationen auch: Teamgeist, Schnelligkeit, Men-genverständnis und Koordination mit dem Ball
- ✓ Die Spielfeldgröße flexibel nach den eigenen Bedingungen vor Ort gestalten

**Illustrationen:**  
Claudia Richter &  
ingimage.com

PRÄKTISCH für die PRAXIS

## Stundenverlauf und Inhalte

„Krokodile“ und „Flusspferde“ bewegen sich im Nil zu verschiedenen Bewegungsaufgaben durcheinander (z.B. auf allen Vieren, vorwärts/rückwärts, große/kleine Schritte ...). Ruft die ÜL einen Ufernamen, flüchten die Kinder möglichst schnell über die entsprechende Uferlinie.



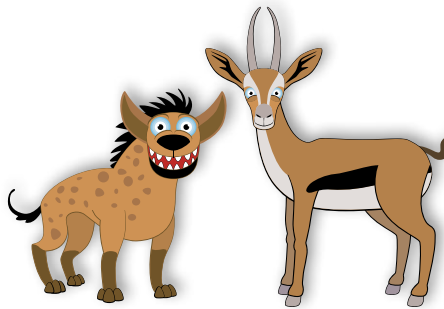
### Variation Wettbewerb:

Alle Kinder, die das richtige Ufer erreichen, dürfen einen Gegenstand zu ihrem eigenen „Wasserfall“ legen.

Wie viele Punkte werden am „Wasserfall“ gesammelt?

### ● Auf der Jagd

- In dem 6 x 6 m großen, markierten Bewegungsfeld sind ein bis zwei Kinder Fänger (Hyänen). Die ÜL ist Tierarzt/ Tierärztin. Alle anderen Kinder sind Antilopen und haben ein Leibchen als Schwänzchen hinten im Hosenbund.



Die Hyänen versuchen nun, möglichst viele Antilopen zu fangen, indem sie das Leibchen erhaschen, aus dem Hosenbund ziehen und fallen lassen. Die „verletzte“ Antilope hebt es auf und läuft damit zum Tierarzt / zur Tierärztin. Diese/r heilt sie, in dem er das Leibchen wieder anbringt.

### ● Die Ballschule der Tiere

- Alle Kinder befinden sich mit Ball in einem Bewegungsfeld. Ggf. unterschiedliches Ballmaterial anbieten: Fußball, Softball, Gummiball, Luftballon, Tennisball, Zeitungsknäuel etc.

Auf Signal der ÜL verwandeln sich die Kinder immer wieder in neue Tiere und bewegen sich auf entsprechende Weise (mit Tiergeräuschen) für kurze Zeit fort.

In der Zeit zwischen den Verwandlungen üben die Kinder oder erweitern die Bewegungsanregungen um eigene Ideen.

- **Giraffe:** auf Zehenspitzen gehen, groß machen Ball nach oben halten und balancieren, Luftballon mit Fingerspitzen abwechselnd nach oben „spitzeln“
- **Löwe:** schnell auf allen Vieren bewegen, Ball mit sich führen oder festhalten („Beute“)
- **Affe:** eine Strecke aus der Hocke beidbeinig springen, Ball erst unter den linken, dann unter den rechten Arm klemmen
- **Krokodil:** kriechend auf dem Bauch bewegen, Ball/Luftballon währenddessen mit dem Kopf anstupfen
- **Geier:** Arme ausbreiten und „flügelplatternd“ durcheinander um ausliegende Bälle herumlaufen, nach einer Phase einen Ball mit dem Fuß stoppen und sich darauf niederlassen (Ball von Phase zu Phase wechseln)
- **Elefant:** einen „Rüssel“ machen: Arme vor dem Gesicht überkreuzen, eine Hand an die Nase und langsam und behäbig durcheinander gehen, Ball am Fuß dribbeln oder Luftballon mit dem „Rüssel“ vor sich her in der Luft halten

## Absichten und Hinweise

### ✔ Variation Fangspiel:

Es gibt nur 1–2 Krokodile. Diese versuchen beim Signal, die flüchtenden Nilpferde vor dem Überqueren der Linie zu fangen. Wer gefangen ist, wird auch zum Krokodil. Das letzte „überlebende“ Nilpferd gewinnt.

### ✔ Variation mit Ball:

Alle Kinder rollen, prellen einen Ball oder dribbeln mit einem Ball am Fuß. Richtungswechsel, Drehungen, Hand-/Fußwechsel einbauen ...

- ⊗ Förderung der Bewegungsschnelligkeit

### ✔ Variation 1:

Außerhalb des Feldes verordnet der Tierarzt / die Tierärztin der „kranken Antilope“ eine Kräftigungsübung (gymnastische Zusatzaufgabe) zur vollständigen Genesung.

### ✔ Variation 2:

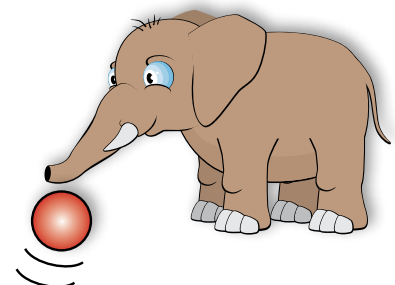
Die Kinder in zwei Teams (A und B) einteilen. Die Kinder aus Team A rauben die Schwänzchen von Team B und umgekehrt.

- ⊗ Spielerische Ballgewöhnung, Erweiterung des Bewegungsrepertoires

- ✔ Die Varianten nicht alle gleichzeitig sondern einzeln nacheinander einführen
- ✔ Altersgemäß erklären und gleichzeitig demonstrieren
- ✔ Nicht zu sehr an die vorgeschlagenen Abläufe „klammern“, sondern Variationen mit dem Ball erfinden und auch die Kinder nach eigenen Bewegungsideen fragen!

- ✔ Auf unterschiedlichen Leistungsstand ggf. mit einer Vereinfachung bzw. dem Erschweren der Aufgaben reagieren.

- ✔ Kleine Wettbewerbe untereinander erhöhen den Aufforderungscharakter: Wer schafft bei den jeweiligen Kunststücken drei erfolgreiche Versuche?



**Weitere Kunststücke mit dem Ball können sein:**

- Den Ball mit dem Oberschenkel oder dem Fuß nach oben spielen und fangen
- Den Ball am Fuß dribbeln und mit der Sohle stoppen
- Den Ball über am Boden liegende Hindernisse „lupfen“
- „Beintore“: Einige Kinder stellen sich mit Ball in der Hand und gespreizten Beinen hin. Alle anderen versuchen innerhalb einer begrenzten Zeit (30 Sek.), so viele „Beintore“ (Treffer durch die Beine) wie möglich zu erzielen. Anschließend Aufgabenwechsel

● **Die Raubtiere**

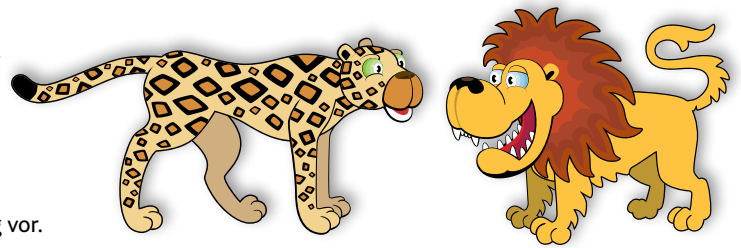
- Im Abstand von mehreren Metern (je nach zur Verfügung stehendem Platz) werden zwei Tore/Kästen als Verstecke (= Schutzbau) gegenüber aufgestellt. In jedem Versteck werden als „Beute“ gleich viele Bälle, Leibchen, Seile, Bänder, Hütchen o.ä. gelegt. Die Kinder werden in zwei Mannschaften (Löwen und Leoparden) eingeteilt, die sich jeweils vor einem Bau aufstellen.

Alle Kinder bewegen sich gleichzeitig, nach Ansage der ÜL (z.B. auf allen Vieren, laufen vorwärts/rückwärts, auf Zehenspitzen, hüpfen auf einem Bein/ beidbeinig ...) zum gegenüber stehenden Tor und stehlen dort ein Beuteteil, welches sie in ihr Versteck bringen.

Die Art der Beute schreibt die Bewegung für den Rückweg vor.

- Hütchen müssen auf dem Kopf balanciert werden.
- Bälle werden gerollt, geprellt oder gedribbelt.
- Luftballons werden vor sich her getrieben.
- Leibchen werden mit beiden Händen hinter dem Rücken transportiert. (Wichtig: beim Transportieren vorwärts laufen).

Welche Mannschaft hat bei Spielschluss die meiste Beute in ihrem Versteck?



- Förderung der koordinativen Fähigkeiten

- ✔ Die ÜL passt die Auswahl der Bewegungsformen gut an die Fähigkeiten der Kinder an.

✔ **Variation:**

Zwei Gegenstände gleichzeitig transportieren (z.B. Ball am Fuß, zweiter Gegenstand in den Händen)

**SCHWERPUNKTABSCHLUSS (8 Minuten)**

● **Elefanten-Tor**

- Die ÜL und ein Kind tragen gemeinsam einen Gymnastikstab als Tor zwischen sich. Diese Einheit stellt im Spiel einen „scheuen, flüchtenden Elefanten“ dar. Jedes Kind hat einen Ball am Fuß.

Der „scheue Elefant“ läuft langsam mit behutsamen Richtungswechseln umher (kleine Distanzen!). Die Kinder dribbeln hinterher und verfolgen den Elefanten. Ihre Aufgabe ist es, möglichst oft von beiden Seiten „durch die Beine des Elefanten“ (Tor) zu schießen.

Wer lässt sich von den „flüchtenden Tieren“ nicht austricksen und erzielt ganz viele Tore?

- Abschlussspiel

- ✔ Ein Ball pro Kind ermöglicht viele Schusswiederholungen

✔ **Variation:**

Um viele Erfolgserlebnisse für die Kinder zu schaffen, bei größerer TN-Anzahl ggf. mehrere „laufende“ Tore bilden. Einige Kinder können hier die weiteren „scheuen Elefanten“ spielen.

**AUSKLANG (5 Minuten)**

● **... die Safari endet.**

- Die Kinder und die Übungsleitung (ÜL) versammeln sich in der Hallenmitte. Die ÜL hält Bälle bereit.

„Es ist nun schon sehr spät und dunkel. Wir müssen schnell zurück zu unseren Jeeps.“

Die Kinder fahren wie am Anfang mit einem Ball durch den Raum.

„Das habt ihr toll gemacht! Ich danke euch für diese tolle Safari!“

„Ballon“: Die Gruppe steht Hand in Hand im Innenstirnkreis eng zusammen. Nun pusten alle Kinder kräftig in die Kreismitte. Dabei geht die Gruppe solange immer weiter auseinander, bis der „Ballon platzt“ und sich die Kinder vorsichtig auf den Boden fallen lassen.

- Stärkung des Wir-Gefühls bzw. der Gruppenzugehörigkeit

- ✔ Mit dem gemeinsam erfolgreich absolvierten Abenteuer als Reisegruppe den tollen Teamgeist loben und das partnerschaftliche Handeln herausstellen.

- Gemeinsames Abschiedsritual