



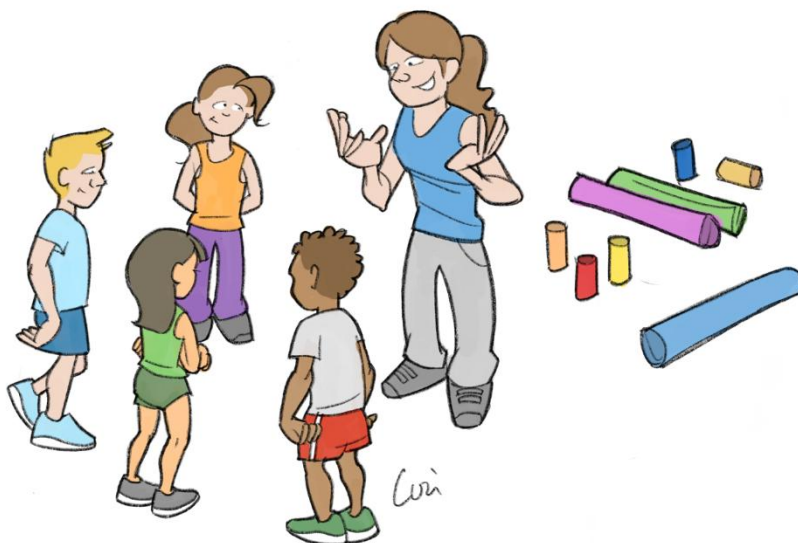
**LIECHTENSTEINER
FUSSBALLVERBAND**



Liechtenstein

Kinder im Sport stark machen

**15.– 26. September 2025
Triesen**



Die Kinder und ihre Bedürfnisse

«Bewegung und Spielen sind kindliche Grundbedürfnisse, die das Lernen unterstützen. Es gilt, diese Spielfreude und Bewegungslust durch herausfordernde Bewegungsaufgaben und Erfolgserlebnisse zu erhalten und weiter zu fördern» (D-EDK, 2017)

Individuelle Voraussetzungen erfolgreichen Lernens

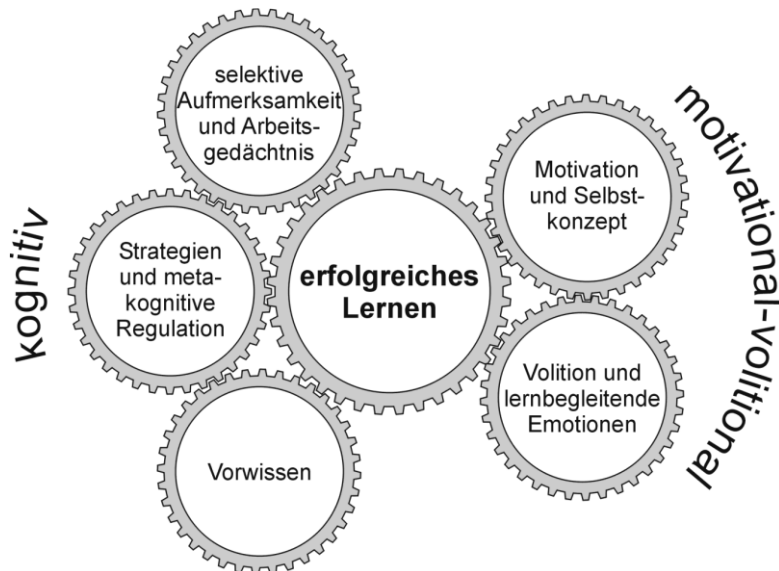


Abbildung 1) INVO-Modell erfolgreichen Lernens (Hasselhorn & Gold, 2022)

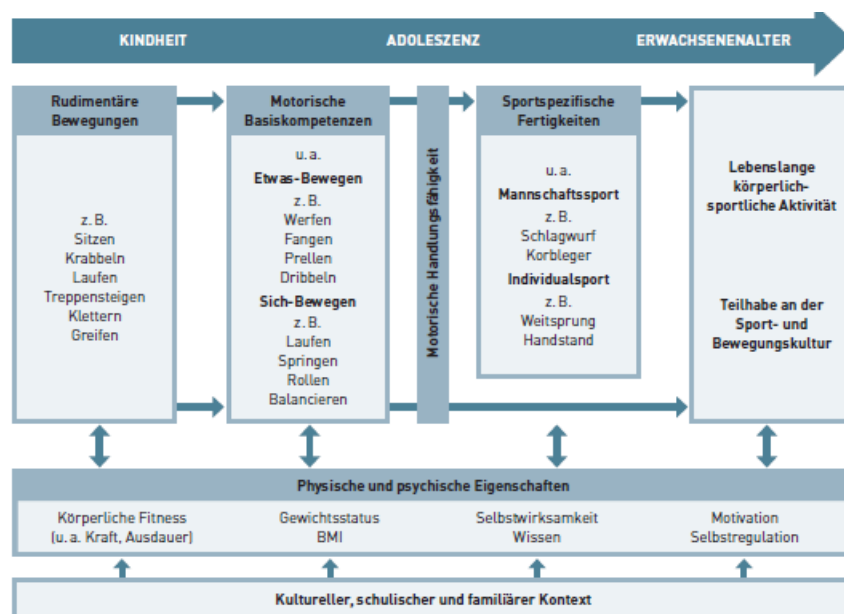


Abbildung 2) Motorische Entwicklung (aus: Herrmann et al., 2021)

Kognitive – motorische – sozioemotionale Entwicklung

Alter	Kognitive Entwicklung	Motorische Entwicklung	Sozioemotionale Entwicklung	Didaktische Tipps
4-5 J.	Egozentrismus, magisches Denken - Zentrierung	Laufen, Springen, Werfen verbessert - Feinmotorik z.T. noch unsicher (Stift, Ball fangen) Erste Koordinationsmuster	Starke Bindung an Erwachsene - Spiel parallel, weniger kooperativ - Emotionen noch impulsiv	Spielerische Settings (Fangspiele, Bewegungslandschaften) mit wenigen einfachen Regeln. Viele Wiederholungen, visuelle Unterstützung
5-6 J.	Erste logische Operationen - Perspektivenübernahme beginnt	Motorik: Grundfertigkeiten zunehmend automatisiert - Verbesserung von Balance, Rhythmus - Koordinative Fähigkeiten im Aufbau	Zunehmend Kooperation möglich - Beginnendes Regelverständnis - Bedürfnis nach Anerkennung durch Gruppe	Kooperative Spiele mit klaren Regeln und Rollenwechsel (Fänger, Werfer) üben Positive Rückmeldungen geben
6-7 J.	Konservierung verstanden - Mehrere Merkmale kombinierbar	Verbesserung der Kraft und Ausdauer - Komplexere Bewegungsabfolgen möglich. Erste taktische Elemente im Sport	Freundschaften werden wichtiger, Empathie entwickelt sich stärker. Regeln werden ernst genommen	Komplexere Aufgaben mit einfache Taktikelemente (z. B. Raumaufteilung). Partner- und Gruppenspiele fördern
8-10 J.	Logisches Schliessen in konkreten Situationen - Erste Metakognition	Bewegungen werden flüssiger und ökonomischer. Sportartspezifische Fertigkeiten entwickeln sich Gute motorische Lernfähigkeit	Stabile Freundschaften, Gruppendynamik bedeutsam - Fairness, Gerechtigkeit und Teamrollen wichtig - Selbstwert stark leistungsbezogen	Taktik und Strategie einführen. Kinder zur Reflexion anregen. Teamgeist stärken, Fairplay thematisieren. Selbstständiges Üben ermöglichen
10-12 J.	Logisches Denken in komplexeren, konkreten Situationen Erste systematische Problemlösestrategien Beginn abstrakterer Denkprozesse	Bewegungen zunehmend koordiniert und ökonomisch Deutliche Verbesserungen in Schnelligkeit, Kraft und Beweglichkeit Bessere sportartspezifische Technik	Gruppenorientierung und Anerkennung durch Peers sehr wichtig Hohes Regelbewusstsein Empathie und Perspektivenübernahme ausgeprägt Bessere Konfliktlösungsfähigkeit	Taktikschulung vertiefen: einfache Spielzüge, Raumaufteilung. Kooperative Lernformen gezielt einsetzen Reflexionsphasen einbauen Wettkampfformen mit Betonung auf Fairplay und Teamgeist
12-14 J.	Fähigkeit, mehrere Variablen gleichzeitig zu berücksichtigen Metakognition verstärkt (Nachdenken über das eigene Denken) Strategien für Lernen und Problemlösen werden komplexer	Wachstumsphasen, temporäre Koordinationsunsicherheiten möglich Zunahme von Muskelkraft und Ausdauer (geschlechtsspezifische Unterschiede beginnen sich abzuzeichnen) Sportartspezifische Technik	Stärkere Autonomie- und Identitätssuche Grosser Einfluss der Peer-Gruppe Emotionale Schwankungen Entwicklung eines stabileren Selbstkonzepts	Komplexe Spielformen und Taktiken Leistungsorientierung berücksichtigen, Training soll aber Spass machen. Individuelle Förderung (Pubertät) Konfliktmanagement, Teamrollen reflektieren, Verantwortungsübernahme

Abbildung 3) Kindliche Entwicklung (Oerter & Montada, 2015; Schneider & Lindenberger, 2018)

Allgemeine didaktische Tipps und Tricks (angepasst nach Ferrari et al., 2024)

Voraussetzungen und Heterogenität berücksichtigen – Differenzierung ermöglichen

«Körperliche, psychische und kognitive Voraussetzungen sowie Geschlecht, soziale Herkunft, Begabungen und Interessen sind bei der Planung und Gestaltung des Trainings zu berücksichtigen» (D-EDK, 2017)

Sicherheit gewährleisten – Hilfestellungen anbieten

Kinder brauchen eine sichere Lernumgebung. Der Trainer, die Trainerin sorgt für Sicherheit, indem er/sie die Kinder beobachtet und begleitet.

Ein kinderorientiertes Lernklima schaffen – Erfolgserlebnisse ermöglichen

Durch gegenseitigen Respekt, Gerechtigkeit und Fürsorge sollen die Kinder dabei unterstützt werden, ihren individuell besten Lernerfolg zu erzielen. Durch ein wertschätzendes Feedback und eine emotionale Unterstützung können die Trainer:innen die Kinder in ihrem Lernprozess stärken.

Hohe Lern- und Bewegungszeit anstreben – Lernerfolg ermöglichen

Aufgaben in kleinen Gruppen, knappe Anleitungen, klare Rahmenbedingungen, optimales Materialmanagement fördern eine hohe Lern- und Bewegungszeit.

Variationsmöglichkeiten anbieten – Vielseitigkeit fördern

Lernsituationen für Kinder sollen spielerisch, vielseitig und herausfordernd ausgerichtet sein, sowie Erfolgserlebnisse und Variationen ermöglichen.

Gefühle thematisieren – den Umgang mit Emotionen lernen

Intensive Gefühle wie Freude, Glück und Stolz, aber auch Ärger, Wut und Enttäuschung sollen durch die Trainer:innen mit den Kindern thematisiert und reflektiert werden, mit dem Ziel ihre Empathie und ihre Frustrationstoleranz zu erweitern.

Gruppenbildung (aus: Steinmann et al., 2014)

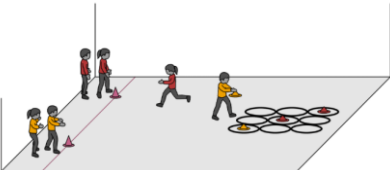
Gruppenbildung durch Zufall:

- Äusserliche Merkmale: Z.B. lange/kurze Hose, Farbe der Kleider, braune/blonde Haare, Augenfarbe, Ausrüstungsfarbe (Helm, Badekappe usw.)
- Objekte und Symbole: Die Leiterperson besitzt einen Beutel mit Spielfiguren, Spielkarten, verschiedenen Steinen, Murmeln usw. Die Kinder greifen in den Beutel und nehmen ein Objekt heraus.
- Frage und Antwort: Kinder durch gleiche Antworten in Gruppen einteilen. Wer hat einen Hund, wer eine Katze? Lieblingsfarbe? Wer ist im Sommer, wer im Winter geboren?
- Atomspiel: Die Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Leiterperson gibt ein Signal und ruft oder zeigt eine Zahl. Die Kinder bilden so schnell wie möglich Teams mit der entsprechenden Anzahl Mitglieder. Beim letzten Durchgang zeigt die Leiterperson die für das nachfolgende Spiel gewünschte Teamgrösse an.

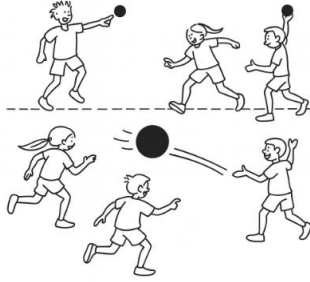
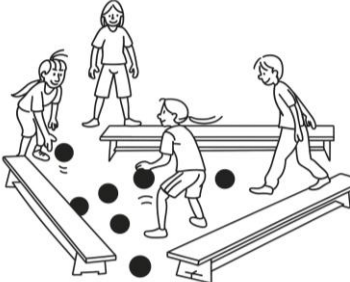
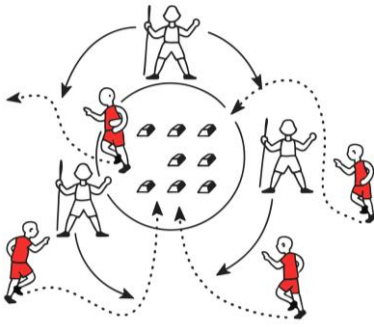
Durch die Leiterperson gelenkte Gruppeneinteilung:

- Spielbänder: Die Leiterperson verteilt gezielt Spielbänder und sorgt so für ausgeglichene Gruppen. Allenfalls bleiben die Gruppen über mehrere Trainings und Lektionen bestehen.
- Wunschpaare: Die Kinder bilden selbständig Zweiergruppen. Die Leiterperson kombiniert die Paare zur gewünschten Teamgrösse.

Kleine kooperative Einstiegsspiele

Buchstabensuppe Alle Kinder bekommen einen Buchstaben zugewiesen. Die Kinder laufen durch den Raum. Aufgabe ist es, gemeinsam möglichst viele unterschiedliche, sinnvolle Wörter zu bilden. Dazu fassen sich die Kinder an der Hand. <u>Variationen:</u> Andere Fortbewegungsart, der Leiter/ die Leiterin gibt ein Wort vor. <u>Beispiel</u> Buchstaben: a, e, i, o, u, s, r, m, l, k, t Wörter: Mais, Reis, Eis, Ei, Seil, Keil, Teil, Leiter, stark, stumm, toll, Tier, Lok, Torte, Mai, See, SOS, Los, Summe, leise, Rasen, rot, Rat, Rum, Reim, Leim, Kram, Rolle, Kai, Eimer, Moos, Moor.	Lernen und Gesundheit: Kooperative Spiele für Spaß beim Schulsport 
Moleküle Die Kinder laufen durch den Raum. Eventuell sind kleine Matten im Raum verteilt. Der Leiter/ die Leiterin gibt eine Anzahl von Kindern vor, die zusammen ein Molekül bilden. Ausserdem nennt sie die Anzahl von Händen und Füßen, die den Boden berühren sollen („Dreiermolekül mit drei Füßen und drei Händen!“)	Lernen und Gesundheit: Kooperative Spiele für Spaß beim Schulsport 
Platzwechsel Eine 4er-Gruppe wird zweigeteilt. Je eine Gruppe steht zu jedem Ende eines Baumstammes (umgedrehte Langbank) hin. Nun müssen beide Gruppen ihren Platz wechseln und dürfen dabei nie den Boden berühren. Sollte dies dennoch der Fall sein, so müssen alle Teilnehmenden wieder am Ausgangspunkt beginnen.	Kooperation – Kleine Teams: Platzwechsel » mobilesport.ch 
Auf kleinstem Raum Eine Gruppe hat die Aufgabe, sich in einen begrenzten Raum (zum Beispiel Schwedenkastenoberteil) zu stellen. Dabei darf jede Person nur auf einem Bein stehen und nirgends Kontakt ausserhalb des Kastenoberteils haben (keine Wand, Stangen usw.).	Kooperation – Kleine Teams: Platzwechsel » mobilesport.ch 
Tic-Tac-Toe Staffette Die Reifen werden in einem 3x3-Raster ausgelegt. Die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt. Sie stellen sich jeweils der Reihe nach an der Startlinie auf. Jedes Team erhält ausserdem 3 Gegenstände als Spielsteine.	30 schöne Staffelspiele / Staffelläufe für den Sportunterricht & Verein 

Kooperative Spielformen

Turmbau Alle Teams sind hinter ihrem Reifen versammelt. Hinter einer Linie (zirka 10 bis 20 Meter entfernt) viel Kleinmaterial (Hütchen, Bälle, ...). Die Kinder holen pro Lauf ein Materialstück und versuchen einen möglichst hohen Turm zu bauen. Variationen: - Puzzle - Balltransport	Lernaufgaben zur Bewegungsförderung in der Kindheit PHZH 
Rollmops Zwei Teams stehen einander im Abstand von ca. 15 m hinter einer Linie oder umgedrehten Langbänken gegenüber. In der Feldmitte liegt ein grosser Ball. Zu Beginn haben beide Teams gleich viele Bälle. Sie versuchen den «Rollmops» mit Treffern an die gegnerische Langbank zu treiben.	
Feld ausräumen Drei Langbänke, die etwa einen Meter voneinander entfernt stehen, bilden in der Hallenmitte ein Dreieck. Eine Mannschaft versucht alle Bälle aus dem Langbank-Dreieck herauszubefördern (mehrere Varianten) Die andere Mannschaft befördert die Bälle je nach Vereinbarung tragend, rollend, prellend oder am Fuss/Stock führend ins Langbank-Dreieck zurück. Variation: Ungefähr drei Kinder ausserhalb des Langbank-Dreiecks sind mit Bändern gekennzeichnet. Sie unterstützen die Kinder im Langbank-Dreieck, indem sie den Ball führenden Gegenspielern die Bälle wegschnappen und sie wegrollen.	
Goldraub Im Basketballkreis, oder auf Matten liegen Spielbänder (Goldbarren). Die Räuber versuchen in den Tresorraum einzudringen und dort Goldbarren (1 Band pro Lauf) zu entwenden, ohne von den Wächtern berührt zu werden. Wer gefangen wird, muss eine Strafaufgabe absolvieren und das Spielbündel abgeben Erschwerung: Beide Mannschaften haben ein Tresorraum, den sie verteidigen sollen. Anstatt Spielbänder kann man Bälle verwenden. <u>Einkauf im Supermarket</u> (4 Teams, 4 verschiedene Bälle)	

Taktische Gruppenwettkämpfe

Aus: [Einfach inklusiv: Good Practice – Miteinander – Taktischer Gruppenwettkampf » mobilesport.ch](https://mobilesport.ch)

Drei bis vier Gruppen à ca. 5-8 Personen organisieren sich möglichst selbständig (abhängig vom Alter) und erfüllen gemeinsam die Bewegungsaufgaben, die Gruppenmitglieder sollen, je nach Können die Aufgaben untereinander geschickt aufteilen, damit diese rasch erfüllt werden.

Beispiele Bewegungsaufgaben für Zyklus 2 – 3. bis 6. Klasse

Name, Übungsbeschreibung & Material	Umfang / Anzahl (Vorschlag)	Bemerkungen / Varianten
Seilspringen In freier Technik	100 x	Einfacher: mit Zwischenhupf
Seilspringen mit Langseil zu dritt Zwei Kinder schwingen ein Langseil, ein drittes Kind springt in der Mitte darüber	100 x	
Balancieren Vorwärts oder rückwärts über eine (umgedrehte) Langbank	20 Längen	Schwieriger: Sitzfläche der Langbank unten
Purzelbäume Rolle vw. auf einer Kleinmatte	20 x	Schwieriger: Rolle rw
Ballparcours Fussball am Fuss durch Hütchenparcours führen (5 Hütchen, ca. 2 m Abstand)	10 x	Schwieriger: Hütchen-Distanz verkleinern, mit schwächerem Fuss
Liegestützen	30 x	Einfacher: Knie aufstützen
Frisbee hin und her spielen Mindestabstand von 3 m. Es zählen nur die gefangenen Zwürfe.	20 x	Einfacher: Abstand verkleinern Schwieriger: Abstand vergrössern
Curling Volleyball aus einer Distanz von ca. 2 m in einen Hula-Hopp-Reifen rollen, Ball muss im Reif bleiben.	5 Treffer	Einfacher: Abstand verkleinern Schwieriger: Abstand vergrössern
Runden rennen oder fahren Den Wänden einer Einfachtturnhalle entlang Rennen oder Fahren mit Rollstuhl oder Skateboard	10 Runden	
Balltransport Tennisball auf Racket balancieren und dabei Lauf- oder Fahrstrecke (ca. 10) zurücklegen	10 x Strecke	

Intensive taktikorientierte Spielformen

Der fiese Würfel: UH, FB, BB, HB

2 Teams gegeneinander. Anzahl Spieler wird immer gewürfelt.

Das verlierende Team hat Anspiel. Bei Tor wird neu gewürfelt.

Gooaal: (Mattenfussball)

Die Gruppe ist in 3er Teams aufgeteilt, die jeweils eine dünne, an die Wand gestellte Matte als ihr Tor verteidigen. Jedes Team versucht, mit seinem oder eroberten Bällen bei den Gegner Tore zu erzielen. Wer ein Tor erhält, legt seine Matte ab. Die Gruppe darf erst weiterspielen, wenn jenes Team ein Tor erhält, welches sie zum Warten gezwungen hat.

Wand-Fangball: 3:3, 4:4

Das ballbesitzende Team versucht, den Ball so an die gegnerische Wand zu werfen/schiessen, dass ein Mitspieler den Ball mit den Händen fangen kann. Das andere Team versucht, die Pässe und Wandabpraller der Gegner abzufangen und seinerseits Punkte zu erzielen.

→ Variante: Mit Unihockey / Fussball auf mehrere gekippte, im Spielfeld verteilte Langbänke spielen.

Ethik - Wertvoller Sport

Ethik im Sport ist eine pädagogische Querschnittsaufgabe. Sie zeigt sich im Umgang mit **Macht, Idealen, Nähe, Druck** (MIND) und in der Art und Weise, wie in Trainingsgruppen Entscheidungen getroffen, Rollen verteilt und Verhaltensweisen eingeübt werden.

Ausführliche Informationen sind hier zu finden:

[Dossier 4/25: Wertvoller Sport praktisch umgesetzt » mobilesport.ch](#)

[Swiss Olympic - Ethik-Kompass](#)

[Wertvoller Sport praktisch umgesetzt: Die vier Kernthemen des Ethik-Kompasses » mobilesport.ch](#)

Macht und Beteiligung

Macht kann im Sport positiv wirken, indem sie stärkt, Verantwortung übernimmt und Situationen gestaltet, birgt jedoch auch das Risiko von Missbrauch und Grenzverletzungen. Deshalb braucht Macht immer Beteiligung: Athletinnen und Athleten sollen gehört werden, ihre Bedürfnisse einbringen und aktiv mitbestimmen können.

Ideale und Vielfalt

Ideale prägen den Sport, indem sie Motivation, Teamgeist und Entwicklung fördern, können aber auch zu einseitigen oder schädlichen Vorstellungen führen. Damit sie nicht in Druck oder Ideologien münden, braucht es Raum für Vielfalt, Individualität und Wertschätzung.

Nähe und Fürsorge

Beziehungen im Sport leben von Empathie, Vertrauen und aktiver Fürsorge, benötigen aber zugleich klare Grenzen und schützende Distanz. So können Nähe und Mitgefühl wirken, ohne die Privat- und Intimsphäre zu verletzen, und tragen zu Schutz, Entwicklung und Unterstützung in schwierigen Situationen bei.

Druck und Freude

Druck ist im Sport allgegenwärtig und kann einerseits Motivation und Entwicklung fördern, andererseits Stress und Überlastung verursachen. Entscheidend ist das richtige Maß: In Kombination mit Freude bleibt Druck tragbar, fördert langfristiges Engagement und ermöglicht eine positive Entwicklung für Einzelne und Teams.

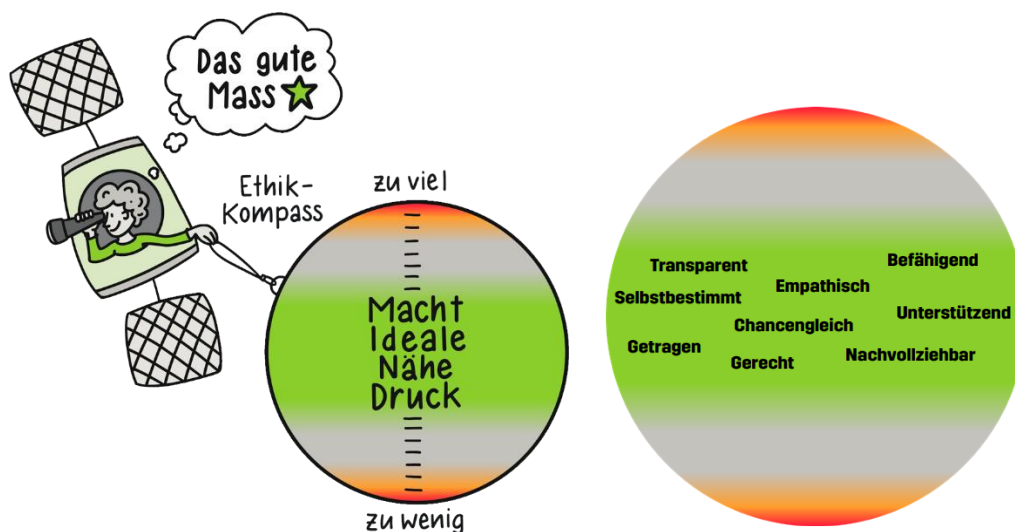


Abbildung 4): [System «Wertvoller Schweizer Sport», Swiss Olympic](#)

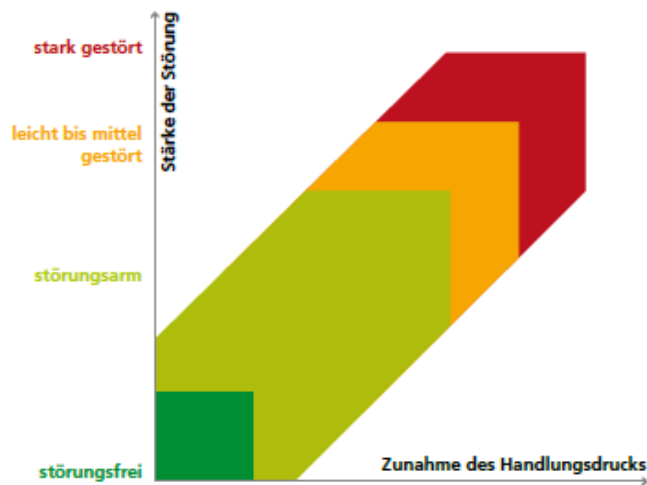
Störungen im Training (aus: Steinmann et al., 2014)

Abbildung 5): Störungsmodell (Steinmann, 2016)

Störungen begegnen

Beobachten	Beurteilen	Handeln
- Was (ist) passiert? - Entscheidung: sofort oder sich zuerst Zeit nehmen? Zeit nehmen, hilft Ruhe zu schaffen. - Ruhig und entspannt bleiben.	- Einordnung ins Störungsmodell. - Mögliche Lösungsansätze: Welche Massnahmen lassen sich umsetzen? Welche Lösung ist erfahrungsgemäss die beste, die passendste?	- Reaktion auf die Störung; Massnahme einleiten

Stufe grün: Störungsarm dank Prävention

- Wertschätzende Leitung der Gruppe
- Rituale und Rhythmisierung
- Klare Regeln und entsprechende Konsequenzen
- Reibungslose Übergänge
- Hohe Bewegungszeit für alle
- Umgang mit Emotionen thematisieren

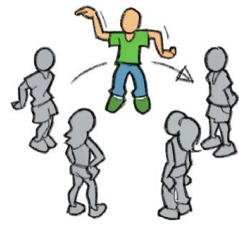
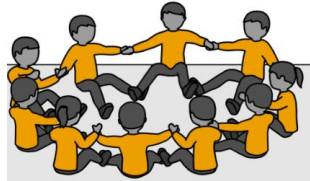
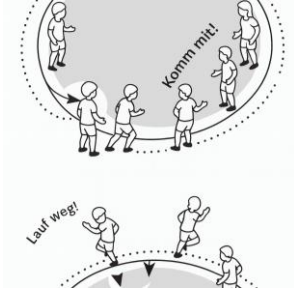
Stufe Orange: Angepasst reagieren bei leichten bis mittleren Störungen

- Störungen übergehen, wenn nicht relevant
- Intervention bei Einzelperson oder der Teilgruppe
- Intervention in der Gesamtgruppe

Stufe rot: Starke Störungen erfordern Tätigkeitsabbruch

- Gewalt
- Unfall
- Infrastruktur

Überbrückungsspiele

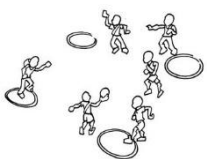
Adler, Murmeltier und Steinbock Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind befindet sich in der Mitte des Kreises, nennt ein Tier und zeigt auf ein Kind, das sofort, zusammen mit seinen zwei Nachbarn reagieren soll. Bewegungen darstellen: – <u>Murmeltier</u>: Mitte «pfeift», links und rechts «lauscht», Hand, welche dem Murmeltier zugewandt ist, ans Ohr – <u>Adler</u>: Mitte «Weitblick», Hand über die Augen, Blick in die Weite. Links und rechts «Flügel-schläge» mit dem Arm auf der Aussenseite – <u>Steinbock</u>: Mitte den Armen die Hörner zeigen. Links und rechts «scharren mit dem Fuss» (mit dem Fuss auf der Aussenseite des Steinbocks)	<u>Überbrückungsspiele – Viel Bewegungsraum: Adler, Murmeltier und Steinbock » mobilesport.ch</u> 
Rucksack packen Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind beginnt und zeigt eine Bewegung vor. Das nächste Kind wiederholt die erste Bewegung und fügt eine weitere Bewegung hinzu. Das dritte Kind macht die beiden vorgezeigten Bewegungen vor und fügt eine weitere Bewegung hinzu, usw.	<u>Überbrückungsspiele – Viel Bewegungsraum: Adler, Murmeltier und Steinbock » mobilesport.ch</u> 
Gordischer Knoten Alle Kinder stellen sich in einem Kreis auf und schliessen ihre Augen. Nun strecken sie ihre Hände nach vorne aus und versuchen mit ihren beiden Händen je eine Hand der anderen Kinder zu greifen. Ziel des Spiels ist es den „Gordischen Knoten“ zu lösen, wobei die Hände nicht gelöst werden dürfen.	<u>40 schöne Kooperationsspiele für den Sportunterricht & Verein</u> 
Gemeinsam aufstehen Die Teilnehmenden setzen sich kreisförmig auf den Boden und halten sich an den Händen. Nun versuchen sie gemeinsam aufzustehen, ohne sich mit den Händen vom Boden abzudrücken. Auch dürfen sie beim Aufstehen ihre Hände nicht voneinander lösen.	<u>40 schöne Kooperationsspiele für den Sportunterricht & Verein</u> 
Komm mit – lauf weg Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind beginnt das Spiel, indem er ausserhalb des Kreises um die Spielende herumläuft. Während es läuft, tippt es einen der Spielenden im Kreis auf den Rücken und ruft entweder „komm mit“ oder „lauf weg“. Das angetippte Kind muss daraufhin entsprechend reagieren: bei „komm mit“ folgt er dem Läufer in derselben Laufrichtung, während er bei „lauf weg“ in die entgegengesetzte Richtung um den Kreis läuft.	

Entwicklung der Ballspielfähigkeit

	Volleyball 3:3 Beachvolleyball Faustball	Badminton Tennis Squash	Fussball Unihockey Intercross	Basketball Handball	
4. Stufe	sportspezifisches Lernen				ab 5. Klasse
	Rückschlagspiele ohne Schläger (z.B. Schnur- ball, Indica, ...)	Rückschlagspiele (GOBA, Minitennis, Federball, ...)	Torschusspiele mit Fuss und Stock (z.B. Kegel, Kas- tentile, Matten, ... treffen)	Wurfspele mit der Hand (z.B. Wandball, Aufsetzerball, ...)	
3. Stufe	sportspielgerichtetes Lernen				3./4. Klasse
	allgemeine Ballspielfähigkeit entwickeln (Ballkunststücke mit Hand, Fuss, Schläger; Zehnerlei; Tuptball; Schnappball; Ball in Reifen legen; Rollmops; ...)				
2. Stufe	sportspielübergreifendes Lernen				1./2. Klasse
	Ballgefühl entwickeln (Bälle, Ballone, Zapfen, ... transportieren, tragen, rollen, führen, schlagen, werfen, schiessen, ins Ziel treffen, ...)				
1. Stufe	entdeckendes und nachahmendes Lernen				Kindergarten

Abbildung 6): Entwicklung der Ballspielfähigkeit (Baumberger & Müller, 2010)

Beispiel von Schnappball zum Wandball

Schnappball (Basket-, Handball-, Unihockey-, Fussball) Zwei Teams (max. 4:4) spielen in einem begrenzten Raum gegeneinander. Jedes Team versucht den Ball mittels Zuspiel möglichst lange unter eigener Kontrolle zu halten. Das gegnerische Team versucht den Ball abzufangen. <u>Varianten:</u> Nach zehn erfolgreichen Zuspielen erhält das Team einen Punkt. Mit und ohne Dribbling Kein Rückpass zum gleichen Kind	Für Kinder – Spielen: Übersicht Schnappballspiele » mobilesport.ch 
Reifenball Eine Hälfte der Kinder ist Angreifer und versuchen den Ball möglichst oft in einen der leeren Reifen (2 mehr als Anzahl Kinder) zu legen und somit einen Punkt zu erzielen. Die anderen Spielenden sind Abwehrspieler und können dies verhindern, indem sie in die Reifen stehen.	
Zonenball/Linienball Zwei Teams gegeneinander. Punkt wird erzielt, wenn der Ball nach einem Pass von einem eigenen Mitspieler/ einer eigenen Mitspielerin in der gegnerischen Endzone / gegnerischen Grundlinie abgelegt werden kann. Pellen ist nicht erlaubt. <u>Variante:</u> Ball mit Kopf an die Wand spielen	Monatsthema 04/2017 – Zielgerichtet vorbereitet 
Wandball - Brettball Zwei Teams gegeneinander. Mit dem Ball sind drei Schritte erlaubt, prellen ist untersagt. Einen Punkt gibt es, wenn der Ball via Wand oder Basketballbrett einer Mitspielerin/ einem Mitspieler zugespielt werden kann. <u>Variation:</u> Boden-Wand-Ball	Coole Ballspiele – Headis: Wandball » mobilesport.ch 

Literaturverzeichnis

- Baumberger, J. & Müller, U. (2010). *Sportspiele: Spielen + Verstehen*. bm-sportverlag.ch.
- D-EDK. (2017). *Lehrplan Volksschule. Bewegung und Sport: Einleitende Kapitel*.
https://zh.lehrplan.ch/lehrplan_printout.php?e=1&fb_id=9
- Ferrari, I., Steinmann, P., Kühnis, J., Gogoll, A., Herrmann, C., Huber, L., Lüthy, P., Mathis, R., Schmocker, E. & Steiger, S. (2024). *Lernaufgaben zur Bewegungsförderung in der Kindheit*. Pädagogische Hochschule Zürich. Materialien fürs Schulfeld.
<https://materialien.phzh.ch/lernaufgaben-zur-bewegungsfoerderung-in-der-kindheit/?lehr21=KeineAuswahl&mobak=KeineAuswahl>
- Hasselhorn, M. & Gold, A. (2022). *Pädagogische Psychologie: Erfolgreiches Lernen und Lehren* (5. überarbeitete Auflage). Kohlhammer Verlag. <https://doi.org/10.17433/978-3-17-039783-5>
- Herrmann, C., Bretz, K., Kühnis, J., Seelig, H., Keller, R. & Ferrari, I. (Mai 2021). *Motorische Basiskompetenzen im Kindergarten: Monitoring und Zusammenhänge mit Geschlecht, Alter, Gewichtsstatus und bewegungsförderndem Kindergarten* (Gesundheitsförderung Schweiz, Faktenblatt 55). Gesundheitsförderung Schweiz (GFCH).
- Oerter, R. & Montada, L. (2015). *Entwicklungspsychologie* (7., überarbeitete Auflage). Beltz.
- Schneider, W. & Lindenberger, U. (Hrsg.). (2018). *Entwicklungspsychologie*. Beltz.
- Steinmann, P. (2016). *J+S-Kindersport: Störungen im Sportunterricht und Training*.
- Steinmann, P., Brönimann, D. & Lauber, S. (2014). *J+S-Kindersport – Spielen*. Bundesamt für Sport (BASPO).

Kontakt:

Prof. Dr. Ilaria Ferrari Ehrensberger
Pädagogische Hochschule Zürich – Lagerstrasse 2 – 8090 Zürich
Tel.: 043 305 54 84
E-Mail: ilaria.ferrari@phzh.ch