

Das **criiio** Cricket- Programm

(jeder,
überall,
jederzeit.)

bereitgestellt von:



Inhalt

EINLEITUNG

Befürwortungsschreiben	1
Zweck des criiiio Cricket-Programms	2
Unterstützung	2

RESSOURCEN

Grundlegende Bewegungsfähigkeiten	4
Was ist Cricket?	5
Aufstiegsmöglichkeiten	5
Einem Club beitreten	5
Trainer sind entscheidend	5
Was braucht man?	5

Schutzmaßnahmen

Schaffung einer sicheren und entspannten Umgebung für alle	7
Besondere Überlegungen	7
Schutzmaßnahmen in der Praxis: Überlegungen zur Einschätzung und Minimierung von Risiken	9

STUNDENPLÄNE

Programmübersicht	11
Botschaft an Trainerinnen und Trainer	12
Struktur der Trainingseinheiten	13
Trainingseinheit 1 Werfen, Fangen und Schlagen kennenlernen	14
Trainingseinheit 2 Erste Schritte mit Werfen, Fangen und Schlagen	16
Trainingseinheit 3 Werfen, Fangen, Schlagaufbau und erste Schritte mit Bowlen	18
Trainingseinheit 4 Fangen, erste Schritte mit Schlagen und Bowlen	20
Trainingseinheit 5 Bewegung und Kontrolle, den Schlag kontrollieren	22
Trainingseinheit 6 Bewegung und Kontrolle, Schlagen und Bowlen kontrollieren	24
Trainingseinheit 7 Dein Spiel aufbauen	26
Trainingseinheit 8 Cricket für überall	28

BEFÜRWORDUNGSSCHREIBEN

Cricket ist ein Sport, der von Milliarden von Menschen angeschaut und von Millionen von Menschen auf der ganzen Welt gespielt wird. Es macht Spaß, ist einfach und leicht anpassbar und kann überall, von jedem und zu jeder Zeit gespielt werden. Dieses Programm soll neuen Cricket-Spielern auf unterhaltsame Weise einen ersten Einblick bieten, von dem wir hoffen, dass daraus eine lebenslange Liebe zu diesem großartigen Sport erwächst und sie zu Mitgliedern der globalen Cricket-Community werden.

In Zusammenarbeit mit dem International Cricket Council sollen Gemeinschaften weltweit durch das dynamische **criiio** Cricket-Programm für diesen globalen Sport gewonnen werden. Das Programm wurde von führenden Bildungsexperten mit dem Hauptziel entwickelt, Menschen dazu anzuregen, Sport zu treiben.

Mit Hilfe von Cricket können Menschen auf der ganzen Welt nicht nur die wesentlichen Fähigkeiten entwickeln, überall und jederzeit mit Anderen Sport zu treiben, sondern auch ihre Fähigkeiten weiterentwickeln, Menschen und Gemeinschaften zu vereinen, zu inspirieren und zu bestärken.

Der Schwerpunkt des **criiio** Cricket-Programms liegt auf „Spielfähigkeit“. Die Erfahrungen, die Leute mit Cricket machen, sollen sie dazu anregen, ein Niveau zu meistern, bevor sie auf die nächste Ebene der Lernsequenz fortschreiten. Unter diesem Gesichtspunkt können Menschen unabhängig von ihren Fähigkeiten und ihrer individuellen Lernergebnisse erfolgreich sein. Neben dem Spielen selbst liegt unser Hauptaugenmerk auf kleinen positiven Erlebnissen, die es den Spielern ermöglichen, immer wieder mit der Ausrüstung zu interagieren und dadurch persönliche Erfüllung und Selbstvertrauen im Umgang mit ihr zu gewinnen.

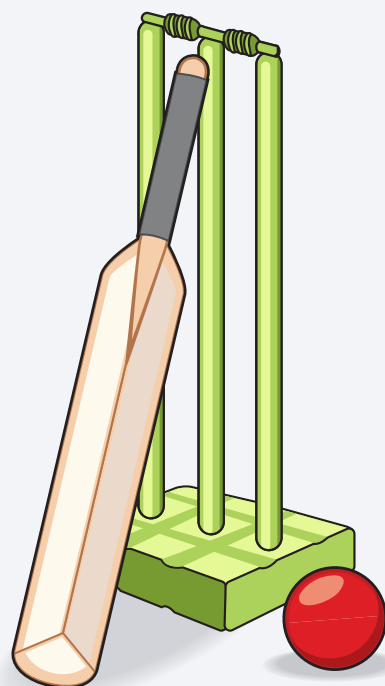
Der globale Fokus auf körperlichem und geistigem Wohlbefinden baut auf dem pädagogischen Ansatz der „körperlichen Kompetenz“ auf.

Es ist wichtig, Menschen ein breites Spektrum an Möglichkeiten zu bieten, eine Leidenschaft für körperliche Betätigung zu entwickeln, damit sie ein Leben lang aktiv sein können. Durch die Interaktion innerhalb dieses Programms des International Cricket Council sollen Menschen auf der ganzen Welt ihre Leidenschaft für Cricket entdecken und Freundschaften entwickeln, die es ihnen ermöglichen, überall und jederzeit mit Anderen Sport zu treiben.

William Glenwright
ICC Geschäftsführer –
Entwicklung

“ Körperliche Kompetenz ist die Motivation, das Selbstvertrauen, die körperliche Verfassung, die Kompetenz, das Wissen und Verständnis, eine lebenslange körperliche Betätigung wertzuschätzen und Verantwortung für sie zu übernehmen.”

Internationale Vereinigung für körperliche Kompetenz (Physical Literacy Association)



Zweck des criiio Cricket- Programms

DAS PROGRAMM WURDE ENTWICKELT, UM LEUTEN, DIE NEU IN DIESEM SPORT SIND, EIN ERSTES POSITIVES ERLEBNIS ZU VERMITTELN.

Dieses Programm wurde auf der Grundlage von Forschung, Tests und Feedback aus der globalen Gemeinschaft entwickelt, um Jungen, Mädchen, Männern und Frauen in Schulen und Vereinen Cricket auf eine Weise vorzustellen, die ihnen Spaß macht. Durch dieses Programm sollen die Teilnehmer körperlich aktiver werden und Fähigkeiten entwickeln, mit denen sie Menschen und Gemeinschaften vereinen, inspirieren und stärken können.

Cricket ist ein Sport für alle, unabhängig von Geschlecht, kulturellem Hintergrund, Religion oder Fähigkeit. Das **criiio** Cricket-Programm wurde so konzipiert, dass es für alle Teilnehmer, **UNABHÄNGIG** von ihrem Fähigkeitsniveau, geeignet ist. Trainer und Betreuer haben die Möglichkeit, kreativ zu werden und die beste Erfahrung für den Einzelnen zu schaffen, unabhängig von seinen Fähigkeiten. Jede Trainingseinheit beinhaltet verschiedene Stufen, die als Ausgangspunkt dienen und von denen ausgehend der Schwierigkeitsgrad der Aktivitäten graduell erhöht oder verringert werden kann. Kein Programm ist für alle geeignet. Daher ist es wichtig, es anzupassen und zu modifizieren, um zu gewährleisten, dass alle Teilnehmer mit einbezogen werden.

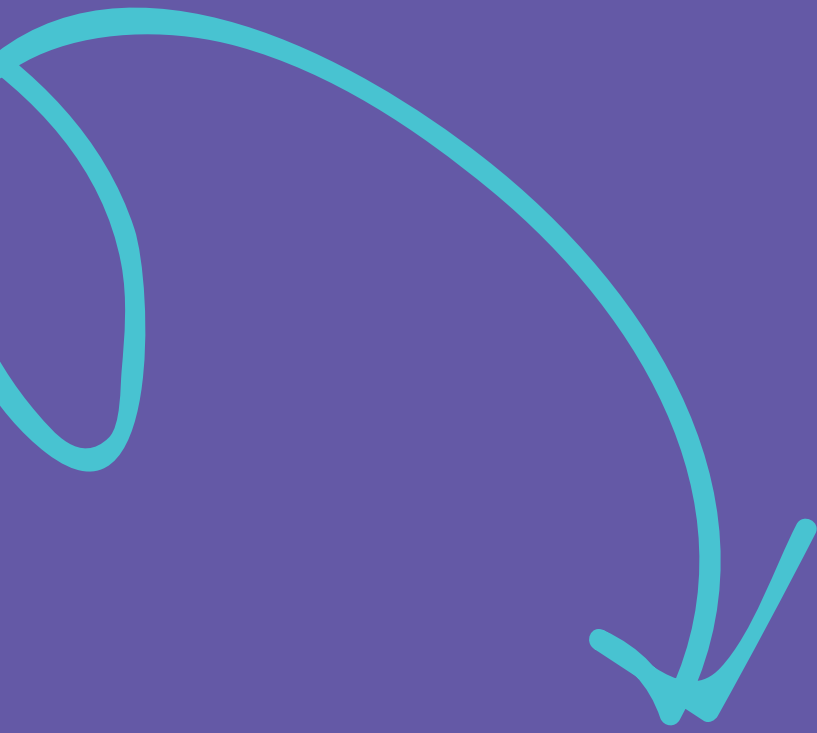
Dieses Programm macht Spaß, ist einfach zu vermitteln und regt Menschen dazu an, sich in einem integrativen Umfeld, das das Ziel des Crickets widerspiegelt, zu vereinen, zu inspirieren und zu bestärken, ein aktives Leben zu führen.

Unterstützung

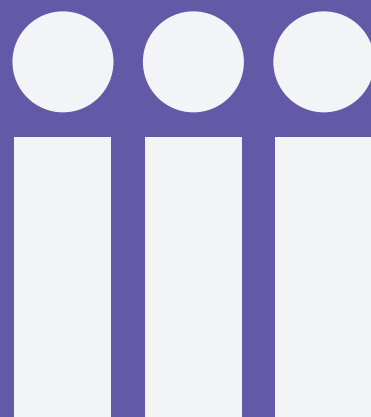
Um Unterstützung bei der Verwaltung zu erhalten, und mit allgemeinen Fragen wenden Sie sich bitte an Ihre National Cricket Federation unter:

www.icc-cricket.com/about/members





RESSOURCEN



GRUNDLEGENDE BEWEGUNGSFÄHIGKEITEN



RENNEN



FANGEN



WERFEN



MIT BEIDEN HÄNDEN SCHLAGEN

WAS IST CRICKET?

CRICKET IST EIN VIELSEITIGER SPORT, DER VON JEDEM, JEDERZEIT UND ÜBERALL GESPIELT WERDEN KANN.

Um ein besseres Verständnis des Sports und seiner Hauptkomponenten zu erlangen, hat der International Cricket Council einige einfache Erklärungsvideos über Cricket herausgegeben:

Cricket für überall	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/cricket-everywhere
Was ist Cricket?	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket
Schlagen	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/batting
Bowlen	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/bowling
Feldspiel	www.icc-cricket.com/about/development/what-is-cricket/fielding



Entwicklungsmöglichkeiten

Cricket ist ein Spiel, das leicht an jedem Ort gespielt werden kann, mit nur einem Schläger und einem Ball. **criio** zelebriert und nutzt die vielen Möglichkeiten, wie Cricket auf der ganzen Welt gespielt wird, und verbindet neue und existierende Spieler über eine digitale Plattform, die es ihnen ermöglicht, überall und jederzeit zu spielen.

Wenn die Teilnehmer Ihres **criio** Cricket-Programms Spaß am Cricket-Spielen hatten, ist dies der geeignete Ort für sie, um weiterzuspielen.

www.icc-cricket.com/criio

Einem Club beitreten

Cricket ist ein wunderbarer Sport, der von allen gespielt werden kann; Männer und Frauen, Jungen und Mädchen. Es ist ein ausgesprochen flexibler Sport, der auf Fähigkeiten basiert.

Wenn die Teilnehmer Ihres **criio** Cricket-Programms Spaß am Cricket-Spielen hatten und in einem lokalen Club organisierte Cricket-Spiele spielen und neue Freunde kennenlernen möchten, kontaktieren Sie Ihren nationalen Cricket-Verband (National Cricket Federation) unter:

www.icc-cricket.com/about/members

Trainer sind entscheidend

Wenn Sie eine Trainerin oder ein Trainer sind, vielen Dank! Die Zeit und Mühe, die Sie persönlich in dieses Programm investieren, sind der entscheidende Faktor dafür, dass Teilnehmer eine positive Erfahrung mit Cricket machen und diese sie auf den Weg bringt, Menschen und Gemeinschaften zu vereinen, zu inspirieren und zu stärken.

Das Auffinden, die Schulung und Unterstützung von Trainern ist der Schlüssel zum Erfolg dieses Programms. Es wurde entwickelt, um Sie mit wichtigen Informationen, Strategien und Ressourcen auszustatten, mit denen Sie eine unterhaltsame und integrative Umgebung schaffen können, die es Ihnen ermöglicht, eine positive Erfahrung für Ihre Teilnehmer zu schaffen. Auf diese Weise ermöglichen Sie es den Spielern, Spaß an dem Sport zu haben, neue Fähigkeiten zu erlernen, neue Freunde kennenzulernen und auf dem Weg dorthin einige Erfolge zu erzielen.

Was braucht man?

Cricket ist eine Sportart, die nicht nur von jedem, überall und jederzeit gespielt werden kann, sondern auch mit ALLEM, denn alles, was man braucht, ist ein Schläger und ein Ball.

Jede Trainingseinheit des **criio** Cricket-Programms schlägt Ausrüstung vor, die verwendet werden kann, sowie alternative Optionen und Tipps für alle, die kreativ sein wollen, wie sie ihre eigene Ausrüstung zusammenstellen können, von Schlägern aus aufgerollten Zeitungen bis hin zu Bällen aus Plastiktüten – ideal für Schulprojekte und für die Umweltverträglichkeit.



Schutzmaßnahmen



Schaffung einer sicheren und entspannten Umgebung für alle

Wann immer Sie Aktivitäten für andere Menschen organisieren, tragen Sie die Verantwortung dafür, alles zu tun, um zu gewährleisten, dass diese Aktivitäten so sicher und angenehm wie möglich sind, damit niemand zu Schaden kommt.

! Dies ist besonders wichtig, wenn Kinder oder Menschen aus anderen gefährdeten Gruppen (z. B. Menschen mit Behinderungen) an ihnen teilnehmen.

Ein Teil dieser Verantwortung bezieht sich auf Schutzmaßnahmen – Menschen schützen betrifft mehr als nur die physische Umgebung wie das Spielfeld oder die Ausrüstung, es betrifft auch die Menschen in dieser Umgebung und wie sie miteinander verkehren.

! Zum Beispiel kann manchmal Gefahr von anderen Menschen ausgehen und davon, wie sie sich gegenseitig behandeln. Als der Organisator einer Aktivität haben Sie die Sorgfaltspflicht, Sicherheitsrisiken zu berücksichtigen und Pläne einzurichten, die diesen Risiken vor, während und nach der Aktivität entgegenwirken.

In der Praxis bedeuten Schutzmaßnahmen:

X Vorbeugen

Planen Sie Ihre Interaktionen und Aktivitäten gut, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass irgendeinem Teilnehmer etwas passieren könnte.

✓ Richtig reagieren

Wissen Sie, wie Sie reagieren müssen, wenn Sie etwas bemerken, das darauf hindeutet, dass ein Kind oder eine andere gefährdete Person in Gefahr sein könnte.

Besondere Überlegungen

Zusätzliche Gefährdung: Einige Kinder und Erwachsene sind stärker gefährdet, durch Andere Schaden zu erleiden, z. B. Kinder, die behindert sind oder Menschen, die einer ethnischen Minderheit angehören. Es ist wichtig, dass diese Gruppen nicht von den Aktivitäten ausgeschlossen werden, aber oft müssen Sie zusätzliche Maßnahmen ergreifen, um ihre Sicherheit zu gewährleisten.

! Zum Beispiel sind unter Umständen mehr erwachsene Betreuer erforderlich, um zu gewährleisten, dass Kinder mit Behinderungen sicher teilnehmen können.

Direkter Körperkontakt mit Kindern oder gefährdeten Erwachsenen: Erwachsene, die Sportaktivitäten leiten, machen sich bisweilen Gedanken darüber, was in Bezug auf direkten Körperkontakt mit den Teilnehmern akzeptabel ist und was nicht. Es ist nicht notwendig, ein Berührungsverbot auszusprechen, aber jeder Körperkontakt sollte die Bedürfnisse der Spieler erfüllen und nicht die Bedürfnisse der Erwachsenen, die die Aktivitäten leiten.

! Das Umarmen oder Berühren von Kindern oder gefährdeten Erwachsenen kann fehlinterpretiert werden oder ihnen Unbehagen bereiten. Manchmal ist es jedoch notwendig, Menschen direkt anzufassen, um sie in Sicherheit zu bringen (z. B. wenn ein Kind auf die Straße zu rennen droht und Sie es daran hindern müssen), aber diese Berührung sollte niemals übermäßig oder bestrafend sein.

Sicherheitsbedenken: Wir verwenden den Begriff Sicherheitsbedenken, wenn wir befürchten, dass jemand gefährdet ist. Dies kann sein, weil wir miterleben, wie der Person etwas Schlimmes zustößt, oder sie uns davon erzählt hat, oder weil wir eine Veränderung in ihrem Verhalten oder ihrem Aussehen feststellen, die uns Sorgen macht, z. B. wenn sie sich zurückzieht oder unerklärliche Verletzungen hat. Es kann sein, dass die Teilnehmer zu Hause mit Problemen konfrontiert sind, oder es kann sich um ein Problem mit ihren Erfahrungen während der von Ihnen durchgeführten Aktivitäten handeln. Sie müssen darüber nachdenken, wie Sie darauf reagieren.

! Denken Sie daran: Sporttrainer können für Kinder ausgesprochen positive Vertrauenspersonen sein, deshalb haben wir eine besondere Sorgfaltspflicht, sicherzustellen, dass wir uns auf eine Art und Weise verhalten, die dies ehrt und respektiert.

Schutzmaßnahmen sichtbar machen: Überlegen Sie, wie Sie Anderen mitteilen, was von ihnen in Bezug auf ihr Verhalten erwartet wird und wie sie etwaige Bedenken melden können, auf die sie stoßen.

! Es ist besonders wichtig, dass Kinder wissen, wie sie sich an einen vertrauenswürdigen Erwachsenen wenden können, wenn sie über irgendetwas unglücklich oder beunruhigt sind. Denken Sie darüber nach, wie Sie ihnen dies auf eine zugängliche Weise vermitteln können.

Schutzmaßnahmen in der Praxis

Überlegungen zur Einschätzung und Minimierung von Risiken

✘ Vorbeugen

Berücksichtigen Sie bei Ihren Aktivitäten alle Risiken und planen Sie die Aktivitäten so, dass diese Risiken so weit wie möglich reduziert werden. Denken Sie an Risiken innerhalb der Aktivität selbst und an alle Risiken im Umfeld der Aktivität, beispielsweise ob es für die Kinder sicher ist, zu der Aktivität und zurück nach Hause zu fahren, oder ob es Risiken gibt, die Sie berücksichtigen müssen.

✔ Richtig reagieren

Stellen Sie sicher, dass Pläne eingerichtet sind, um diesen Risiken so weit wie möglich entgegenzuwirken. Wenn ein Risiko zu groß ist (z. B. eine große Anzahl von teilnehmenden Kindern mit nur einer erwachsenen Aufsichtsperson), müssen Sie überlegen, ob die Aktivität sicher durchgeführt werden kann oder ob alternative Pläne möglich sind.

✘ Vorbeugen

Stellen Sie sicher, dass Sie genügend Erwachsene haben, um die Anzahl der an den Aktivitäten beteiligten Kinder sicher zu beaufsichtigen, und planen Sie, wie jeder beaufsichtigt und unterstützt werden kann, um auf sichere und transparente Art und Weise arbeiten zu können.

✔ Richtig reagieren

Checken Sie, ob es örtliche gesetzliche Vorschriften für das Zahlenverhältnis von Erwachsenen zu Kindern gibt, wenn Sie Aktivitäten für Kinder durchführen. Es ist immer sicherer, wenn mindestens zwei Erwachsene anwesend sind, da Sie so Rechenschaft ablegen und sich gegenseitig unterstützen können, und um sicherzustellen, dass ein erwachsener Betreuer die Gruppe beaufsichtigen kann, wenn einer von Ihnen sich um ein Problem kümmert.

! Berücksichtigen Sie das Alter und die Fähigkeiten der Teilnehmer und die Größe der Gruppe, wenn Sie entscheiden, wie viele Erwachsene für eine sichere Beaufsichtigung erforderlich sind.

✘ Vorbeugen

Achten Sie darauf, dass die Erwachsenen, die an der Leitung der Aktivitäten beteiligt sind, für die Arbeit mit Kindern geeignet sind. Denken Sie darüber nach, wie Sie Leute rekrutieren und ob es in Ihrem Land Gesetze zur Überprüfung des Strafregisters oder zur Durchführung von Aktivitäten mit Kindern oder anderen gefährdeten Gruppen gibt, die Sie beachten müssen.

✔ Richtig reagieren

Vergewissern Sie sich, dass alle erwachsenen Aufsichtspersonen alle lokal erforderlichen Verfahren abgeschlossen haben, die bestätigen, dass sie für die Beaufsichtigung der Teilnehmer geeignet sind.

! Es ist eine gute Praxis, Personen um ein schriftliches Beurteilungsschreiben zu bitten, das bestätigt, dass sie charakterlich für die Arbeit mit Kindern und gefährdeten Gruppen geeignet sind.

✘ Vorbeugen

Überlegen Sie, welche Informationen Sie über die Kinder haben müssen, um ihre Sicherheit zu gewährleisten, z. B. Informationen zu medizinischen Problemen oder Allergien, Kontaktinformationen der Familie usw.

✔ Richtig reagieren

Fertigen Sie ein Anmeldeformular an, das sicher aufbewahrt wird und Angaben enthält, die benötigt werden, um sicher zu reagieren, beispielsweise wenn ein Teilnehmer eine allergische Reaktion oder eine bestehende Krankheit hat.

✘ Vorbeugen

Machen Sie allen Beteiligten klar, welches Verhalten von ihnen erwartet wird. Erwägen Sie, einen Verhaltenskodex für alle Erwachsenen und einen separaten in kindgerechter Sprache für Kinder zu erstellen. Einen solchen mit den Kindern zusammen zu erstellen ist ein effektiver Weg, zu gewährleisten, dass die Sprache und die Verhaltensweisen, die er beinhaltet, relevant und für Kinder zugänglich sind.

✔ Richtig reagieren

Eine bemessene Reaktion auf kleinere Verstöße gegen den Verhaltenskodex trägt dazu bei, dass unangemessenes Verhalten nicht eskalieren und weiteren oder schwerwiegenderen Schaden anrichten kann.

✗ Vorbeugen

Gewährleisten Sie, dass jeder als unterstützendes Teammitglied in einer offenen und transparenten Art und Weise arbeitet, so dass die Handlungen von jedem nachvollziehbar sind. Alleine mit Kindern oder anderen gefährdeten Gruppen zu arbeiten, gefährdet womöglich Sie oder die Kinder und kann das Risiko erhöhen, dass Ihre Handlungen missverstanden oder fehlinterpretiert werden.

✓ Richtig reagieren

Weisen Sie jemanden die spezifische Rolle der designierten Schutzperson (DSP) zu und stellen Sie sicher, dass jeder weiß, an wen er sich wenden muss, wenn er über jemanden oder etwas Bedenken hegt.

Überlegen Sie vor allem, wie Sie den Kindern mitteilen, wer diese Person ist, wie sie sie kontaktieren können und dass sie da ist, um auf Bedenken zu reagieren.

✗ Vorbeugen

Planen Sie voraus, wie Sie auf Sicherheitsbedenken reagieren, bevor sie auftreten, damit Sie wissen, was Sie zu tun haben, wenn sie auftreten.

✓ Richtig reagieren

Stellen Sie sicher, dass die designierte Schutzperson weiß, wo sie in der örtlichen Gemeinschaft Unterstützung erhalten kann, wenn sie etwas melden muss. Wenn Sie Aktivitäten im Rahmen von oder innerhalb einer anderen Organisation (z. B. Schule, Jugendzentrum, religiöse Gruppe) durchführen, checken Sie, wie deren Schutzvorkehrungen aussehen, da Sie diese möglicherweise für Ihre eigenen Aktivitäten nutzen können.

Informieren Sie sich auch darüber, wie Sie staatliche Behörden wie die Polizei oder das Sozialamt informieren können, wenn Sie auf ein ernsthaftes Problem aufmerksam gemacht werden, das eine formellere Reaktion erfordert. Denken Sie daran: Welche die beste Stelle ist, die Sie alarmieren sollten, hängt davon ab, welche Organisationen in Ihrer Gemeinde Vertrauen genießen. Diese können nicht-staatliche Organisationen oder Gemeindeorganisationen sein.

vor der Aktivität

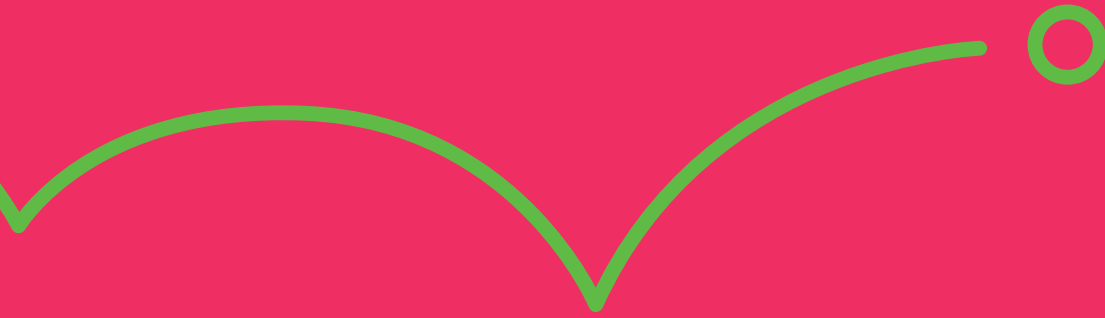
- Habe ich eine Risikobewertung durchgeführt und geplant, wie ich mit identifizierten Risiken umgehe?
- Habe ich die richtige Anzahl geeigneter Erwachsener, die bei den Aktivitäten helfen?
- Habe ich allen mitgeteilt, was in Bezug auf ihr Verhalten erwartet wird?
- Habe ich die designierte Schutzperson (DSP) ermittelt und allen mitgeteilt, wer sie ist?
- Habe ich sichergestellt, dass die DSP weiß, wo sie Unterstützung erhält, falls wir ein Sicherheitsbedenken eskalieren müssen?
- Habe ich alle notwendigen Informationen über die Teilnehmer eingeholt, um ihre Sicherheit zu gewährleisten, z. B. die Kontaktdaten der Eltern/Betreuer, medizinische Informationen oder Informationen zu Allergien usw.?

während der Aktivität

- Achte ich darauf, dass alle Teilnehmer uneingeschränkt teilnehmen können?
- Achte ich auf die Interaktionen zwischen den betreuenden Erwachsenen und den Teilnehmern?
Kommunizieren die Erwachsenen mit den Kindern auf eine respektvolle und angemessene Weise?
- Reagiere ich auf Bedenken, die ich beobachte oder die mir gegenüber geäußert werden?

nach der Aktivität

- Habe ich den Teilnehmern die Möglichkeit gegeben, Feedback zu der Trainingseinheit zu geben?
- Bin ich mir etwaiger Sicherheitsrisiken bewusst, wenn Teilnehmer die Aktivität verlassen oder abgeholt werden?



STUNDENPLÄNE



PROGRAMMÜBERSICHT



PROGRAMMEINHEITEN	LERNZIELE	ERFOLGSKRITERIEN	INOFFIZIELLER START	GESUNDES HERZ 5 MINUTEN	FITNESSLAUF 30 MINUTEN	VERBINDUNGSSPIEL 20 MINUTEN
TRAININGSEINHEIT 1 WERFEN, FANGEN UND SCHLAGEN KENNENLERNEN	Den Ball auf eine Weise werfen, fangen und schlagen zu lernen, die Spaß macht.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann den Ball auf verschiedene Weise fangen Ich kann den Ball auf verschiedene Weise werfen Ich kann einen sich bewegenden Ball schlagen Ich kann andere INSPIRIEREN, indem ich sie wissen lasse, dass sie fantastisch waren 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 1	Drei Pfiffe	<ol style="list-style-type: none"> Fangen: Fangen mit Partner Werfen: Deinen Hinterhof aufräumen Schlagen: Sich bewegender Ball 	Schneller Ballregen
TRAININGSEINHEIT 2 WERFEN, FANGEN UND ERSTE SCHRITTE MIT SCHLAGEN	Auf unterhaltsame und positive Weise zu lernen, den Ball zu werfen und zu fangen. Erste Versuche, einen sich bewegenden Ball zu schlagen.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann den Ball auf verschiedene Weise fangen Ich kann den Ball auf verschiedene Weise werfen Ich kann einen sich bewegenden Ball schlagen Ich kann andere INSPIRIEREN, indem ich respektvoll spiele 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 1	Handschläge in einer Minute	<ol style="list-style-type: none"> Fangen: Individuell Werfen: Deine Reichweite testen Schlagen: Sich bewegender Ball 	Schneller Ballregen
TRAININGSEINHEIT 3 ERFEN, FANGEN, SCHLAGAUFBAU UND ERSTE SCHRITTE MIT BOWLEN	Werfen und Fangen in kleinen Spielen zu kombinieren. Einen sich bewegenden Ball mit einem Schläger eigener Wahl zu schlagen. Erste Versuche, ein Ziel mit einem Ball zu treffen.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann einen Gegenstand in eine Schlagzone werfen Ich kann einen sich bewegenden Ball meiner Wahl schlagen Ich kann einen Gegenstand in eine Schlagzone werfen Ich kann andere durch Teamwork und Training in kleinen Gruppen VEREINEN 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 2	Schneeballwerfen	<ol style="list-style-type: none"> Werfen/ Fangen: Den Kreis wiederholen Schlagen: Die Burg verteidigen Bowlen: Persönliche Ziele Kurze Reichweite 	Weltreise
TRAININGSEINHEIT 4 FANGEN, ERSTE SCHRITTE MIT SCHLAGEN UND BOWLEN	Werfen und Fangen in kleinen Spielen zu kombinieren. Auf einen Zielbereich zu werfen, schlagen und bowlen.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann den Ball in eine Schlagzone bowlen Ich kann den Ball aus verschiedener Entfernung fangen Ich kann einen Gegenstand mit verschiedenen Schlägern in Richtung eines Ziels schlagen Ich kann andere VEREINEN und mit anderen Werfen und Fangen üben 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 2	Bowlen und Treffen	<ol style="list-style-type: none"> Bowlen: Krokodilbach Fangen: Schritt zurück Schlagen: In die Lücken schlagen 	Weltreise
TRAININGSEINHEIT 5 BEWEGUNG UND KONTROLLE, DEN SCHLAG KONTROLLIEREN	Sich auf verschiedene Weise zu bewegen, während man einen Gegenstand wirft und fängt. Mit Hilfe kleiner Spiele die Treffsicherheit zu verbessern.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann mich in die Richtung eines Gegenstandes bewegen, der auf mich zukommt Ich kann mich beim Werfen auf ein Ziel zubewegen Ich kann meinen Schläger kontrollieren und auf drei oder mehr verschiedene Arten schlagen Ich kann andere INSPIRIEREN, indem ich ihnen helfe, Spaß zu haben 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 3	Jeder wird gefangen	<ol style="list-style-type: none"> Fangen: Herausforderungen mit Partner Werfen: Mit dem Ball zielen Schlagzonen: Punkte sammeln 	Cricket für überall
TRAININGSEINHEIT 6 BEWEGUNG UND KONTROLLE, KONTROLLE BEIM SCHLAGEN UND BOWLEN	Sich beim Werfen und Fangen von Gegenständen auf verschiedene Weise zu bewegen. Schlag- und Bowling-Fähigkeiten mit Hilfe kleiner Spiele zu verbessern	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann mich auf einen Gegenstand zubewegen, der auf mich zukommt Ich kann mich bewegen, während ich den Ball auf ein Ziel werfe Ich kann meinen Schläger kontrollieren und auf drei oder mehr verschiedene Arten schlagen Ich kann den Ball auf ein Ziel bowlen Ich kann Menschen VEREINEN, indem ich anderen helfe, sich willkommen zu fühlen 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 3	Bowling-Rennen am Fluss	<ol style="list-style-type: none"> Fangen: Persönliche Herausforderungen Werfen: Becherstapel und Schlagen Bowler gegen Schlagmann 	Cricket für überall
TRAININGSEINHEIT 7 DEIN SPIEL AUFBAUEN	Verschiedene Fähigkeiten zu verwenden, wenn man an Spielen teilnimmt. Das Team zu ermutigen und ihm zu helfen, das Spiel zu verstehen.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann Leute INSPIRIEREN, indem ich positive Sprache verwende, um anderen in meinem Team zu helfen und sie zu ermutigen Ich kann Leute VEREINEN, indem ich anderen unser Spiel erkläre Ich kann BEFÄHIGUNG demonstrieren, indem ich auf verschiedene Weise Mehrwert für mein Team schaffe 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 4	Gegensätze	<ol style="list-style-type: none"> Dein Spiel aufbauen (5 min.) Dein Spiel anpassen (40 min.) Zusammenpacken mit Herausforderung (5 min.) 	
TRAININGSEINHEIT 8 CRICKET FÜR ÜBERALL	Verschiedene Fähigkeiten zu verwenden, wenn man an kleinen Spielen teilnimmt. Das Team zu ermutigen und ihm zu helfen, das Spiel zu verstehen.	<ul style="list-style-type: none"> Ich kann Leute INSPIRIEREN, indem ich positive Sprache verwende, um anderen in meinem Team zu helfen und sie zu ermutigen. Ich kann Leute VEREINEN, indem ich anderen unser Spiel erkläre Ich kann BEFÄHIGUNG demonstrieren, indem ich auf verschiedene Weise Mehrwert für mein Team schaffe 	Fertigkeits-abenteurer: Runde 4	Schattenspiel	<ol style="list-style-type: none"> ALLE Teilt eure kleine Gruppe in zwei Teams auf. ÜBERALL Wo wollt ihr spielen? JEDERZEIT Wie werden Punkte vergeben? ALLES Womit wollt ihr spielen? SPIELT EUER SPIEL Los geht's und viel Spaß... 	

REFLEXION 5 MINUTEN

BOTSCHAFT AN TRAINERINNEN UND TRAINER

Seien Sie positiv,
enthusiastisch und kreativ,
und Sie werden Erfolg haben!

Sehr geehrte Trainerinnen und Trainer,

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit nehmen, das Cricket-Einstiegsprogramm für Ihre Gemeinde durchzuführen. Als Trainer sind Sie maßgeblich an der Erstellung eines Programms beteiligt, das Kinder durch das Erlernen von Fähigkeiten, unterhaltsame Spiele und Freundschaften dazu anregen soll, Cricket zu spielen.

Nachfolgend geben wir Ihnen 5 Tipps, wie Sie sicherstellen können, dass Ihr Programm erfolgreich ist:

- 1** Ihre Rolle als Trainerin oder Trainer ist in erster Linie, dafür zu sorgen, dass die Teilnehmer eine positive Erfahrung mit Cricket machen. Zeigen Sie sich daher voller Energie, positiv und loben Sie jede Anstrengung, die die Kinder unternehmen. Alle Trainer des Programms sollten bereit sein, den Kindern nicht nur Fachwissen zu vermitteln, sondern auch dafür zu sorgen, dass es ihnen Spaß macht.
- 2** Seien Sie kreativ und zögern Sie nicht, die Aktivitäten an Ihre Umgebung anzupassen. Unser Programm ist so konzipiert, dass es überall durchgeführt werden kann. Achten Sie darauf, dass der Ort für alle Teilnehmer sicher ist und sich Ihre gewählte Ausrüstung in einem Zustand befindet, in dem sie niemanden verletzen kann. Beachten Sie den Abschnitt über Sicherheitsmaßnahmen in diesem Dokument, um Ihre Planung und Vorbereitung zu unterstützen und die beste Umgebung für die Teilnehmer zu schaffen.
- 3** Ihre Gemeinschaft hat wahrscheinlich Teilnehmer auf allen Ebenen. Dieses Programm bietet drei verschiedene Stufen je nach Fähigkeiten, damit alle Kinder Erfolgserlebnisse haben. Wir raten, dass Kinder zwei Lernstufen pro Fertigungspraxis absolvieren.
- 4** Kinder machen besser Fortschritte, wenn unbekannte Erfahrungen vertraute Gesichter haben. Erlauben Sie den Kindern, sich zunächst mit anderen Kindern in einer Gruppe zusammenzuschließen, die sie bereits kennen und denen sie vertrauen. Dies baut Angst und Stress ab.
- 5** Berücksichtigen Sie bei der Durchführung des Programms die Tageszeit und das Wetter. Es kann gesundheitsschädlich für Kinder sein, sich zu lange in der Sonne aufzuhalten. Achten Sie darauf, dass Kinder nicht zu lange Zeit in der Sonne oder in der Kälte oder im Regen verbringen. Suchen Sie in dem Fall nach alternativen Orten, an denen Sie Ihr Training abhalten können oder es anpassen können.
- 6** Verwenden Sie Fragen und Herausforderungen, um eine Lernumgebung zu schaffen, die das Lernen und die Weiterentwicklung der Spieler unterstützt. Wir möchten, dass die Teilnehmer ihr eigenes Lernen steuern und Fragen stellen. Wenn Sie Feedback geben, achten Sie darauf, dass es kurz ist, z.B. „Kannst du den Ball beim Bowlen einmal aufschlagen lassen?“. Legen Sie zum Beispiel zwei Seile auf dem Boden, um einen Kanal/Fluss zu bilden, auf den die Teilnehmer zielen können, anstatt ihnen zu sagen, was sie tun sollen.
- 7** Verwenden Sie einen teilnehmerzentrierten Ansatz. Hören Sie Ihren Teilnehmern während des Programms zu. Erlauben Sie den Teilnehmern, ihre Ideen auszutauschen und geben Sie ihnen Zeit zur Kommunikation. Auf diese Weise helfen Sie ihnen, Fähigkeiten zu entwickeln, die sie als Bürger des 21. Jahrhunderts benötigen.

Wir wünschen Ihnen alles Gute, und inspirieren Sie Ihre Gemeinschaft!

Trainingsstil Die richtige Bewegung für Trainer



STRUKTUR DER TRAININGSEINHEITEN

Die folgende Tabelle zeigt die Struktur der Trainingseinheiten. Diese ist für jede Einheit gleich, außer für die 7. und 8. Einheit, die zusätzliche Spielzeit enthalten, um die Fähigkeiten der Teilnehmer zu testen und sie auf die nächste Phase ihrer Cricket-Laufbahn vorzubereiten. Der Stundenplan ist so konzipiert, dass er über 8 Wochen läuft, mit einer Trainingseinheit pro Woche. Für Programme, die länger oder kürzer sein sollen, können Sie Lieblingsaktivitäten wählen, um Ihre eigenen Trainingseinheiten nach der gleichen Struktur aufzubauen.

Die Trainingseinheiten sind so konzipiert, dass bis zu 30 Kinder gleichzeitig teilnehmen können. Für Fähigkeiten und Spiele wird die Klasse in kleinere Gruppen aufgeteilt, um deren aktive Zeit zu maximieren.

	30 MINUTEN VOR DER TRAININGSEINHEIT AUFBAU/VORBEREITUNG DES SPIELFELDS UND INOFFIZIELLER START: FERTIGKEITSABENTEUER
	5 MINUTEN INVOLVIERUNGSAKTIVITÄT: GESUNDES HERZ
	30 MINUTEN: 10 MINUTEN PRO AKTIVITÄT FITNESSLAUF
	20 MINUTEN VEBINDUNGSSPIEL
	5 MINUTEN RELEXION UND ZUSAMMENPACKEN



Aufbau (30 Minuten vor dem Start)

- Die wichtigste Zeit für Trainer. Kommen Sie frühzeitig, um den Aufbau aller Aktivitäten zu koordinieren.

Inoffizieller Start: Fertigungsabenteuer

- Das Fertigungsabenteuer besteht aus einer Reihe von 4 beliebigen Aktivitäten, die die Kinder selbstständig durchführen können, während der Trainer darauf wartet, dass alle Kinder zur heutigen Trainingseinheit ankommen. Es sollte aufgebaut sein, bevor die Kinder ankommen und zum Beginn der geplanten Zeit abgeschlossen sein.
- Dieses unstrukturierte Spiel ist wichtig, um die Teilnehmer körperlich und geistig auf das Training vorzubereiten. Diese Zeit erlaubt es ihnen, kreativ zu sein und ihre neuen Fähigkeiten auszuprobieren.

Involvierungsaktivität: gesundes Herz (5 Minuten)

- Dies ist eine gute Gelegenheit für Kinder, sich in kurzen Spielen, die die Herzfrequenz erhöhen, gegenseitig kennenzulernen. Entscheidend ist dabei, dass alle Beteiligten die ganze Zeit mitmachen, so dass die Herzfrequenz jedes Einzelnen erhöht wird.

Fitnesslauf (30 Minuten - 10 Minuten pro Aktivität)

- Behalten Sie die Zeit im Auge, jede Aktivität sollte ca. 10 Minuten dauern.
- Verwenden Sie Ihre Pfeife, um eine Aktivität zu stoppen, bevor Sie zur nächsten Station wechseln.
- Lassen Sie die Teilnehmer die Ausrüstung am Ende des Fitnesslaufs zusammenpacken und zurückgeben, da Sie diese Ausrüstung und den Platz für das Verbindungsspiel benötigen.

Verbindungsspiel (20 Minuten)

- Diese kleinen Spiele bieten Teilnehmern die Gelegenheit, die Fähigkeiten, die sie in der Trainingseinheit erworben haben, in die Praxis umzusetzen. Die Spiele machen Spaß und können von JEDEM, JEDERZEIT und ÜBERALL mit ALLEM durchgeführt werden.

Reflexion und Zusammenpacken (5 Minuten)

- Die Teilnehmer packen zusammen, geben die Ausrüstung zurück und versammeln sich im zentralen Trainingsbereich.
- Stellen Sie Reflexionsfragen zu den neu erlernten Fähigkeiten und dazu, auf welche Weise die heutige Trainingseinheit das Ziel des Crickets erfüllt hat, Gemeinschaften zu inspirieren, zu vereinen und zu stärken.
- Bitten Sie die Teilnehmer um ein kurzes Feedback über die Trainingseinheit. Das ist eine gute Möglichkeit, sicherzustellen, dass sie eine positive Erfahrung gemacht haben und es ihnen gefallen hat.

Tipps für Trainer

- Jede Trainingseinheit enthält Vorschläge, um die Einheit einfacher oder schwieriger zu gestalten, sowie Optionen für verschiedene Geräte, alternative Ausrüstungen und sogar Ideen, wie man eine eigene Ausrüstung herstellen kann.
- Denken Sie daran, Wiederholung führt zum Erfolg.
- Achten Sie darauf, dass Sie ein lächeln und energiegeladen sind, denn wenn die Teilnehmer sehen, dass Sie Spaß haben, haben sie auch mehr Spaß!

TRAININGSEINHEIT 1

WERFEN, FANGEN UND SCHLAGEN KENNENLERNEN

Lernziele

Den Ball auf eine Weise werfen, fangen und schlagen zu lernen, die Spaß macht.

Erfolgskriterien

- Ich kann den Ball auf verschiedene Weise fangen
- Ich kann den Ball auf verschiedene Weise werfen
- Ich kann einen sich bewegenden Ball schlagen
- Ich kann andere **INSPIRIEREN**, indem ich sie wissen lasse, dass sie fantastisch waren

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - › Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - › Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.

VARIATION

! EINFACHER

- Verwenden Sie einfachere Ausrüstung, z.B. einen größeren Ball oder zerknülltes Papier zum Fangen.
- Verwenden Sie eine Wand, gegen die die Spieler den Ball werfen können, so dass er zu ihnen zurückkommt und sie ihn fangen können.
- Der Ball darf vor dem Fangen einmal aufschlagen.

! SCHWIERIGER

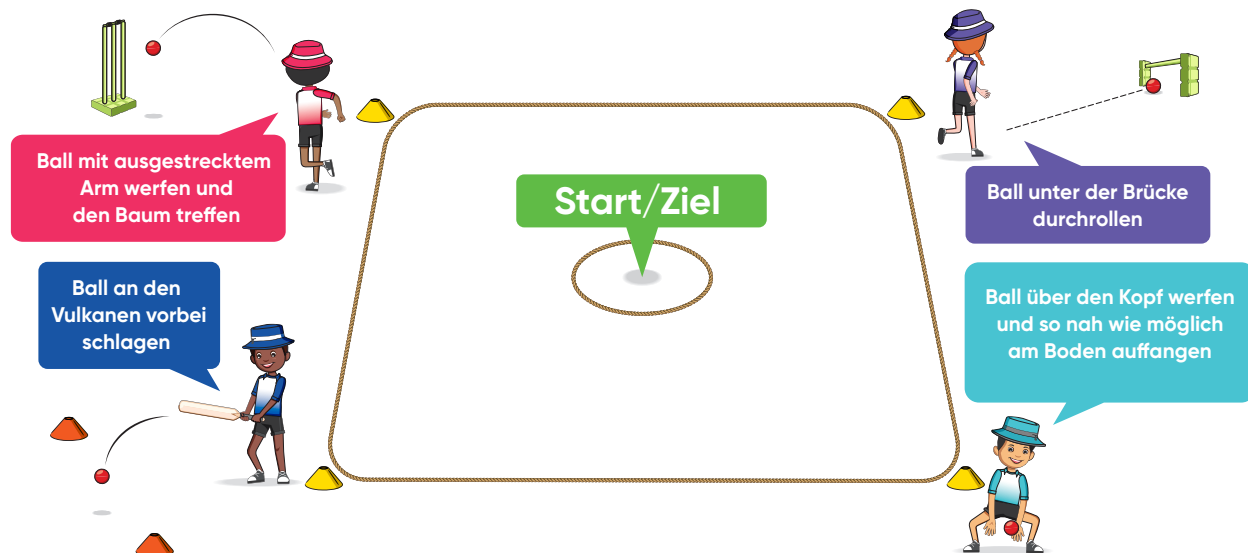
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen den Partnern.
- Verwenden Sie die nicht-dominante Hand zum Werfen und Fangen.
- Reduzieren Sie die erlaubte Zeit zum Werfen und Fangen auf 1 Minute.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 1



Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

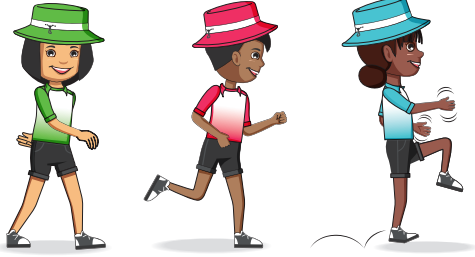
GESUNDES HERZ: DREI PFIFFE

Jedes Mal, wenn der Pfiff ertönt, müssen die Teilnehmer wie unten beschrieben reagieren:

1 Pfiff – Laufen

2 Pfiffe – Joggen

3 Pfiffe – Hüpfen und Hände schütteln



5 MIN



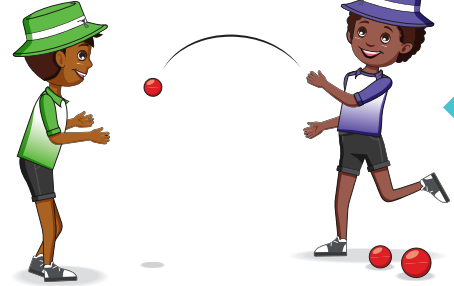
Fertigkeitseinheit 1

FANGEN: FANGEN MIT PARTNER

STUFE 1 STUFE 1 Mit einem Partner 30mal einen großen Gegenstand fangen."

STUFE 2 Mit einem Partner 40mal einen mittelgroßen Gegenstand fangen, während er/sie über das Feld geht.

STUFE 3 Mit einem Partner 50mal einen kleinen Gegenstand fangen, während er/sie über das Feld joggt.



10 MIN

Fertigkeitseinheit 2

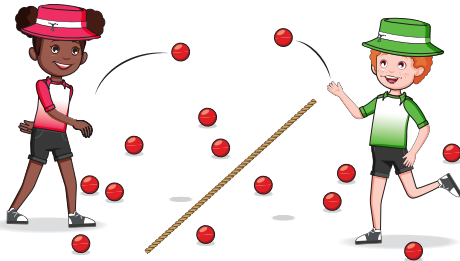
WERFEN: DEINEN HINTERHOF AUFRÄUMEN

Die Spielfläche wird in zwei Hälften unterteilt, wobei jede Hälfte mit weichen Wurfgegenständen gefüllt wird. Das Ziel des Spiels ist es, die geringste Anzahl von Gegenständen auf seiner Seite zu haben, wenn der Trainer „STOPP“ ruft.

STUFE 1 Rollen oder von unten werfen.

STUFE 2 Von oben werfen.

STUFE 3 Bowlen.



10 MIN

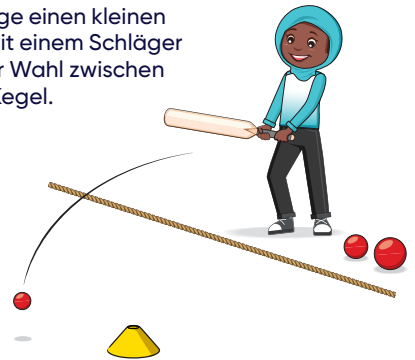
Fertigkeitseinheit 3

SCHLAGEN: SICH BEWEGENDER BALL

STUFE 1 Schlage einen großen Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.

STUFE 2 Schlage einen mittleren Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.

STUFE 3 Schlage einen kleinen Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.

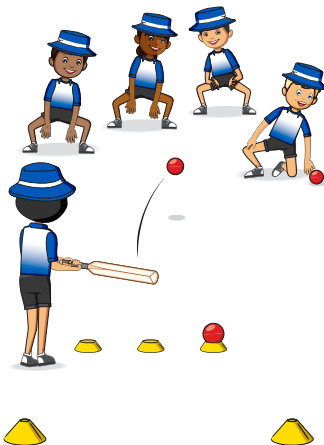


10 MIN

Verbindungsspiel

SCHNELLER BALLREGEN

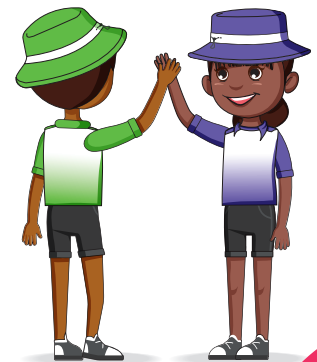
- Der Schlagmann schlägt den Ball und rennt so oft wie möglich um die Kegel herum. 1 Punkt für jede Umrundung der Kegel.
- Schlagmannwechsel, wenn die Bälle von den Feldspielern zur Startposition zurückgeworfen wurden.



20 MIN

Reflexion

- Wie fühlst du dich jetzt, da du aktiv warst?
- Wo kann man Werfen außerhalb von Cricket nutzen?
- Wie kann man Fangen nutzen, wenn jemand wirft?
- Geh zu 5 Leuten und sag ihnen: „Ihr wart heute fantastisch!“
- Hast du dich selbst respektiert und während der Spiele und Aktivitäten dein Bestes gegeben?



5 MIN

TRAININGSEINHEIT 2

WERFEN, FANGEN UND ERSTE SCHRITTE MIT SCHLAGEN

Lernziele

Auf unterhaltsame und positive Weise zu lernen, den Ball zu werfen und zu fangen.

Erste Versuche, einen sich bewegenden Ball zu schlagen.

Erfolgskriterien

- Ich kann den Ball auf verschiedene Weise fangen
- Ich kann den Ball auf verschiedene Weise werfen
- Ich kann einen sich bewegenden Ball schlagen
- Ich kann andere **INSPIRIEREN**, indem ich respektvoll spiele

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Behalte deine Umgebung im Auge

VARIATION

! EINFACHER

- Verwenden Sie größere Schläger und Bälle.
- Vergrößern Sie den Zielbereich.
- Verkürzen Sie die Entfernung zum Ziel.

! SCHWIERIGER

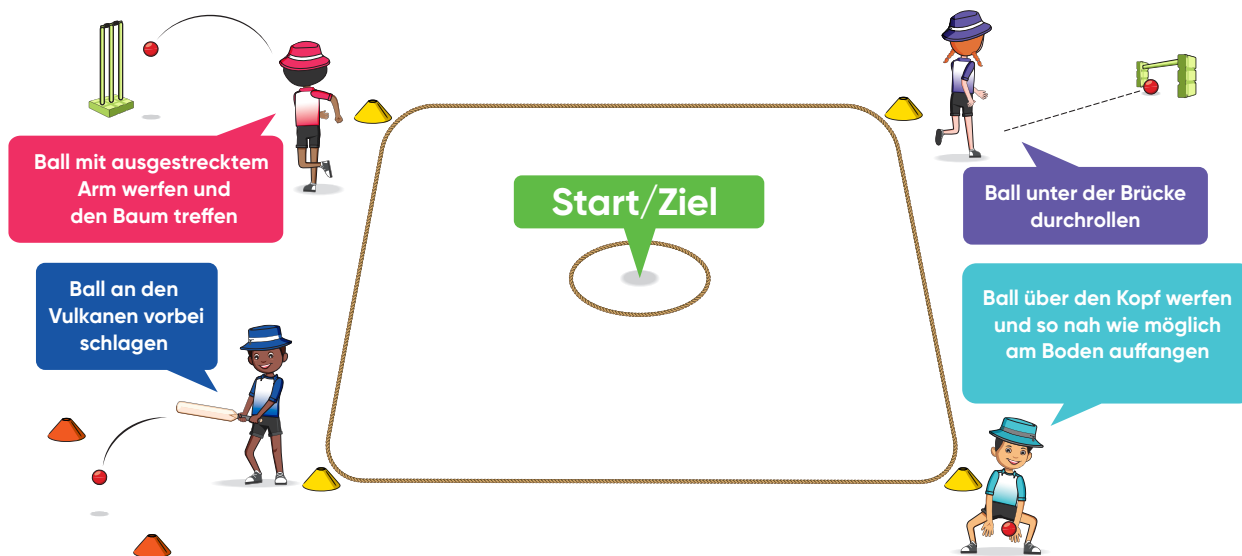
- Kleinere Schläger und Bälle verwenden.
- Beide Körperhälften zum Werfen und Fangen einsetzen.
- Auf ein bewegliches Ziel werfen oder einen sich bewegenden Ball schlagen.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 1



Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: HANDSCHLÄGE IN EINER MINUTE

- Fragen Sie, wie ein respektvoller Handschlag aussieht.
- Geben Sie den Teilnehmern Zeit zum Üben.
- Schüttelt so viele Hände wie möglich in einer Minute.

VARIATION

Erfinde deinen eigenen Handschlag.



5 MIN

Fertigkeitseinheit 1

FANGEN: INDIVIDUELL

- STUFE 1** Lauf auf dem Seil, während du dir selbst den Ball zuwirfst.
- STUFE 2** Jogge, während du dir selbst den Ball hoch und niedrig zuwirfst.
- STUFE 3** Jogge, während du dir den Ball auf verschiedene Weise zuwirfst und mit einer Hand auffängst.

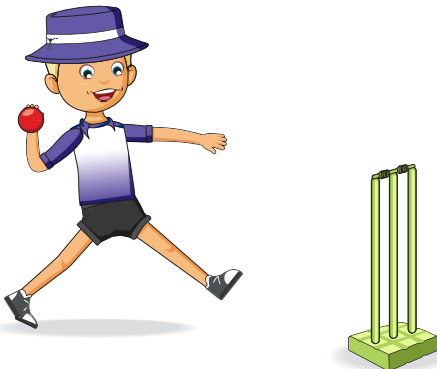


10 MIN

Fertigkeitseinheit 2

WERFEN: DEINE REICHWEITE TESTEN

- STUFE 1** Wirf und treffe ein Ziel in kurzer Entfernung.
- STUFE 2** Wirf und treffe ein Ziel in mittlerer Entfernung.
- STUFE 3** Wirf und treffe ein Ziel in großer Entfernung.



10 MIN

Fertigkeitseinheit 3

SCHLAGEN: SICH BEWEGENDER BALL

- STUFE 1** Schlage einen großen Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.
- STUFE 2** Schlage einen mittelgroßen Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.
- STUFE 3** Schlage einen kleinen Ball mit einem Schläger deiner Wahl zwischen zwei Kegel.

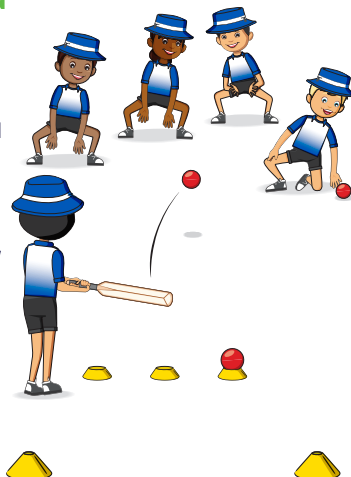


10 MIN

Verbindungsspiel

SCHNELLER BALLREGEN

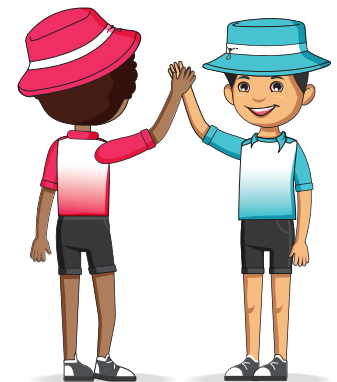
- Der Schlagmann schlägt den Ball und rennt so oft wie möglich um die Kegel herum. 1 Punkt für jede Umrundung der Kegel.
- Schlagmannwechsel, wenn die Bälle von den Feldspielern zur Startposition zurückgeworfen wurden.



20 MIN

Reflexion

- Wie hat sich dein Werfen und Fangen verbessert?
- Was kannst du schlagen, das dir zugeworfen werden könnte?
- Geh zu 5 Leuten und sag ihnen: „Ihr wart heute fantastisch!“
- Hast du deine Teamkollegen und Freunde respektiert, indem du hilfsbereit und unterstützend warst?



5 MIN

TRAININGSEINHEIT 3

WERFEN, FANGEN, SCHLAGAUFBAU UND ERSTE SCHRITTE MIT BOWLEN

Lernziele

Werfen und Fangen in kleinen Spielen zu kombinieren.

Einen sich bewegenden Ball mit einem Schläger eigener Wahl zu schlagen.

Erste Versuche, ein Ziel mit einem Ball zu treffen.

Erfolgskriterien

- Ich kann einen Gegenstand in eine Schlagzone werfen
- Ich kann einen sich bewegenden Ball meiner Wahl schlagen
- Ich kann einen Gegenstand in eine Schlagzone werfen
- Ich kann andere durch Teamwork und Training in kleinen Gruppen **VEREINEN**

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

VARIATION

! EINFACHER

- Der Ball wird zum Partner gerollt.
- Ein unbeweglicher Ball darf geschlagen werden.
- Größere Ziele schaffen, die getroffen werden müssen.

! SCHWIERIGER

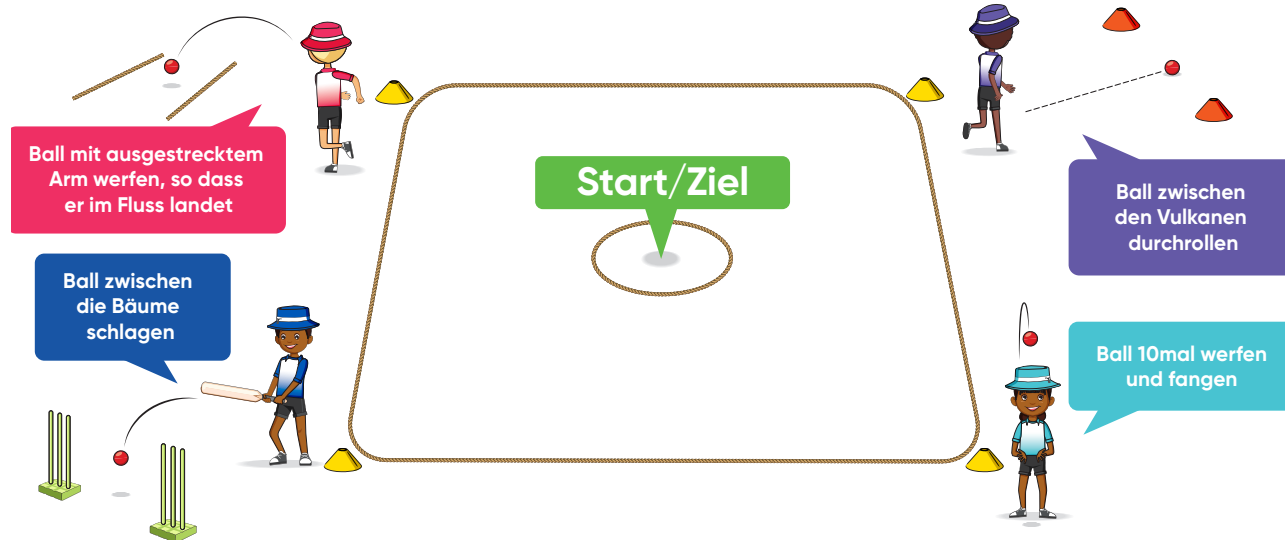
- Mit der nicht-dominanten Hand werfen und schlagen.
- Auf ein bewegliches Ziel werfen.
- Kleinere Ziele zum Werfen, Bowlen und Schlagen verwenden.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 2



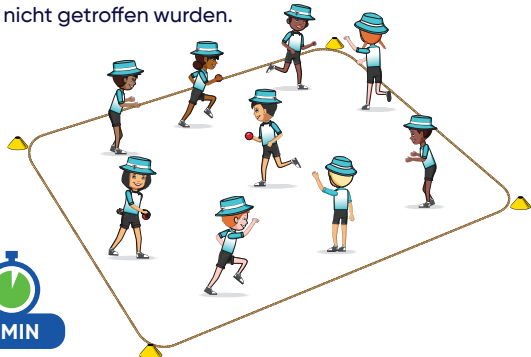
Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: SCHNEEBALLWERFEN

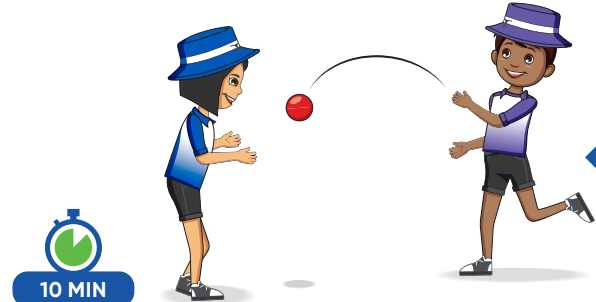
- Wählen Sie Kinder aus, die „dran“ sind.
- Diese versuchen, die anderen mit dem Ball zu treffen.
- Wer getroffen wird, muss einen Ball holen.
- Sie müssen andere treffen, die noch nicht getroffen wurden.



Fertigkeitseinheit 1

WERFEN/FANGEN: DEN KREIS WIEDERHOLEN

- STUFE 1** Ball gegen die Wand werfen und 20mal fangen. Wurfhaltung ändern und wiederholen.
- STUFE 2** Ball allein 20mal werfen & fangen. Ort wechseln und wiederholen.
- STUFE 3** Ball 20mal mit Partner werfen & fangen. Partner wechseln und wiederholen.



Fertigkeitseinheit 2

SCHLAGEN: DIE BURG VERTEIDIGEN

Die Kinder bauen mit 5 Gegenständen eine Burg auf.

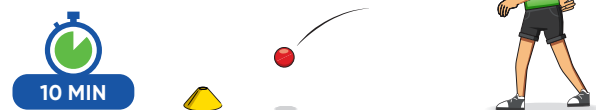
- STUFE 1** Schlage einen großen Ball, der dir zugebowlt wird, 10mal hintereinander, ohne dass deine Burg getroffen wird. Wechsle die Seiten nach 10 Versuchen.
- STUFE 2** Schlage einen mittelgroßen Ball, der dir zugebowlt wird, 10mal hintereinander, ohne dass deine Burg getroffen wird. Wechsle die Seiten nach 10 Versuchen.
- STUFE 3** Schlage einen kleinen Ball, der dir zugeworfen wird, 10mal hintereinander, ohne dass deine Burg getroffen wird. Wechsle die Seiten nach 10 Versuchen.



Fertigkeitseinheit 3

BOWLEN: PERSÖNLICHE ZIELE KURZE REICHWEITE

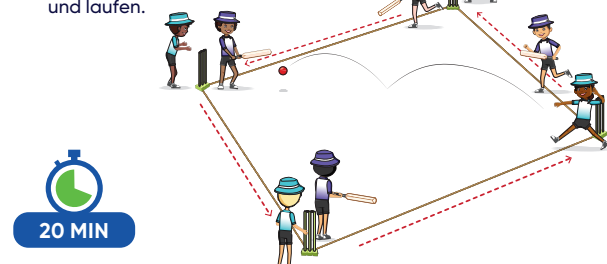
- STUFE 1** Baue ein großes Ziel auf (Fußballgröße) und bowle deinen Ball aus 10 Schritten Entfernung. Wie oft kannst du das Ziel in der gegebenen Zeit treffen? Wenn du es dreimal hintereinander triffst, kommst du auf die nächste Stufe.
- STUFE 2** Baue ein mittleres Ziel auf und bowle deinen Ball aus 15 Schritten Entfernung. Wie oft kannst du das Ziel in der gegebenen Zeit treffen? Wenn du es dreimal hintereinander triffst, kommst du auf die nächste Stufe.
- STUFE 3** Baue ein kleines Ziel auf und bowle deinen Ball aus 20 Schritten Entfernung. Wie oft kannst du das Ziel in der gegebenen Zeit treffen?



Verbindungsspiel

WELTREISE

- Nachdem der gebowlte Ball geschlagen wurde, laufen die Schlagmänner zu den nächsten Pfosten (1 Punkt), während die Feldspieler und die Bowler versuchen, den Ball zu fangen, und die Pfosten zu treffen, oder die Pfosten zu treffen, während der Schlagmann zwischen ihnen läuft, damit der Schlagmann ausscheidet (5 Punkte). Bowle den Ball kontinuierlich. Die Mannschaften wechseln alle 5 Minuten.
- Erweiterte Regeln: Ball mit einer Hand einmal aufschlagen lassen, schlagen und laufen.



Reflexion

- Konntest du ein Ziel mit einem Wurf treffen?
- Mit welchem Schläger war es einfacher oder schwerer, den Ball zwischen zwei Kegel zu schlagen?
- Geh zu 5 Leuten und sag ihnen: „Ihr wart heute fantastisch!“



TRAININGSEINHEIT 4

FANGEN, ERSTE SCHRITTE MIT SCHLAGEN UND BOWLEN

Lernziele

Werfen und Fangen in kleinen Spielen zu kombinieren.

Auf einen Zielbereich zu werfen, schlagen und bowlen.

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - › Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - › Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

Erfolgskriterien

- Ich kann den Ball in eine Schlagzone bowlen
- Ich kann den Ball aus verschiedener Entfernung fangen
- Ich kann einen Gegenstand mit verschiedenen Schlägern in Richtung eines Ziels schlagen
- Ich kann andere **VEREINEN** und mit anderen Werfen und Fangen üben

VARIATION

! EINFACHER

- Einen größeren Ball werfen und fangen.
- Auf ein größeres Ziel bowlen.
- Den Ball zum Schlagmann rollen.

! SCHWIERIGER

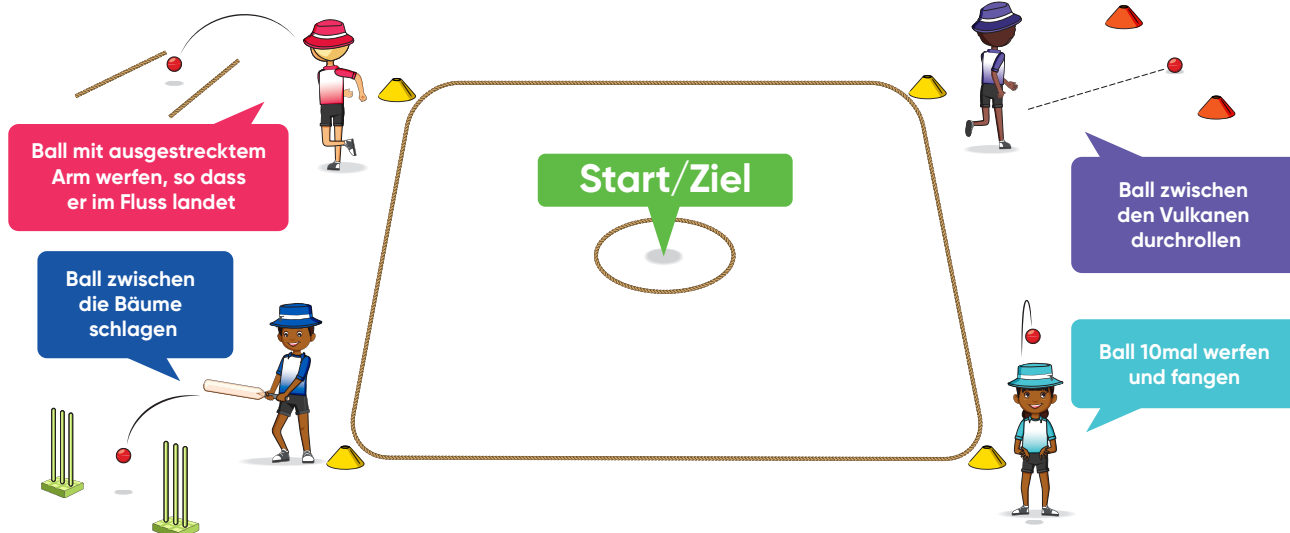
- Einen kleineren Ball werfen und fangen.
- Mit höherer Geschwindigkeit bowlen.
- Der Bowler bowlt schneller oder aus kürzerer Entfernung, bevor du den Ball schlägst.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 2



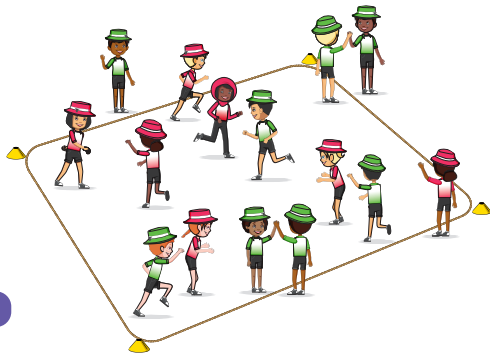
Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: BOWLEN UND TREFFEN

- Wählen Sie Kinder aus, die „dran“ sein sollen.
- Diese markieren andere ohne Schärpe.
- Markierte Spieler strecken einen Arm hoch.
- Du erhältst einen High Five mit einer Bowling-Aktion, um wieder in das Spiel einzusteigen.

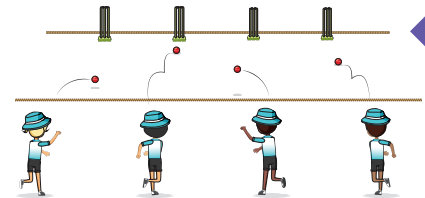


Fertigkeitseinheit 1

BOWLEN: KROKODILBACH

- STUFE 1** Bowle deinen Ball stehend, so dass er 3mal im Bach landet. Wenn du das schaffst, wechsele zu Stufe 2.
- STUFE 2** Bowle deinen Ball mit Anlauf, so dass er 5mal im Bach landet.
- STUFE 3** Bowle deinen Ball mit Anlauf, so dass er 5mal im Bach landet und die Pfosten 5mal trifft.

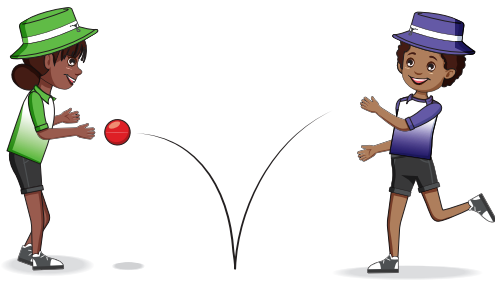
Du musst unter Umständen deine Startposition ändern, um mehr Platz zum Bowlen zu haben.



Fertigkeitseinheit 2

FANGEN: SCHRITT ZURÜCK

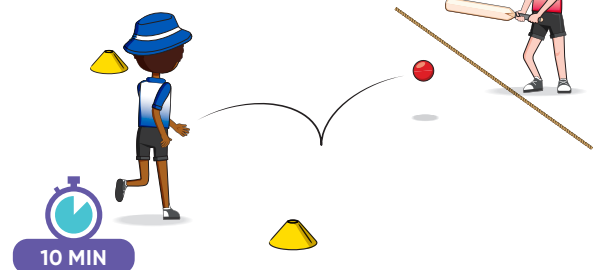
- STUFE 1** Mit Aufschlägen werfen/fangen.
- STUFE 2** Von unten werfen/fangen.
- STUFE 3** Von oben werfen/fangen.



Fertigkeitseinheit 3

SCHLAGEN: IN DIE LÜCKEN TREFFEN

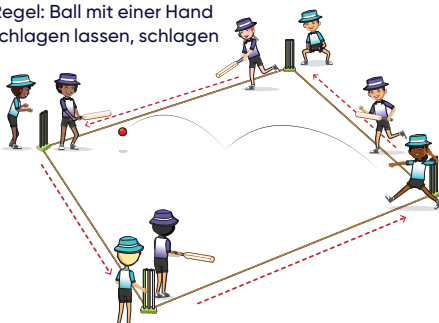
- STUFE 1** Schlage einen gerollten Ball mit einem beliebigen Schläger 10mal zwischen zwei Kegel.
- STUFE 2** Schlage einen hüpfenden Ball mit einem beliebigen Schläger 10mal zwischen zwei Kegel.
- STUFE 3** Schlage einen gebowltten Ball mit einem beliebigen Schläger 10mal zwischen zwei Kegel.



Verbindungsspiel

WELTREISE

- Nachdem der gebowltte Ball geschlagen wurde, laufen die 4 Schlagmänner zu den nächsten Pfosten (1 Punkt), während die Feldspieler und die Bowler versuchen, den Ball zu fangen, und die Pfosten zu treffen, oder die Pfosten zu treffen, während der Schlagmann zwischen ihnen läuft, damit der Schlagmann ausscheidet (5 Punkte). Bowle den Ball kontinuierlich. Die Mannschaften wechseln alle 5 Minuten.
- Erweiterte Regel: Ball mit einer Hand einmal aufschlagen lassen, schlagen und laufen.



Reflexion

- Konntest du ein Ziel mit einem Wurf treffen?
- Mit welchem Schläger war es einfacher oder schwerer, den Ball zwischen zwei Kegel zu schlagen?
- Geh zu 5 Leuten und sag ihnen: „Ihr wart heute fantastisch!“
- Wie habe ich meinen Körper bewegt, um den Ball gut schlagen zu können?
- Wie oft konnte ich den Ball in den Bach bowlen? Welche Stufe war die beste für mich?



TRAININGSEINHEIT 5

BEWEGUNG UND KONTROLLE, DEN SCHLAG KONTROLLIEREN

Lernziele

Sich auf verschiedene Weise zu bewegen, während man einen Gegenstand wirft und fängt.

Mit Hilfe kleiner Spiele die Treffsicherheit zu verbessern.

Erfolgskriterien

- Ich kann mich in die Richtung eines Gegenstandes bewegen, der auf mich zukommt
- Ich kann mich beim Werfen auf ein Ziel bewegen
- Ich kann meinen Schläger kontrollieren und auf drei oder mehr verschiedene Arten schlagen
- Ich kann andere **INSPIRIEREN**, indem ich ihnen helfe, Spaß zu haben

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - › Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - › Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

VARIATION

! EINFACHER

- Verwende größere Bälle, so dass das Fangen und Schlagen einfacher ist.
- Verwende einen größeren Schläger, mit dem es einfacher ist, den Ball zu schlagen.
- Trainiere mit einem Partner, der ähnliche Fähigkeiten hat wie du.

! SCHWIERIGER

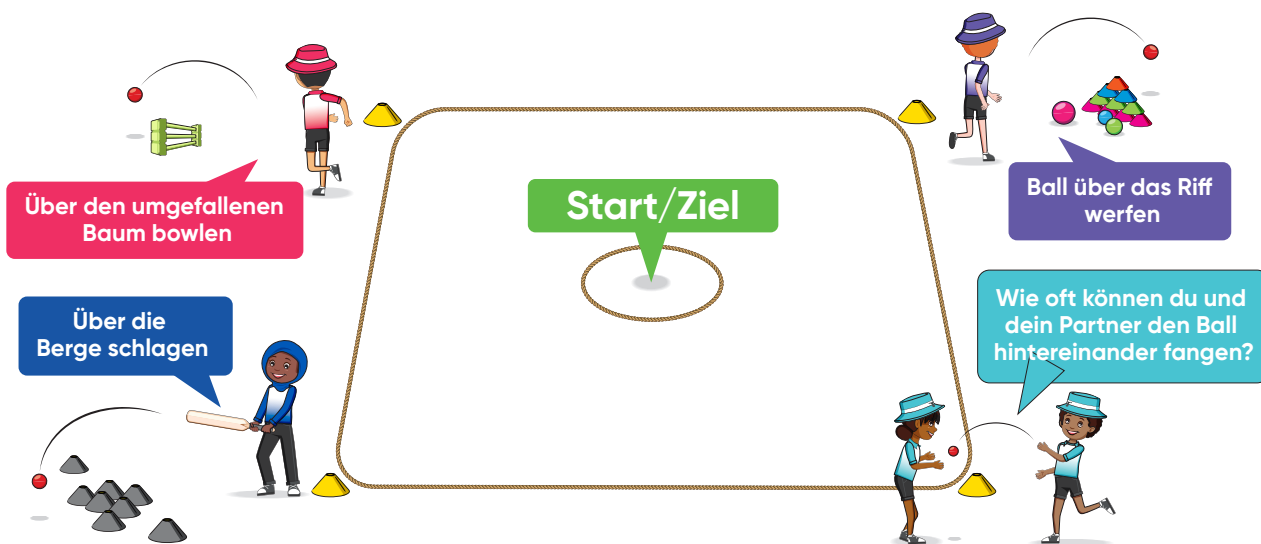
- Verwende einen kleineren Ball für die Schlagübung.
- Verwende einen Prellball für die Fangübungen.
- Trainiere mit einem Partner, der besser werfen kann als du, so dass du deine Fang- und Schlagfähigkeiten testen kannst.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 3



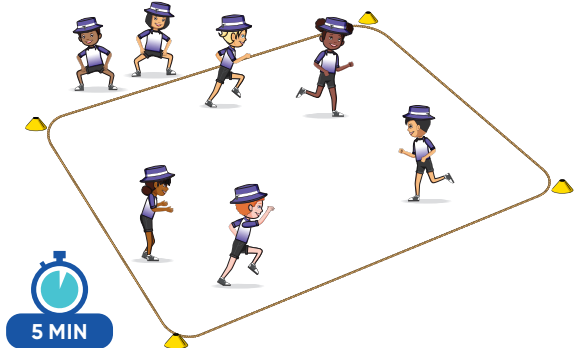
Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: JEDER WIRD GEFANGEN

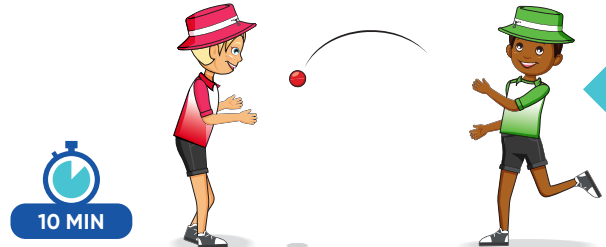
- Jeder ist „dran“.
- Wenn du markiert wirst, musst du eine kurze Fitnessaktivität durchführen, um wieder ins Spiel einzutreten (z.B. 5 Kniebeugen, 2 Liegestütze in einem bestimmten Bereich).



Fertigkeitseinheit 1

FANGEN: HERAUSFORDERUNGEN MIT PARTNER

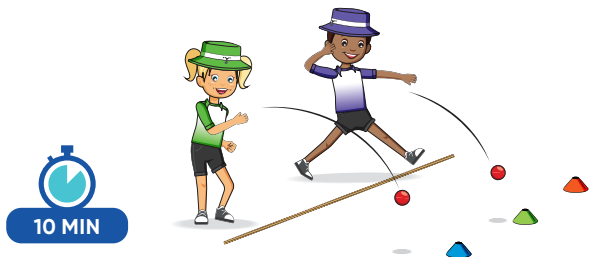
- STUFE 1** Partner fängt den Ball 30mal (laut zählen). Ruft „DAS WAR'S“ wenn ihr fertig seid.
- STUFE 2** Während du und dein Partner laufen, den Ball 50mal werfen und fangen (laut zählen). Ruft „DAS WAR'S“ wenn ihr fertig seid.
- STUFE 3** Während du und dein Partner laufen, den Ball 70mal werfen und fangen (laut zählen). Ruft „DAS WAR'S“ wenn ihr fertig seid.



Fertigkeitseinheit 2

WERFEN: MIT DEM BALL ZIELEN

- STUFE 1** Versuche, ein großes Ziel/einen großen Gegenstand mit einem Ball in einer Minute zu treffen, indem du den Ball von unten oder von oben wirfst.
- STUFE 2** Versuche, zwei Ziele/Gegenstände mit zwei Bällen in einer Minute zu treffen, indem du von oben wirfst.
- STUFE 3** Versuche, drei Ziele/Gegenstände aus großer Entfernung in einer Minute zu treffen, indem du von oben wirfst und dich gleichzeitig seitwärts bewegst.

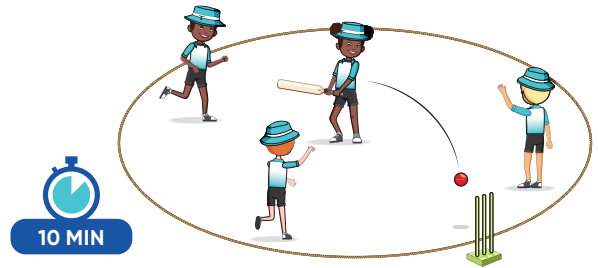


Fertigkeitseinheit 3

SCHLAGZONEN: PUNKTE SAMMELN

Schaffe einen Kreis mit 5 bis 20 Meter Breite um den Schlagmann herum.

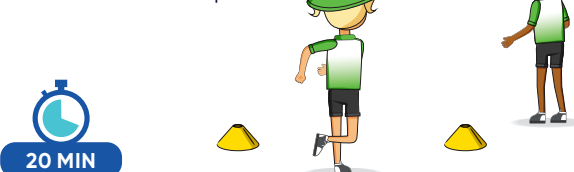
- STUFE 1** Schlage einen Gegenstand aus dem Kreis heraus.
- STUFE 2** Schlage einen Gegenstand aus dem Kreis heraus, so dass er auf dem Boden aufschlägt.
- STUFE 3** Schlage einen Gegenstand, so dass er innerhalb eines kleinen Bereichs in der Nähe des Schlagmanns bleibt.



Verbindungsspiel

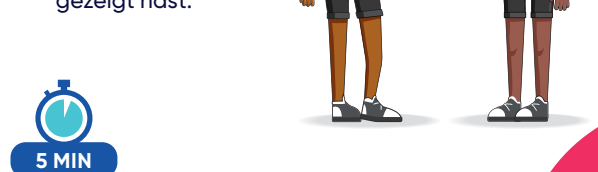
CRICKET FÜR ÜBERALL

- Wähle die Ausrüstung, die du für das Spiel benötigst.
- Wähle einen Ort für das Spiel (sei kreativ).
- Nach welchen Regeln wird dein Spiel gespielt?
- Wie bekommt jeder die Chance, zu bowlen und zu schlagen?
- Wie werden Punkte erzielt?
- Wann endet das Spiel?



Reflexion

- Wie konntest du mehr Gegenstände fangen?
- Wie viele Punkte hast du in Schlagzonen erzielt?
- Hast du heute anderen geholfen, Spaß zu haben?
- Geh zu 5 Leuten und sag ihnen: „Ihr wart heute fantastisch!“
- Wie kreativ warst du? Gib ein Beispiel dafür, wie du in einer Aktivität oder einem Spiel Kreativität gezeigt hast.



TRAININGSEINHEIT 6

BEWEGUNG UND KONTROLLE, KONTROLLE BEIM SCHLAGEN UND BOWLEN

Lernziele

Sich beim Werfen und Fangen von Gegenständen auf verschiedene Weise zu bewegen.

Schlag- und Bowling-Fähigkeiten mit Hilfe kleiner Spiele zu verbessern.

Erfolgskriterien

- Ich kann mich auf einen Gegenstand zubewegen, der auf mich zukommt
- Ich kann mich bewegen, während ich den Ball auf ein Ziel werfe
- Ich kann meinen Schläger kontrollieren und auf drei oder mehr verschiedene Arten schlagen
- Ich kann den Ball auf ein Ziel bowlen
- Ich kann Menschen **VEREINEN**, indem ich anderen helfe, sich willkommen zu fühlen

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

VARIATION

! EINFACHER

- Fügen Sie in jeder Gruppe einen erfahreneren Spieler hinzu.
- Reduzieren Sie das Tempo der Ballwürfe.
- Geben Sie an, wo diese Gruppe spielen soll.

! SCHWIERIGER

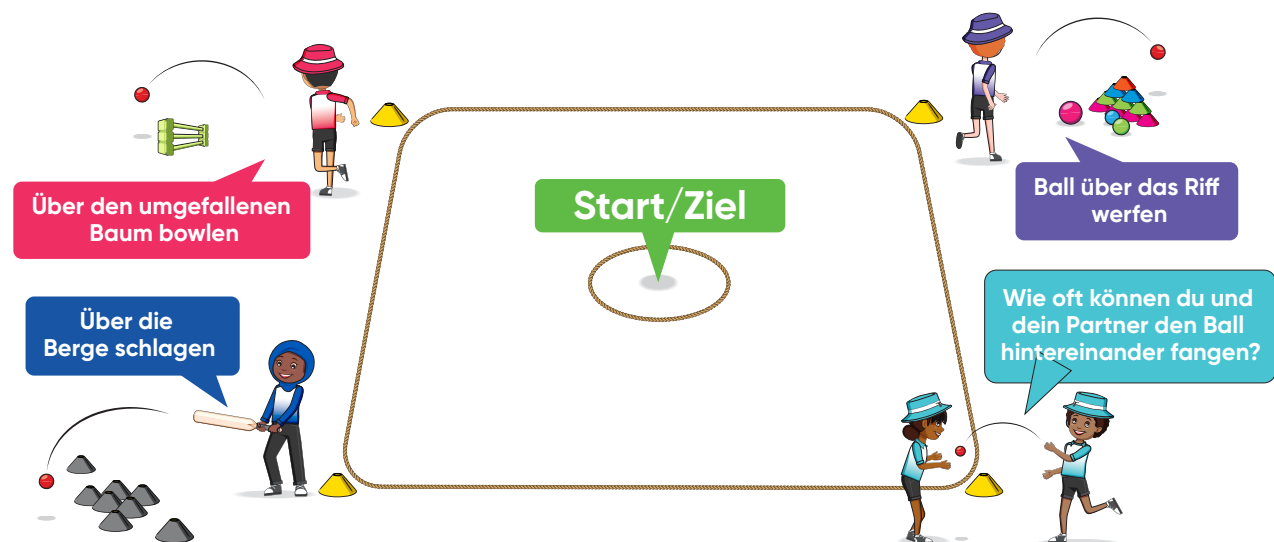
- Wählen Sie unterschiedliche Gefälle, auf denen die Bowler bowlen sollen.
- Spielen Sie in Gegenden, wo Bäume stehen.
- Erweitern Sie die Möglichkeiten, Bonuspunkte zu erzielen.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 3



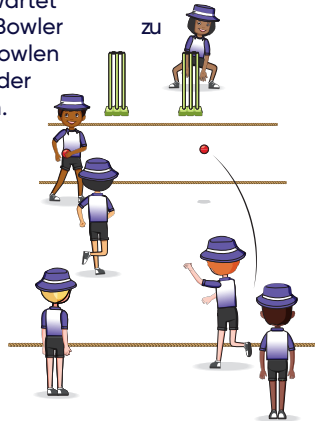
Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: BOWLING-RENNEN AM FLUSS

- 3 bis 4 Teilnehmer pro Team. Teilnehmer 1 ist der Bowler. Teilnehmer 2 ist der Wicket-Keeper. Teilnehmer 3 bzw. 4 wartet darauf, der nächste Bowler werden. Nach dem Bowlen des Balls wechselt jeder zu nächsten Position.
- Der Ball landet im Fluss = 5 Punkte. Der Ball landet im Fluss und trifft die Pfosten = 10 Punkte.



5 MIN

Fertigkeitseinheit 1

FANGEN: PERSÖNLICHE HERAUSFORDERUNGEN

- STUFE 1** Wirf den Ball in die Luft, klatsche in die Hände und fange ihn wieder auf. Was ist dein Rekord?
- STUFE 2** Wirf den Ball in die Luft, klatsche in die Hände und fang ihn mit einer Hand auf. Was ist dein Rekord?
- STUFE 3** Wirf den Ball hoch, lasse ihn aufschlagen, hebe einen kleinen Stein oder Stock auf und dann fange den Ball wieder auf.

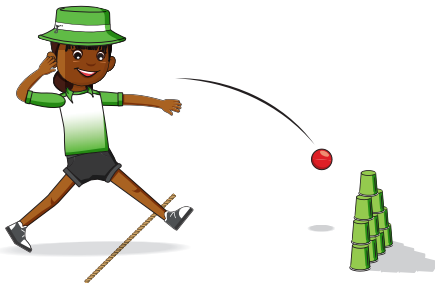


10 MIN

Fertigkeitseinheit 2

WERFEN: BECHERSTAPEL UND SCHLAGEN

- STUFE 1** Baue mit 10 Bechern einen Becherstapel, renne zur Linie zurück und versuche, ihn 5mal umzuwerfen.
- STUFE 2** Baue mit 6 Bechern einen Becherstapel, renne zur Linie zurück und versuche, ihn 5mal umzuwerfen.
- STUFE 3** Baue mit 3 Bechern einen Becherstapel, renne zur Linie zurück und versuche, in 5mal umzuwerfen.



10 MIN

Fertigkeitseinheit 3

BOWLER GEGEN SCHLAGMANN

- Teams mit 4 Personen. Bowler und Feldspieler gegen die beiden Schlagmänner.
- Die Schlagmänner wehren 10 Bälle ab (jeder 5). Bowler und Feldspieler tauschen nach 5 Würfen (Bowling-Versuchen) die Plätze.
- Jedes Mal, wenn ein Ball gebowlt wurde... wer hat den Punkt gewonnen? War es der Bowler oder der Schlagmann? Das Team, das die Runde gewonnen hat, erhält einen Punkt.

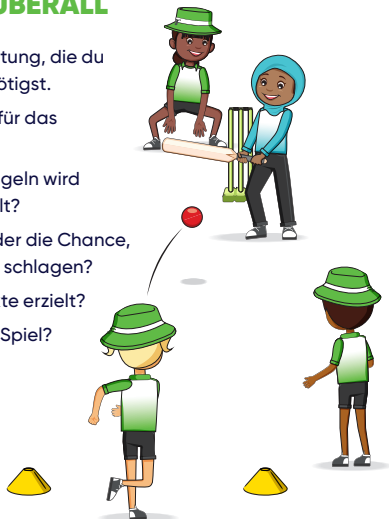


10 MIN

Verbindungsspiel

CRICKET FÜR ÜBERALL

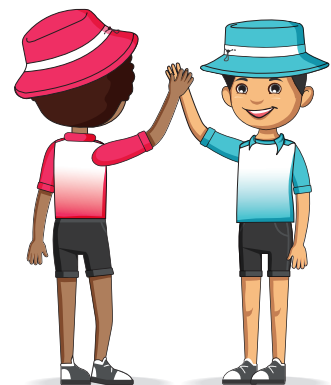
- Wähle die Ausrüstung, die du für das Spiel benötigst.
- Wähle einen Ort für das Spiel (sei kreativ).
- Nach welchen Regeln wird dein Spiel gespielt?
- Wie bekommt jeder die Chance, zu bowlen und zu schlagen?
- Wie werden Punkte erzielt?
- Wann endet das Spiel?



20 MIN

Reflexion

- Hast du es geschafft, ein Ziel zu treffen, während du rückwärts läufst?
- Wie hast du heute Teamwork angewendet?
- Hast du mit Leuten geredet, mit denen du normalerweise nichts zu tun hast? Gib ihnen einen High Five und sag ihnen, „Ihr wart heute fantastisch!“



5 MIN

TRAININGSEINHEIT 7

DEIN SPIEL AUFBAUEN

Lernziele

Verschiedene Fähigkeiten zu verwenden, wenn man an kleinen Spielen teilnimmt.

Das Team zu ermutigen und ihm zu helfen, das Spiel zu verstehen.

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

Erfolgskriterien

- Ich kann Leute **INSPIRIEREN**, indem ich positive Sprache verwende, um anderen in meinem Team zu helfen und sie zu ermutigen
- Ich kann Leute **VEREINEN**, indem ich anderen unser Spiel erkläre
- Ich kann **BEFÄHIGUNG** demonstrieren, indem ich auf verschiedene Weise Mehrwert für mein Team schaffe

VARIATION

! EINFACHER

- Reduzieren Sie die erlaubten Regeln.
- Lassen Sie in jeder Gruppe einen erfahreneren Spieler spielen.
- Verwenden Sie angepasste Ausrüstung, die die Schüler verwenden können.

! SCHWIERIGER

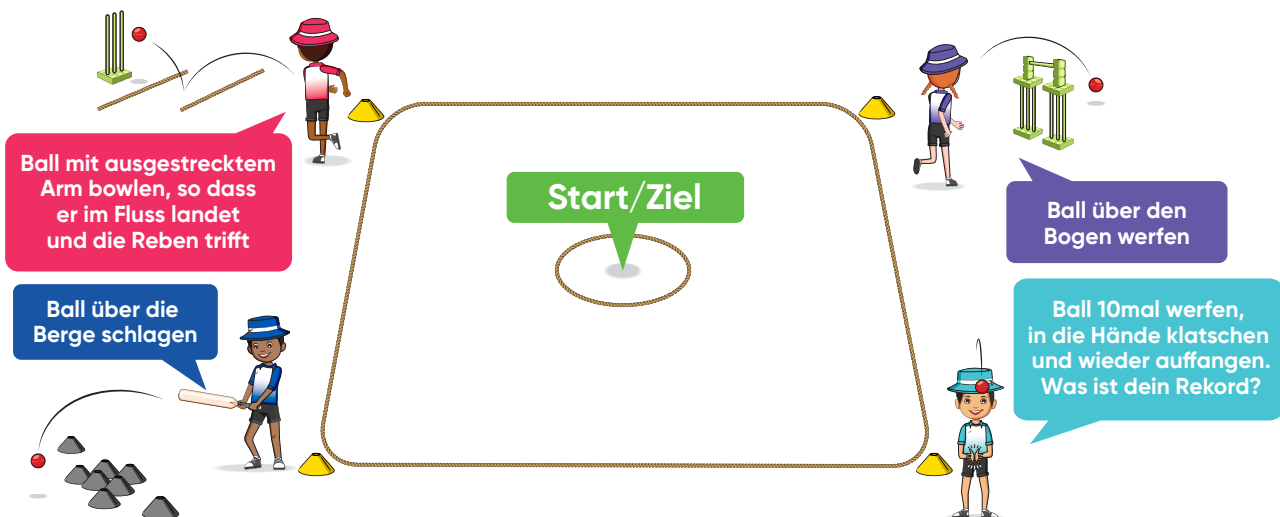
- Beschränken Sie die Ausrüstung auf nicht-Cricket Ausrüstung.
- Ändern Sie die Größe des Streifens auf dem Spielfeld (Pitch).
- Ändern Sie die Größe des Spielfeldes.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 4



Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: GEGENSÄTZE

Die Gruppe läuft gemäß der folgenden Anweisungen über das Spielfeld:

- STUFE 1** Gehe/Stopp
- STUFE 2** Hüpf/klatsch in die Hände
- STUFE 3** Jogge/mach Hühnergeräusche
- STUFE 4** Gehe bedeutet Stopp!
- STUFE 5** Klatsch in die Hände bedeutet Hüpf!
- STUFE 6** Mach Hühnergeräusche bedeutet Jogge!



Stufe 1

DEIN SPIEL AUFBAUEN

DEIN SPIEL: in Gruppen mit 6 Spielern

- Wähle 5 Regeln aus, nach denen gespielt werden soll.
- Wähle 5 Geräte zum Spielen aus.
- Dann kreiere dein Spiel...



Stufe 2

DEIN SPIEL ANPASSEN

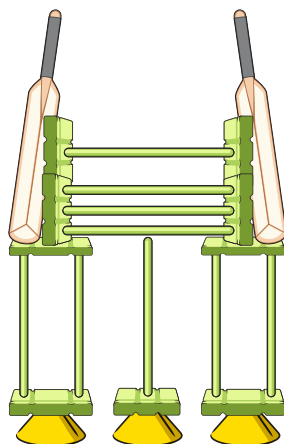
- Die Schlagmänner wählen einen Schläger.
- Die Bowler wählen einen Ball.
- Die Schlagmänner und Bowler wählen irgendeinen Gegenstand zum Schlagen und Bowlen.



Stufe 3

ZUSAMMENPACKEN MIT HERAUSFORDERUNG: DEN HÖCHSTEN TURM BAUEN

- Jedes Team sollte 10 Gegenstände aus der Ausrüstungstasche haben.
- Auf „Los“ haben sie 5 Minuten, um den höchsten Turm zu bauen.



Reflexion

- Wie habt ihr als Team zusammengearbeitet?
- Habt ihr positive Sprache verwendet? Falls ja, welche?
- Gib 5 Leuten einen High Five und sag ihnen „Ihr wart heute fantastisch!“



TRAININGSEINHEIT 8

CRICKET FÜR ÜBERALL

Lernziele

Verschiedene Fähigkeiten zu verwenden, wenn man an kleinen Spielen teilnimmt.

Das Team zu ermutigen und ihm zu helfen, das Spiel zu verstehen.

Erfolgskriterien

- Ich kann Leute **INSPIRIEREN**, indem ich positive Sprache verwende, um anderen in meinem Team zu helfen und sie zu ermutigen
- Ich kann Leute **VEREINEN**, indem ich anderen unser Spiel erkläre
- Ich kann **BEFÄHIGUNG** demonstrieren, indem ich auf verschiedene Weise Mehrwert für mein Team schaffe

Empfohlene Ausrüstung

- Palette der Wurfgegenstände:
 - › Bälle unterschiedlicher Größe – groß, mittel, klein
 - › Verschiedene Stofftiere/ Spielzeuge zum Werfen, Fangen und Schlagen
- Seile oder Linien am Boden
- Schläger – herkömmliche sowie kreative: aufgerollte Zeitung
- Pfosten – klassische sowie improvisierte, z.B. Mülltonnen, Bäume, Parkbänke usw.
- Ziele – Kegel, natürliche Ziele

VARIATION

! EINFACHER

- Fügen Sie in jeder Gruppe einen erfahreneren Spieler hinzu.
- Reduzieren Sie das Tempo der Ballwürfe.
- Geben Sie an, wo diese Gruppe spielen soll.

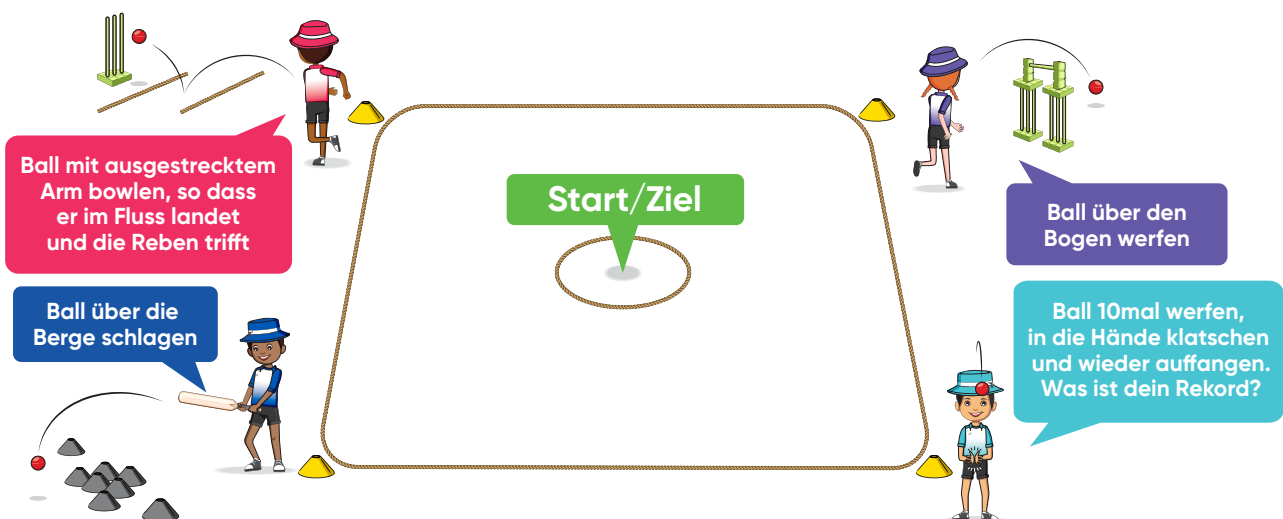
! SCHWIERIGER

- Wählen Sie unterschiedliche Gefälle, auf denen die Bowler bowlen sollen.
- Spielen Sie in Gegenden, wo Bäume stehen.
- Erweitern Sie die Möglichkeiten, Bonuspunkte zu erzielen.

Inoffizieller Start

FERTIGKEITSABENTEUER: RUNDE 4

 Aufbau für die Kinder bei ihrer Ankunft vorbereitet.



Involvierungsaktivität

GESUNDES HERZ: SCHATTENSPIEL

- Aktivität mit Partner.
- Legt fest, wer Partner 1 und wer Partner 2 sein soll.
- Auf Los läuft Partner 1 über das Feld und Partner 2 folgt ihm wie ein Schatten.
- Wenn der Pfiff ertönt, tauschen sie die Rollen.



SPIELEN

CRICKET FÜR ÜBERALL

- **Alle**
Teilt eure kleine Gruppe in zwei Teams auf.
- **Überall**
Wo wollt ihr spielen?
- **Jederzeit**
Wie werden Punkte vergeben?
- **Alles**
Womit wollt ihr spielen?
- **Spielt euer Spiel**
Los geht's und viel Spaß...



Reflexion

- Wie habt ihr im Team zusammengearbeitet?
- Habt ihr positive Sprache verwendet? Welche?
- Gib 5 (neuen) Leuten einen High Five und sag ihnen „Ihr wart heute fantastisch!“





criiio
play : create > share

bereitgestellt von:

