



*Badischer  
Fußballverband e.V.*

# **C-Lizenzausbildung**

1

**Profil Kinder**

**Skript 2**

**Entwicklung der Spielfähigkeit**

**Autor: Gottfried Mantey**

## **Inhaltsverzeichnis**

**Seite 2**

<b>Eigenschaften von erfolgreichen Trainern</b>	<b>3</b>
<b>Entwicklung der Spielfähigkeit</b>	<b>4</b>
Das ist das Ziel	26
Das ist der Weg	34
Dieses Werkzeug brauchen wir	45
<b>F-Junioren</b>	
Dribbeln kennenlernen	49
Passen kennenlernen	54
Schießen kennenlernen	58
<b>E-Junioren</b>	
Dribbeln lernen	60
Passen lernen	64
Schießen lernen	67
<b>Eine Spielstunde für die Kleinsten</b>	<b>70</b>
<b>Rechte junger Fussballspieler</b>	<b>75</b>
<b>Empfehlung an die Eltern am Spielfeldrand</b>	<b>76</b>

## **Eigenschaften von erfolgreichen Trainern**

### **1.Führe mit Vertrauen**

Wenn Dich ein Spieler fragt “Warum machen wir das? “ solltest Du in der Lage sein, eine klare Antwort zu geben. Die Spieler werden verstehen, warum sie auf diese Art trainieren und werden für den Trainer durchs Feuer gehen.

### **2.Akzeptiere Hilfe**

Du kannst nicht alles wissen! Wenn Dir also Hilfe angeboten wird, überlege zuerst, ob Du damit etwas verbessern kannst.

### **3.Zeige Deine Autorität**

Du weißt, wie Du Deine Spieler besser machen kannst! Deine Autorität basiert auf dem qualitativ hochwertigen Training und Deinem professionellen Umgang mit den Spielern.

3

### **4.Bilde Dich weiter**

Genau wie Deine Spieler ständig trainieren müssen, um besser zu werden, musst auch Du Dich ständig weiterentwickeln um Deine Spieler besser machen zu können.

### **5.Gib Deinen Spielern Sicherheit**

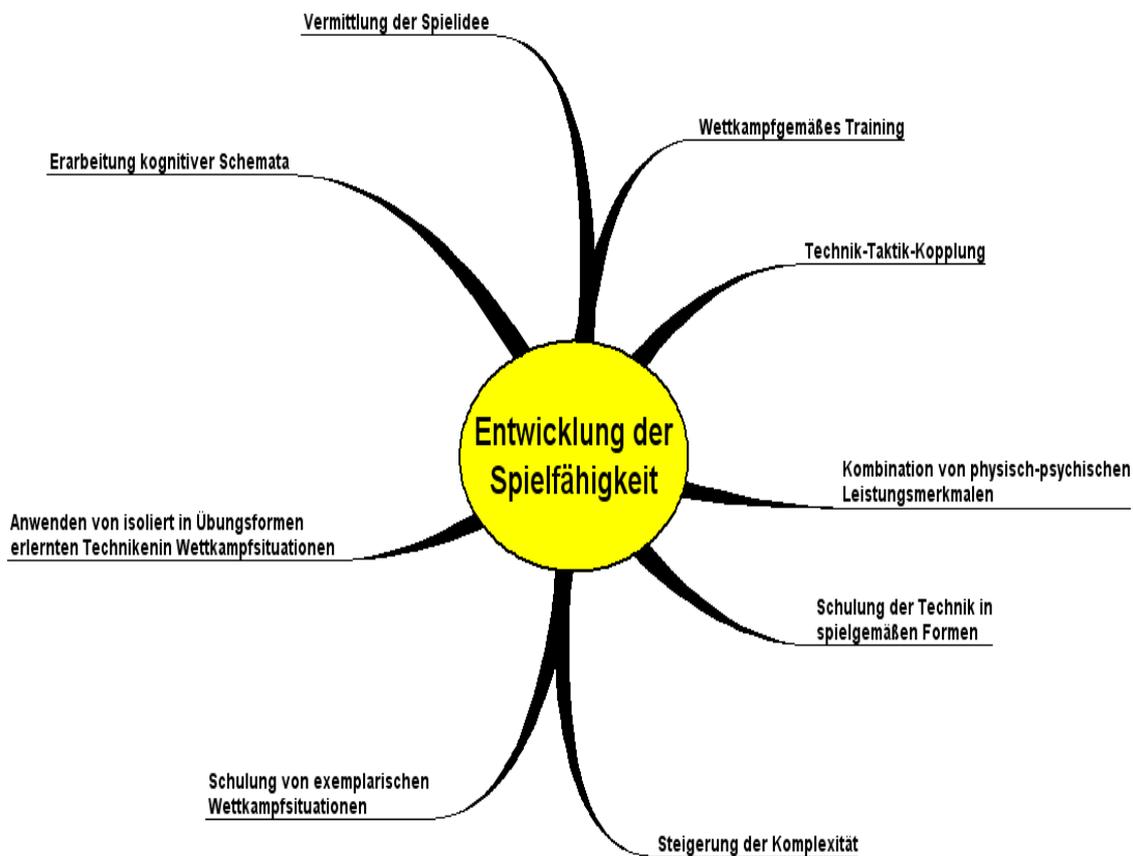
Der Spieler braucht im Training eine Atmosphäre die ihm Sicherheit bietet und die Möglichkeit gibt, Selbstvertrauen zu entwickeln.

### **6.Gib Deinen Kindern die Chance zu spielen**

Spielen ist für die Kinder genau so wichtig wie essen und schlafen! Nur im Spiel lernen sie und können ihre Persönlichkeit entwickeln.

### **7.Sei fair**

Belohne die Leistungen Deiner Spieler. Wer fleißig trainiert, muß auch spielen dürfen!



## Einführung

Die Entwicklung der Spielfähigkeit ist der zentrale Inhalt im Ausbildungsprozess.

Durch Spielformen wird das Wettspiel abgebildet. Sie stellen deshalb den Mittelpunkt des Trainings dar. Speziell im Grundlagentraining ist deshalb die Spielform - evtl. auf wichtige Elemente reduziert – das zentrale Trainingsmittel.

Übungsformen ergänzen die Spielformen und dienen in erster Linie der Erarbeitung von Details. Das bedeutet, daß in den Übungsformen Teile der Spielformen ( z.B. Techniken) isoliert trainiert werden, die dann in den Spielformen durch die entsprechenden Rahmenbedingungen ( Organisationsformen, Regeln usw.) eingesetzt werden sollen.

Gleichzeitig muß hier nun auch ein Umdenken bezüglich der Position des Trainers erfolgen. Der Trainer wird nun vermehrt in der Rolle des Förderers seiner Kinder gesehen. Er gibt den Kindern nun nicht mehr ständig vor, was zu tun ist, sondern fördert ihre Fähigkeit, selbstständig zu denken und zu handeln, um sich so weiterzuentwickeln. So befähigt er die Kinder, im Training Probleme zu lösen, mit denen sie sich später im Spiel auseinandersetzen müssen.

Durch Probieren sammeln die Kinder einen reichen Schatz an wertvollen Erfahrungen, die ihnen dabei helfen, sich sowohl als Spieler wie auch als Person aktiv weiterzuentwickeln.

## Hinweise zur Durchführung

Bei der Organisation von Spielformen sind folgende Grundsätze zu beachten:

- Spielformen an der Spielidee ausrichten (was soll erarbeitet werden)
- Die Spieler über das Trainingsziel informieren
- Vor Korrekturen den Spielern die Möglichkeit geben, sich einzuspielen

Im Grundlagentraining hat das Spielenlassen oberste Priorität. Besonders in den Altersgruppen F – und E – Junioren sollten Korrekturen auf das Allernotwendigste beschränkt werden. Hier werden die Schwerpunkte in erster Linie über die Organisationsformen und das Regelwerk gesteuert. Primäres Ziel ist es, **spielen zu lernen** und durch das Spielen Kompetenz zu erwerben. Gleichzeitig werden Spielfreude, Spiel Kreativität sowie Leistungs – und Lernbereitschaft entwickelt.

Ab der D – Jugend werden schwerpunktmäßig folgende Korrekturmaßnahmen angewendet:

**Korrekturmöglichkeiten in Spielformen**

Anweisungen während des Spiels

Kurze Anweisungen in Spielunterbrechungen

Einfrieren von exemplarischen Spielsituationen und Darstellung eines möglichen Lösungsweges aus der eingefrorenen Spielsituation heraus

Im Folgenden soll an einem exemplarischen Beispiel gezeigt werden, wie aus einer einfachen Grundsituation heraus in mehreren Schritten komplexe taktische Inhalte erarbeitet werden können. Ausgangssituation ist das Spiel 3:3 auf je zwei Tore. Siehe dazu auch Horst Wein: DVD Spielintelligenz 1 , sowie das Buch Kinderfussball.



### Schritt 1

Im ersten Schritt wird frei gespielt. Jede Mannschaft verteidigt zwei Tore und greift zwei Tore an. Die Spieler sollen sich mit der Spielumgebung vertraut machen und lernen, sich in dem Spielraum zu orientieren.

### Schritt 2



Es wird weiter 3:3 auf je zwei Tore gespielt. Zusätzlich verfügt nun jedes Team über zwei weitere Spieler als Anspielstationen hinter den gegnerischen Toren. Die Mannschaften sollen nun versuchen, bei Ballbesitz einen der Anspieler mit einem genauen Pass durch ein Tor anzuspieren. Gelingt dies, sprintet der Spieler, der den Pass gespielt hat, auf die Position des Spielers den er angespielt hat. Der Spieler, der angespielt wurde, dribbelt mit dem Ball in das Spielfeld und spielt mit den anderen beiden Spielern seines Teams weiter.

**Trainingsschwerpunkte Angreifer:**

**Technik:** Dribbling, Passspiel, Ballan- und mitnahme

**Taktik:** Anbieten – Freilaufen, Spielverlagerung, Positionswechsel.

**Trainingsschwerpunkte Abwehr:**

**Technik:** Zweikampfverhalten – Balleroberung

**Taktik:** Verschieben, Passwege zustellen

### Schritt 3

Spielform wie oben;

Die Aufgabe nun. Nach gelungenen Passempfänger Feld dribbeln Flugball zu beiden Feldspielern dann startet er in das Spielfeld.

*Man muß lernen, im Wettkampf so zu spielen als ob es ein Training wäre und so zu trainieren als ob es sich um ein Wettspiel handeln würde.*

ändert sich einem Pass soll der nicht mehr ins sondern einen einem der verbliebenen spielen. Erst

7

**Trainingsschwerpunkte Angreifer:**

**Technik:** Flugballspiel, An – und mitnahme von hoch zugespielten Bällen.

**Taktik:** Spielräume öffnen – Tiefe gewinnen.

**Trainingsschwerpunkte Abwehr:**

**Taktik:** Schnelles Umschalten

Zur Vorbereitung und zur Erarbeitung der taktischen Grundlagen dienen Trainingsformen wie im Kapitel „ Spielformen zum Dribbeln, Passen, Freilaufen“ näher beschrieben.

## **Spielsituationstraining**

Um Spielsituationen erfolgreich mit seinen Mitspielern lösen zu können, ist es erforderlich, daß der Trainer mit seinen Spielern bestimmte Grundmuster mit seinen Spielern erarbeitet. Sind die Spieler dann im Wettspiel in der Lage, diese Muster zu identifizieren, so können sie mittels der erarbeiteten Handlungsoptionen diese Situationen erfolgreich lösen.

Dazu ist es erforderlich, daß in einem ersten Schritt Fähigkeiten wie Orientierung in Raum und Zeit und in einem zweiten Schritt die Fähigkeit zur Wahrnehmung trainiert werden.

### **Orientierung in Raum und Zeit**

8

Um sich in Raum und Zeit optimal orientieren zu können, muß die Auge – Fuß – Verbindung aufgelöst sein. Das bedeutet für die Praxis, daß der Spieler befähigt werden muß, den Ball zu kontrollieren ohne ihn dabei ständig mit den Augen zu beobachten. Erst wenn er über diese Fähigkeit verfügt, kann er räumlich-zeitliche Veränderungen auf dem Spielfeld wahrnehmen und bei seinen Handlungen berücksichtigen.

Dies bedeutet, daß zuerst die grundlegenden koordinativen Fähigkeiten und aufbauend darauf, die technischen Fähigkeiten eines Spielers zu entwickeln sind.

### **Wahrnehmung**

Der Spieler nimmt seine Umwelt hauptsächlich über die Distanzrezeptoren Auge und Ohr wahr. Mit zunehmendem Alter ( hier spielen im wesentlichen Reifungsprozesse des Gehirns eine entscheidende Rolle) ist der Spieler immer besser in der Lage, immer größere Bereiche seiner Umwelt bewußt wahrzunehmen und bei seinen Entscheidungen zu berücksichtigen. Gleichzeitig werden Bewegungen durch bewußtes Wahrnehmen erlernt und gespeichert. Durch die Wiedererkennungslleistung ist der Spieler dann in der Lage, im Spiel Bekanntes wiederzuerkennen und situationsadäquate Lösungen zu finden.

Wird durch ein gezieltes Training die Wahrnehmungsfähigkeit, zuerst ohne, später mit Ball, gefördert ( vgl. hierzu das Thema „ Kleine Spiele“ und die Trainingsformen auf der DVD soccer eyeQ), wird die Qualität der getroffenen Entscheidungen stetig zunehmen.

**Anmerkung für Fortgeschrittene:**

Es sei darauf hingewiesen, daß ein Kind seine maximale Sehschärfe erst zwischen dem 10. und 12. Lebensjahr erreicht.

Außerdem sei daran erinnert, daß die „intermodale Koordination“, also die Fähigkeit, Informationen aus verschiedenen Sinneseindrücken zu koordinieren, sich erst mit zunehmendem Alter maximal entwickelt.

## Anspielbarkeit

Damit ein Fußballspiel gut funktioniert, müssen alle Spieler immer bereit sein, am Spielgeschehen teilzunehmen. Dies ist eine wichtige Voraussetzung damit ein Team gut funktioniert.

Außerdem müssen alle Spieler einer Mannschaft über eine Anzahl gleicher Handlungsschemata verfügen, damit in der Wettkampfsituation eine möglichst gute Interaktion aller am Spielgeschehen Beteiligten stattfinden kann.

Es ist deshalb unerlässlich, daß im Rahmen des Spielfähigkeitstrainings ein Repertoire an Lösungsmöglichkeiten für bestimmte Grundsituationen erarbeitet wird.

Solche Schemata sind z.B. :

- Ballübernahme-übergabe
- Doppelpass
- Hinterlaufen
- Spiel über den Dritten

9

Voraussetzung zur Erarbeitung dieser Schemata ist, daß in einem ersten Schritt zuvor ein grundlegendes Element des Zusammenspiels erarbeitet wird, nämlich das Bestreben des Spielers immer

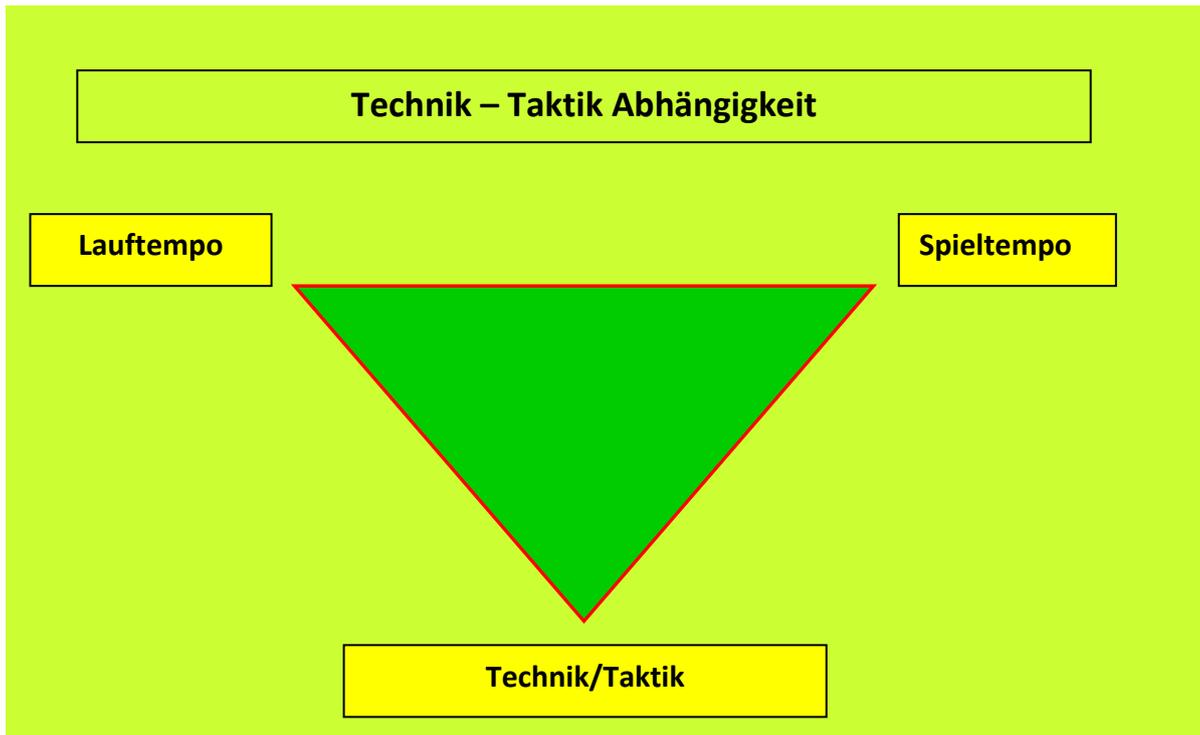
**„anspielbar“**

zu sein.

Zwar sind fast alle Spieler immer bereit, am Zusammenspiel der Mannschaft teilnehmen zu wollen, jedoch ist diese Bereitschaft zu wenig. Taktische Elemente wie Freilaufen, das Spiel ohne Ball oder Positionswechsel müssen mit dieser Bereitschaft in Einklang stehen. Dabei ist, besonders bei jüngeren Spielern, zuerst die Fähigkeit zu entwickeln, aus dem Deckungsschatten des Gegenspielers in „offene Fenster“ oder spieltaktisch wichtige Gassenpositionen zu laufen.

## Ballorientierung

Voraussetzung für die Entwicklung eines funktionierenden Kombinationsspiels ist, daß die Spieler in der Lage sind, die spielbestimmenden Elemente Tempo und Technik in Übereinstimmung zu bringen. Dies bedeutet schließlich, daß letztendlich das technische Vermögen eines Spielers das Spieltempo und damit auch die taktischen Möglichkeiten des Spielers (und damit auch der Mannschaft) limitieren. Für den Ausbildungsprozess bedeutet dies, daß zuerst die Individualtechnik des Spielers zu entwickeln ist.



### Trainingsformen

In den folgenden Trainingsformen werden spieltaktische Grundelemente beispielhaft dargestellt. Damit soll ein methodischer Weg aufgezeigt werden, wie verschiedene kreative Lösungsmuster nach einem Prinzip vermittelt werden können. Durch dieses Vorgehen haben es die Spieler leichter, im Spiel bekannte Muster wiederzuerkennen und selbständig Spielsituationen erfolgreich lösen zu können ( Erlernen kognitiver Schemata).

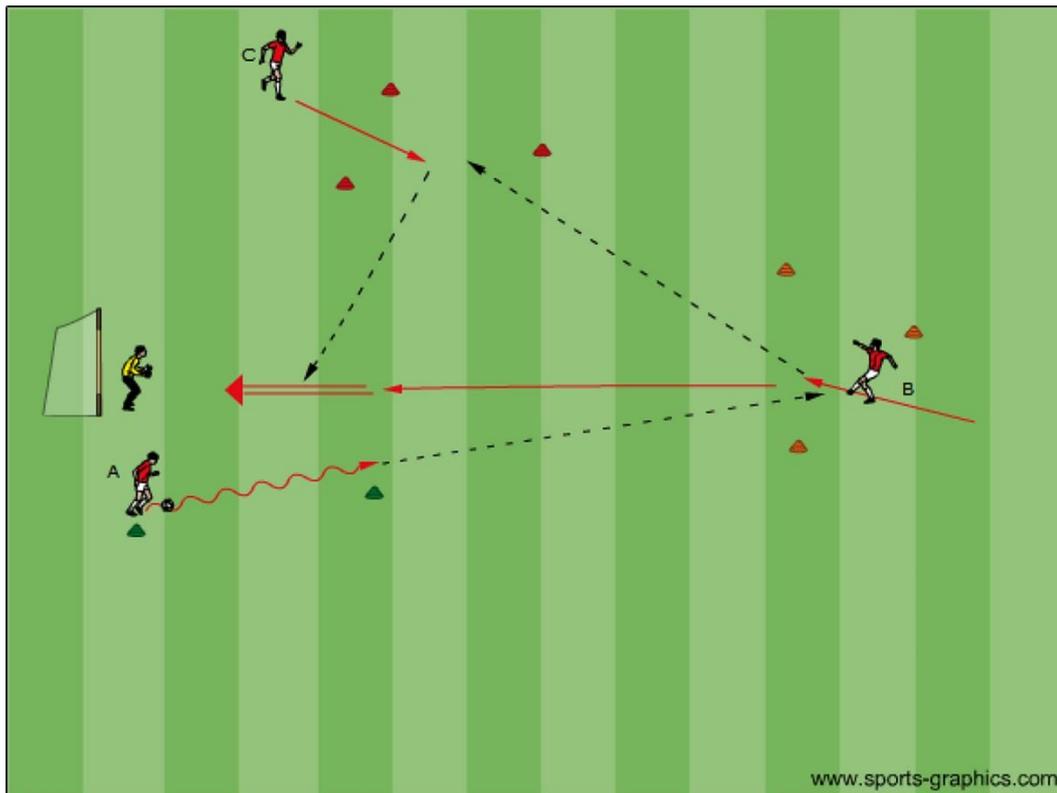
Dabei ist im Trainingsprozess zwischen Einfach – und Mehrfachaufgaben zu unterscheiden. In diesem Zusammenhang ist es wichtig, besonders im Kindertraining die Konzentrationsfähigkeit der Kinder zu beachten. Da bei Mehrfachaufgaben die Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit erhöht werden, führt ein adäquates Steigern der Anforderungen gleichzeitig zu einer Verbesserung des Konzentrationsvermögens.

Deshalb werden in einem ersten Schritt zunächst Einfach – und daran anschließend Mehrfachaufgaben in den Trainingsprozess eingeführt. Erst wenn diese Aufgaben problemlos gemeistert werden, erarbeitet der Trainer mit seinen Spielern schrittweise die verschiedenen taktischen Grundmuster. Dabei hat der Trainer immer daran zu denken, daß

1. Seine Spieler über die technischen Mittel verfügen, welche bei der Lösung der Aufgaben benötigt werden und er hat
2. Zu beurteilen, ob die kognitiven Fähigkeiten seiner Spieler den Anforderungen der Aufgabe entsprechen.

Trainingsbeispiel Einfachaufgabe – Mehrfachaufgabe





**Mehrfachaufgabe**

**Organisation und Ablauf**

Spieler A passt den Ball nach einem kurzen Dribbling zu dem entgegenlaufenden Spieler B. B lässt den Ball direkt zu C prallen. C passt den Ball direkt vor das Tor und B verwandelt den Pass mit einem präzisen Torschuß.

**Methodischer Hinweis:**

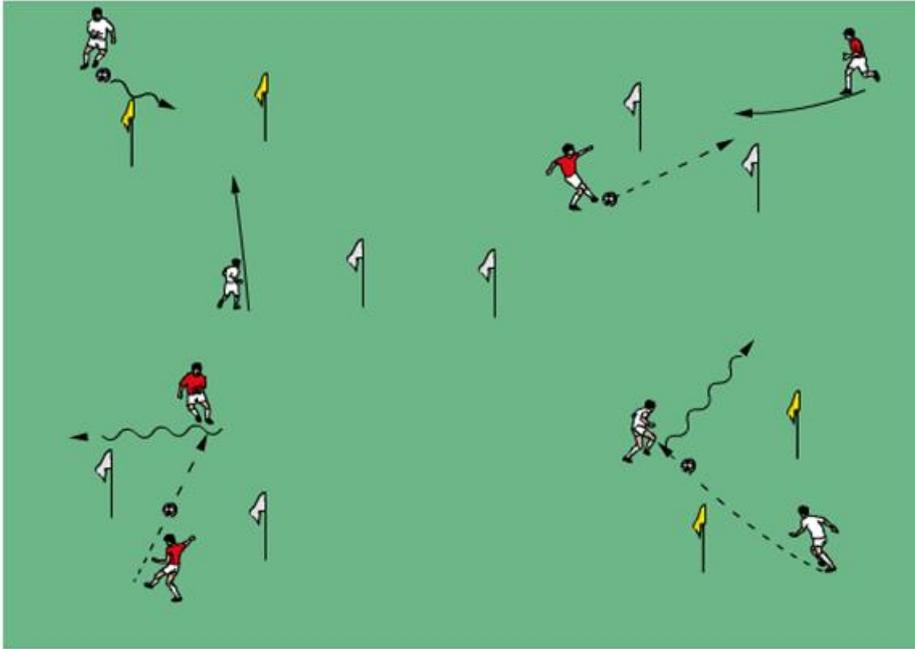
Damit sich die Spieler besser orientieren können, werden Dreiecke markiert, in welche die Pässe gespielt werden sollen. Idealerweise startet der Passempfänger so in das Dreieck, daß er zusammen mit dem zugespielten Ball im Dreieck ankommt.

## **Grundlagen des Kombinationsspiels**

**Neben den isoliert zu schulenden Technikelementen nehmen Grundformen des Zusammenspiels mit zunehmendem Lernalter einen immer breiteren Raum innerhalb des Trainings ein. Nur wenn diese taktischen Elemente von allen Spielern einer Mannschaft beherrscht werden, ist ein planmäßiges Spielen möglich. Solche taktischen Grundelemente sind:**

- **Doppelpass**
- **Ballübernahme – Übergabe**
- **Hinterlaufen**
- **und als Variation des Doppelpasses das Spiel über den Dritten**

**Diese spieltaktischen Elemente werden langfristig in Lernreihen innerhalb des Trainingsprozesses erarbeitet.**



## Organisation

In einem abgegrenzten Spielfeld sind mehrere Hütchentore aufgestellt. Mehrere Spielerpaare üben gleichzeitig.

## Ablauf

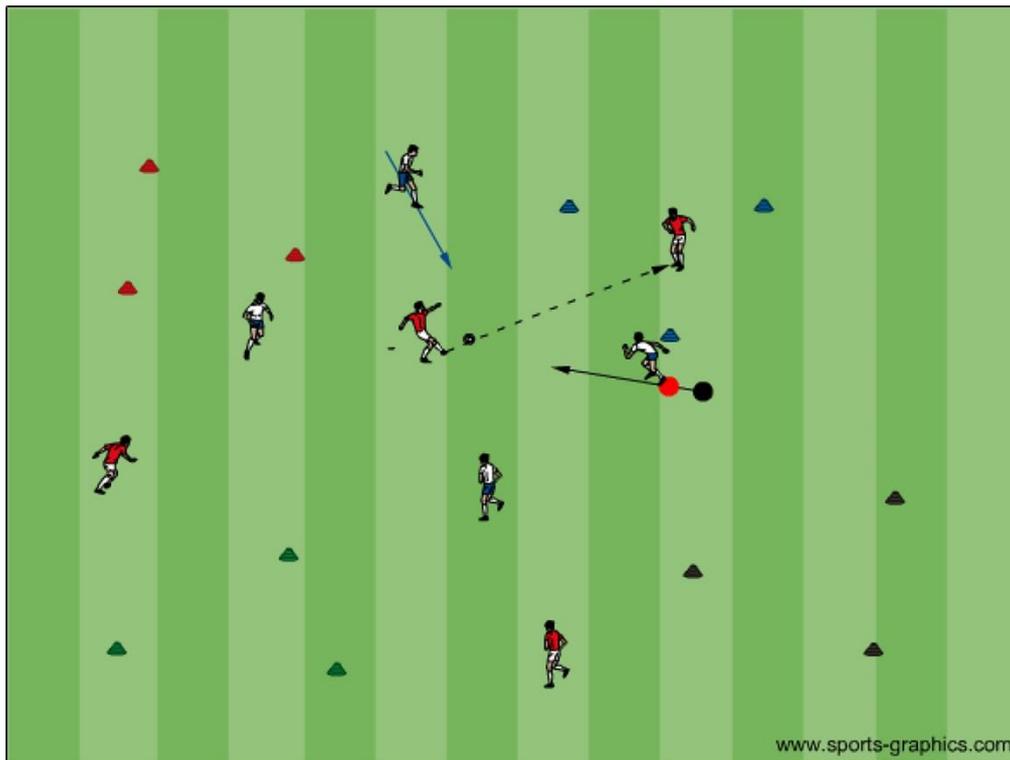
1. Der Spieler ohne Ball läuft sich hinter einem Tor frei, der Spieler mit Ball dribbelt auf die andere Seite, passt seinem Partner den Ball zu und sucht sich nun selbst ein freies Tor .
2. desgl., jedoch soll der angespielte Spieler nun den Ball mit einer Richtungsänderung nach der Seite mitnehmen und in das anschließende Dribbling eine Finte einbauen.
3. Die Spieler spielen nun an jedem Tor einen Doppelpaß; der erste Ball geht durch das Tor, der zweite Paß am Tor vorbei.
4. Die Paare sollen nun versuchen, in einer festgelegten Zeit möglichst viele Pässe durch Tore zu spielen.
5. Variation: Zwei Störspieler bewegen sich im Feld und sperren Tore, indem sie sich in eines der Tore stellen.

Spiel 4:4 bzw. 5:5 auf viele kleine Tore; Tore werden erzielt, wenn es einer Mannschaft gelingt, einen kompletten Paß durch ein Tor zu spielen.

Achtung! Tore dürfen nicht durchlaufen werden!

## Spiel über den Dritten





### Komplexe Spielform

#### Organisation und Ablauf

Im Feld sind mehrere Dreiecke markiert. Es wird 4 gegen 4 (5 gegen 5 ) gespielt. Die Teams haben die Möglichkeiten, Tore zu erzielen:

1. Ein Spieler dribbelt durch ein Dreieck = 1 Punkt
2. Ein Spieler passt den Ball durch ein Dreieck zu einem Mitspieler = 2 Punkte
3. Ein Spieler passt den Ball in ein Dreieck zu einem Mitspieler, der den Ball direkt zu einem anderen Mitspieler prallen lässt = 3 Punkte

Selbstverständlich können einzelne Elemente der verschiedenen taktischen Grundformen auch im Zusammenhang des Techniktrainings in Form von Einfach - oder Mehrfachaufgaben erarbeitet werden.

### Aufmerksamkeit und Konzentration

Aufmerksamkeit und Konzentration sind spielbestimmende Basisfähigkeiten für einen Fussballspieler. Dabei richtet sich die Konzentration auf die Bereiche in Ballnähe bzw. Ballbesitz, während sich die Aufmerksamkeit in Situationen geordert wird, in welchen der Spieler das Spiel beobachtet und sich durch geeignete Aktionen wie Anbieten und Freilaufen in taktisch richtige Positionen bringt, um optimal am Spielgeschehen teilzunehmen.

## Entwicklung der Spielfähigkeit Teil 2

In dieser Trainingseinheit werden Spielformen dargestellt, die dazu geeignet sind, technisch-taktische Schwerpunkte in wettkampfgemäßen Trainingsformen zu erarbeiten.

Im ersten Teil werden Lösungsmöglichkeiten für häufig auftretende Grundsituationen aufgezeigt, die von den Spielern in den Spielformen zu erkennen und dann anzuwenden sind.

Im zweiten Abschnitt werden an einer spezifischen Spielsituation (Doppelpass) die einzelnen Lernschritte aufgezeigt, mit welchen diese Lösungsmöglichkeit in den diversen Altersstufen schrittweise erarbeitet wird.

Im dritten Abschnitt schließlich werden Spielformen beschrieben, die dazu geeignet sind, technisch-taktische Inhalte wettkampfnah zu trainieren.

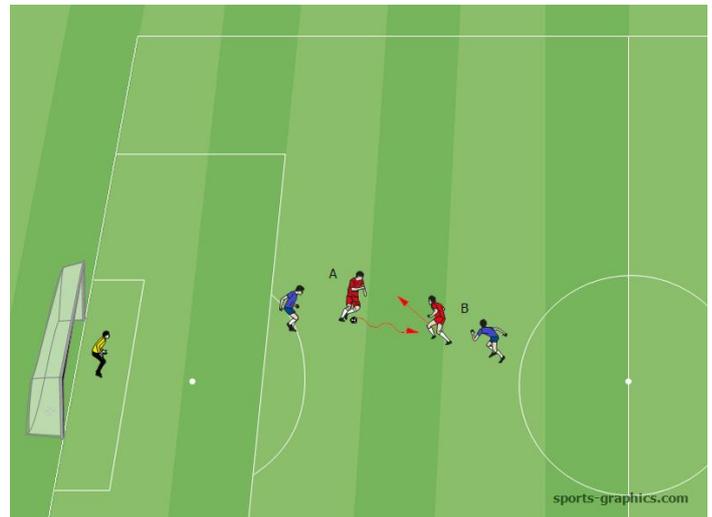
### Abschnitt1 Grundsituationen

#### Grundsituation 1

##### Ballübergabe – übernahme

##### Ablauf

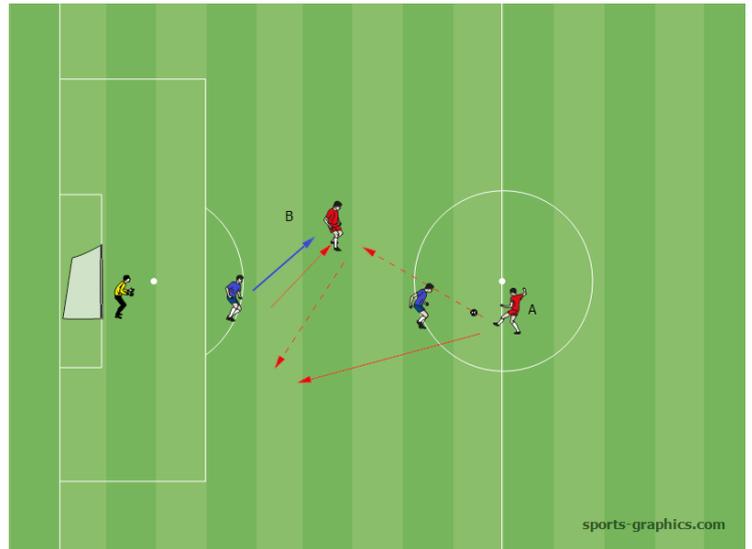
Spieler A löst sich von dem Gegner im Rücken.  
Spieler B passiert Spieler A auf der gegnerfernen Seite und übernimmt den Ball.



## Grundsituation 2

### Doppelpass

**Ablauf**  
Spieler A dribbelt auf den Abwehrspieler zu, Spieler B löst sich von seinem Gegenspieler. A passt zu B und B lässt den Ball in den Lauf von A zwischen den Gegenspielern hindurch prallen.

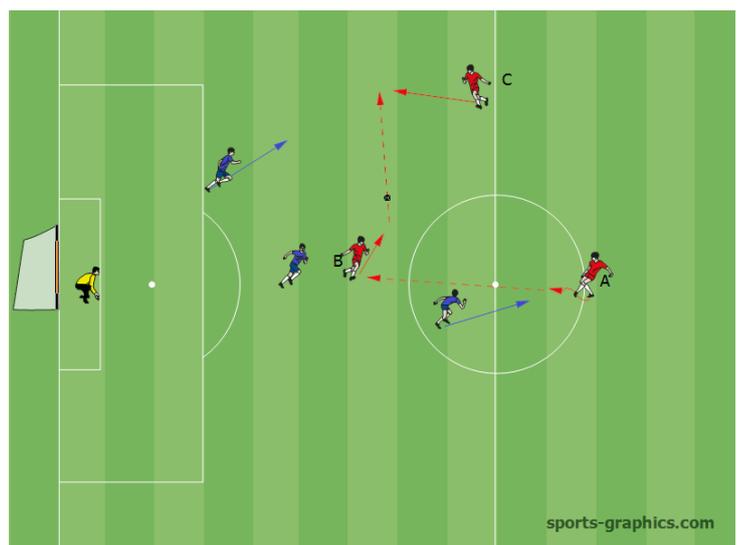


19

## Grundsituation 3

### Ballübergabe - übernahme

**Ablauf**  
Spieler A passt zu Spieler B (wie zuvor). Allerdings lässt B den Ball jetzt nicht zu A prallen, sondern passt zu dem sich anbietenden Spieler C.

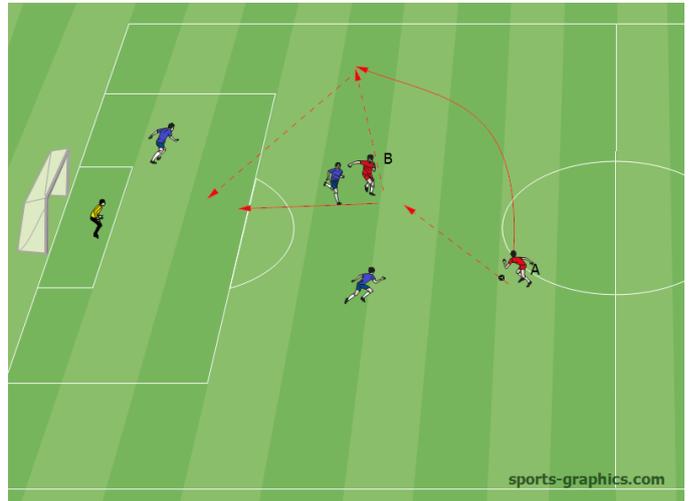


## Grundsituation 4

### Hinterlaufen

#### Ablauf

Spieler A passt zu B. B kontrolliert den Ball, A startet in den Rücken von B und erhält ein Zuspiel von B.



20

## Abschnitt 2 Lernstufen Doppelpass

### Lernschritte Doppelpass; Altersgruppe E-Junioren

#### Lernschritt 1

#### Organisation

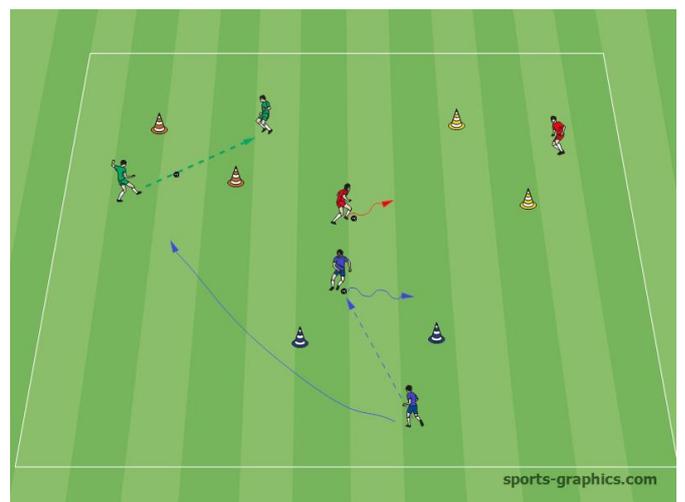
Zwei Spieler mit einem Ball bewegen sich in einem abgegrenzten Spielfeld. Im Feld sind mehrere Hütchentore aufgestellt.

#### Ablauf

Der Spieler ohne Ball läuft auf eine Seite eines Hütchentores. Der Spieler mit Ball beobachtet seinen Partner, dribbelt mit dem Ball auf die andere Seite und spielt einen genauen Pass zu seinem Mitspieler. Nach dem Abspiel startet er und sucht ein freies Hütchentor.

#### Cochingpunkte:

- Genaue feste Pässe
- Schnelles Umschalten nach dem Abspiel



## Lernschritt 2

### Organisation

Wie oben;

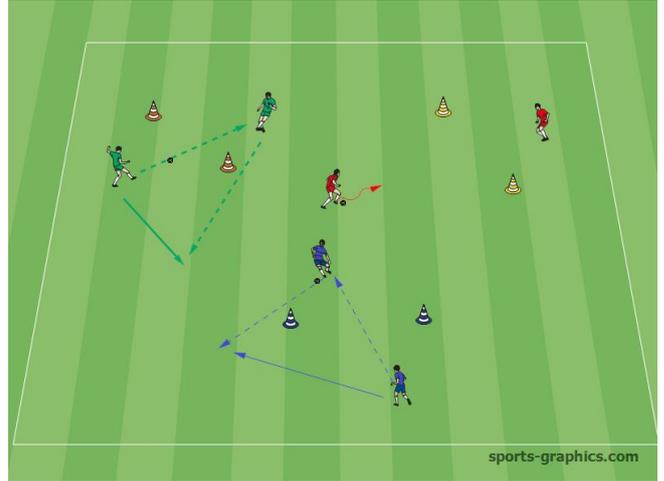
### Ablauf

Wie oben; aber jetzt startet der Passgeber nach seinem Pass sofort auf eine freie Seite des Hütchentores und der Passempfänger lässt den Ball direkt in den Lauf dieses Spielers prallen.

Aufgabenwechsel nach fünf Pässen.

### Coachingpunkte:

Starte sofort nach dem Abspiel, um die Richtung anzuzeigen in welche der zweite Pass gespielt werden soll.



## Lernschritt 3

### Organisation

Vor einem Tor mit Torhüter steht eine Stange als passiver Gegenspieler.

### Ablauf

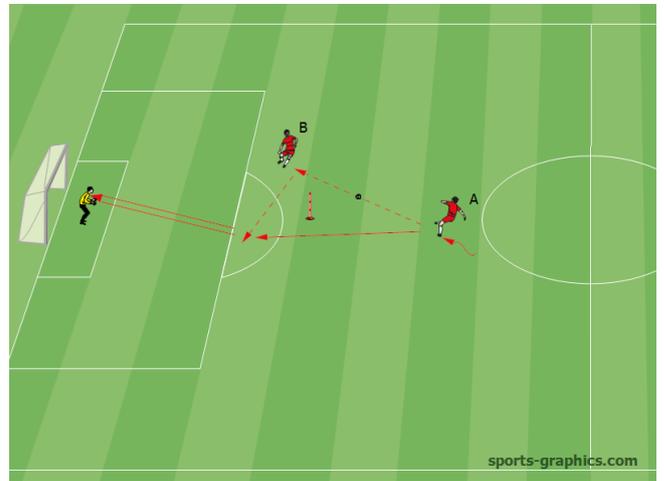
Spieler A passt den Ball nach einem kurzen Dribbling zu Spieler B.

B passt den Ball hinter der Stange vorbei in den Lauf von Spieler A.

Abschluß auf das Tor.

### Coachingpunkte:

- Genaues Passspiel
- Starte nach dem Pass sofort in den Raum in welchem Du das Zuspiel erwartest
- Suche einen schnellen Torabschluß



#### Lernschritt 4

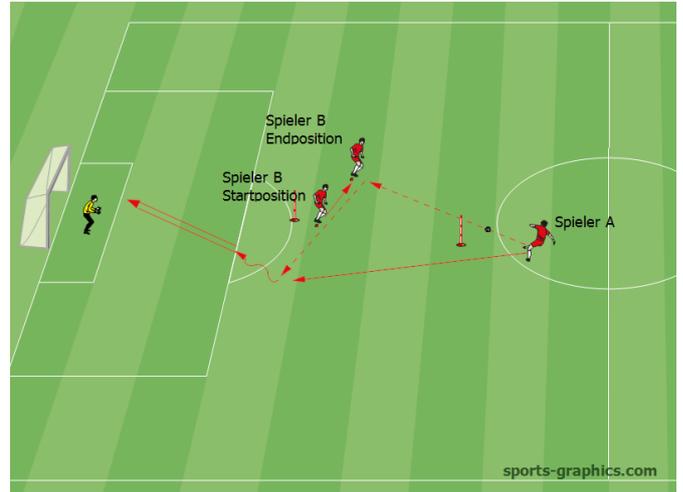
##### Organisation

Wie oben;

##### Ablauf

Spieler A startet ein Dribbling. Spieler B löst sich von seiner Startposition, bietet sich im Raum an (Endposition). Spieler A passt zu Spieler B, B lässt den Ball direkt zwischen den Stangen hindurch in den Lauf von A prallen.

A schließt schnell auf das Tor ab.



22

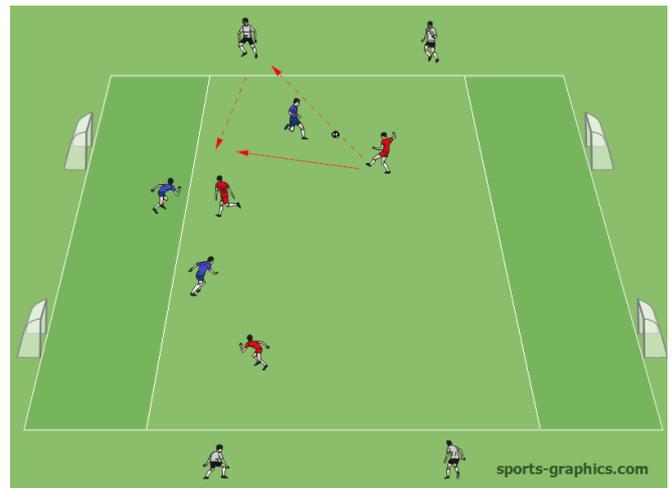
#### Lernschritt 5; D-Junioren

##### Spiel Drei gegen Drei mit Anspielern

##### Organisation und Ablauf

Zwei Dreier teams spielen gegeneinander. Die ballbesitzende Mannschaft darf mit den Außenspielern zusammenspielen.

Dabei haben die Außenspieler zunächst beliebig viele Ballkontakte; später kann die Anzahl der Kontakte bis hin zum direkten Spiel begrenzt werden.

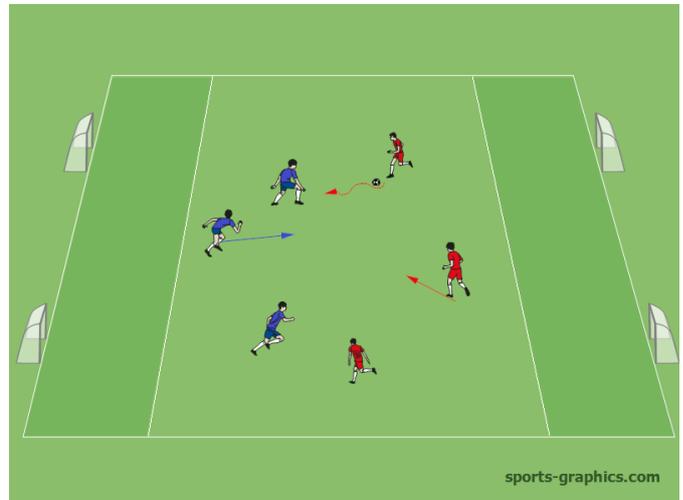


## Abschnitt 3: Spielformen

### **Drei gegen Drei**

Erläuterungen hierzu siehe Horst Wein :

- DVD Spielintelligenz
- Lehrbuch: Fussball – kindgemäß trainieren.



### **Drei gegen Drei auf diagonale Tore**

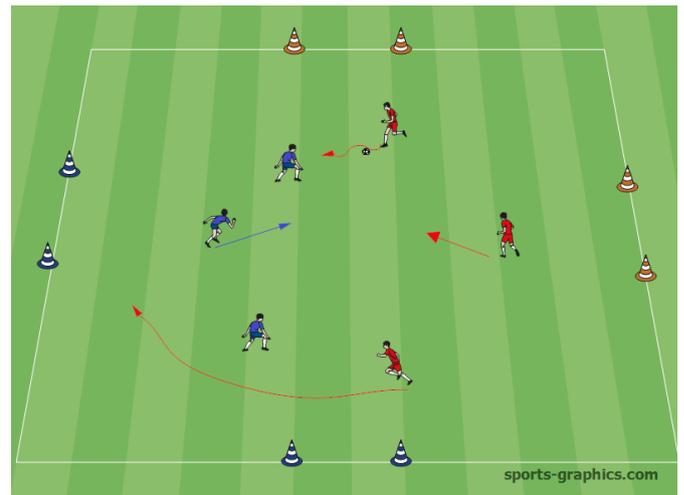
#### **Organisation**

Auf den Grundlinien eines Quadrates werden mittig zwei Torpaare unterschiedlicher Farbe aufgestellt.

#### **Ablauf**

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Ein Team verteidigt die Tore einer Farbe und greift die beiden anderen Tore an.

Dieser Aufbau eignet sich besonders, um offensivtaktische Elemente wie Spielverlagerung oder das Hinterlaufen und im defensiven Bereich Elemente wie das Verschieben der Abwehrspieler zu schulen.



## Sechs gegen Sechs auf viele Tore

### Organisation

Im Feld werden mehrere Dreieckstore aufgebaut.

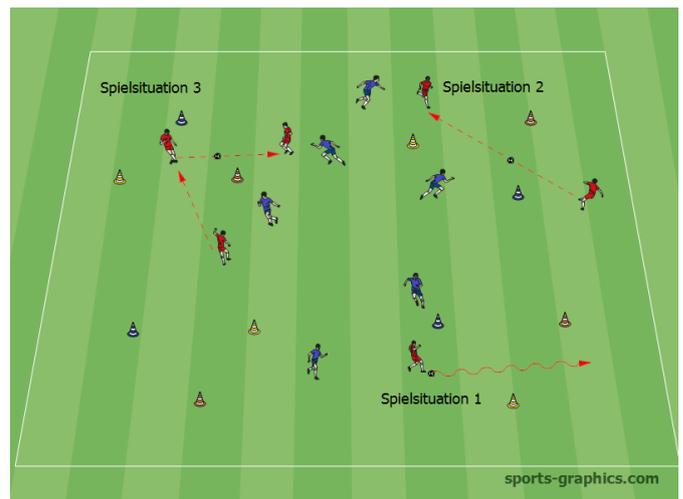
### Ablauf

Zwei Sechserteams spielen gegeneinander. Die ballbesitzende Mannschaft hat drei Möglichkeiten, um Tore zu erzielen:

- Ein Spieler dribbelt durch ein Tor = 1 Punkt (Spielsituation 1).
- Ein Spieler spielt einen Pass durch ein Dreieck und ein Mitspieler kontrolliert den Ball = 2 Punkte (Spielsituation 2).
- Ein Spieler bietet sich im Dreieck an, wird angespielt und passt den Ball direkt zu einem anderen Mitspieler = 3 Punkte (Spielsituation 3).

### Methodische Hinweise

Die Mannschaftsgröße und die Anzahl der Tore ist zum einen vom Leistungsvermögen der Spieler und zum anderen von der Zielsetzung des Trainers abhängig.  
Viele Tore – weniger Spieler = leicht  
Weniger Tore – mehr Spieler = schwerer



### Didaktische Anmerkungen

An dieser Spielform lässt sich der Zusammenhang zwischen dem Erarbeiten von technischen und taktischen Fähigkeiten in Übungsformen und der Übertragung dieser Fähigkeiten in wettkampfgemäße Spielformen - dem eigentlichen Ziel des Trainings- besonders gut darstellen.

In einem ersten Schritt werden zunächst die notwendigen technischen Fähigkeiten, z.B. Dribbeln, Passen, Schießen etc. erarbeitet.

Im zweiten Schritt werden dann in technisch – taktischen Übungsformen die notwendigen Verhaltensmuster- Anbieten-Freilaufen, Kreuzen, Hinterlaufen usw. mit den technischen Elementen zusammengefügt.

Im dritten Schritt werden dann Spielformen eingeführt, die durch ihre Organisation oder das spezielle Regelwerk die vorher erarbeiteten Verhaltensmuster provozieren.

## Sechs gegen Vier + Zwei

### Organisation

Ein Spielfeld mit zwei Normaltoren

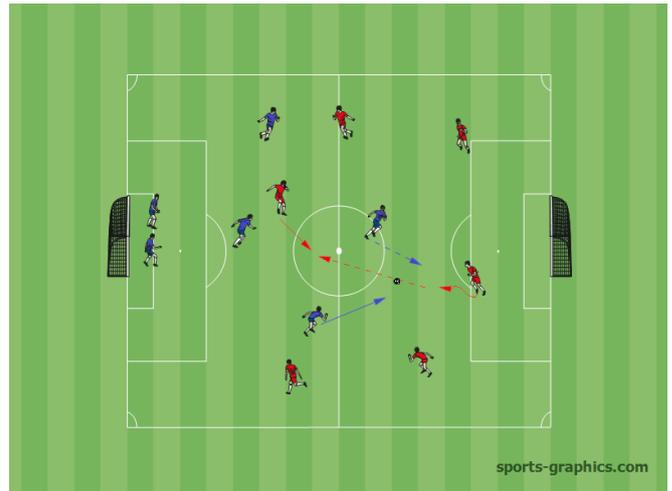
### Ablauf

Im Spielfeld spielen zwei gleichgroße Teams gegeneinander.

Zwei Spieler des abwehrenden Teams sind Torhüter, die anderen vier Spieler verteidigen. Kommt das abwehrende Team in Ballbesitz, werden die Torhüter sofort zu Feldspielern und die andere Mannschaft schickt zwei ihrer Spieler in ihr Tor.

### Methodische Hinweise:

Spielformen dieser Art sind dazu geeignet, bestimmte taktische Verhaltensweisen zu schulen, da die Spielregeln ein gewünschtes Verhalten der Spieler provozieren!



## Das ist das Ziel

### Sechs gegen Sechs

Ein zentrales Thema innerhalb des Ausbildungsprozesses ist die Frage, wie schaffen wir ein ideales Lernumfeld für die Spieler und wie muß es beschaffen sein. Diese ideale Lernumgebung muß den Spielern zuerst eine Möglichkeit eröffnen, Freude am Spiel zu empfinden. Darüber hinaus muß dieses Umfeld den Spielern ermöglichen, kreativ nach verschiedenen Lösungsmöglichkeiten suchen zu können, um sich so mit den vielfältigen Aufgaben vertraut zu machen, denen sie im Verlauf eines Fussballspiels begegnen.

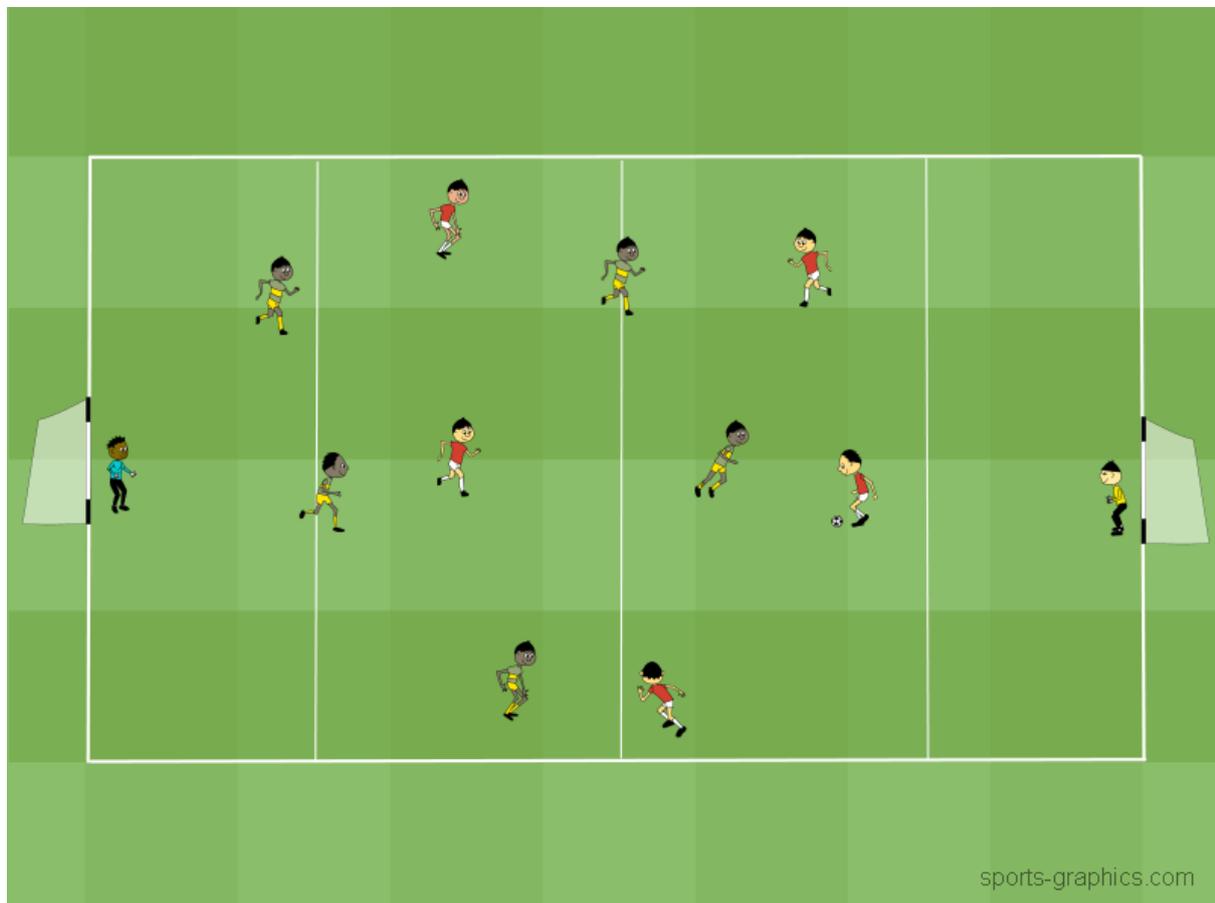
Das Planen und Entwerfen von Trainingsprozessen wird somit zur wichtigsten Aufgabe eines Trainers.

Dabei muß sich der Trainer immer bewusst sein, daß Fußball zwar ein Wettspiel ist, in welchem die Spieler immer versuchen sollen, im Spiel erfolgreich zu sein. Die Rolle des Trainers besteht aber nicht darin, den Spielern zu helfen das Spiel zu gewinnen. Vielmehr besteht seine Aufgabe darin, ihnen zu helfen, ihr Potential so gut als möglich auszuschöpfen. Die Rolle des Trainers kann deshalb mit dem Erbauer eines Hauses verglichen werden. Bevor man das fertige Resultat sieht, sind eine Menge Dinge zu tun und niemand sieht wieviel Arbeit in einem Projekt steckt, wenn es erfolgreich zu Ende gebracht worden ist. Die gleiche Tätigkeit führt ein Trainer aus, wenn er einen Spieler entwickelt. Durch eine an dem Spieler orientierte Ausbildung gibt er ihm die Möglichkeit, seine eigenen Entscheidungen während des Trainings und während des Spieles zu treffen. Der Trainer unterstützt den Spieler dabei, indem er ein breites Spektrum an Strategien verwendet, welches dem Spieler hilft, seine Fähigkeit, Entscheidungen zu treffen und zu bewerten, verbessert.

Um all diese Ziele zu erreichen ist es notwendig, sowohl im Training als auch im Wettkampf ein Spiel zu verwenden, die all diesen Anforderungen gerecht wird. Hierfür haben wir die Spielform Sechs gegen Sechs entwickelt. Diese Spielform eine Menge Vorteile. Es ermöglicht eine hohe Aktionsdichte. Dies bedeutet eine hohe Anzahl von Dribblings, Pässen und Torabschlüssen. Ein weiterer Vorteil dieses Spielformates ist, daß alle Kinder immer unmittelbar am Spielgeschehen beteiligt sind. Da immer alle Kinder immer gemeinsam angreifen oder verteidigen, kann sich niemand verstecken. Ein weiterer wichtiger Aspekt ergibt sich daraus, daß in diesem Format die Spielpositionen faktisch aufgelöst werden. Bleibt nämlich ein Spieler bei Ballbesitz seiner Mannschaft vor dem eigenen Tor stehen, ergibt sich im Angriff eine Unterzahl. Deshalb wird sein Team in der Folge weniger Tore erzielen. Umgekehrt wird das Verteidigen des eigenen Tores bei gegnerischem Ballbesitz schwieriger, wenn Spieler der verteidigenden Mannschaft vor dem gegnerischen Tor stehen bleiben und nicht bei den Abwehraktionen mithelfen.

## Spielformen

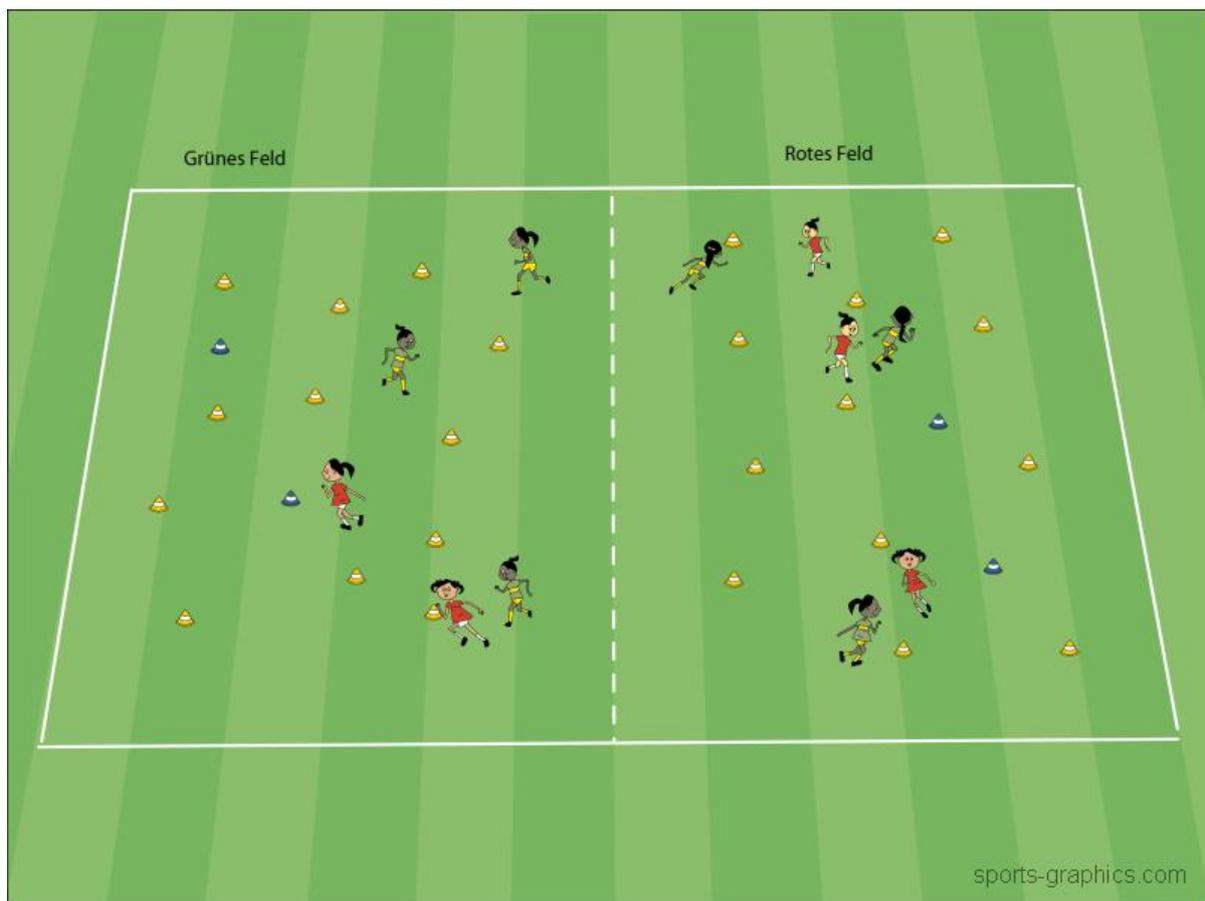
### Basisspielform



27

#### Sechs gegen Sechs

Gespielt wird mit fünf Feldspielern und einem Torwart. Es wird nach den bekannten Regeln gespielt.

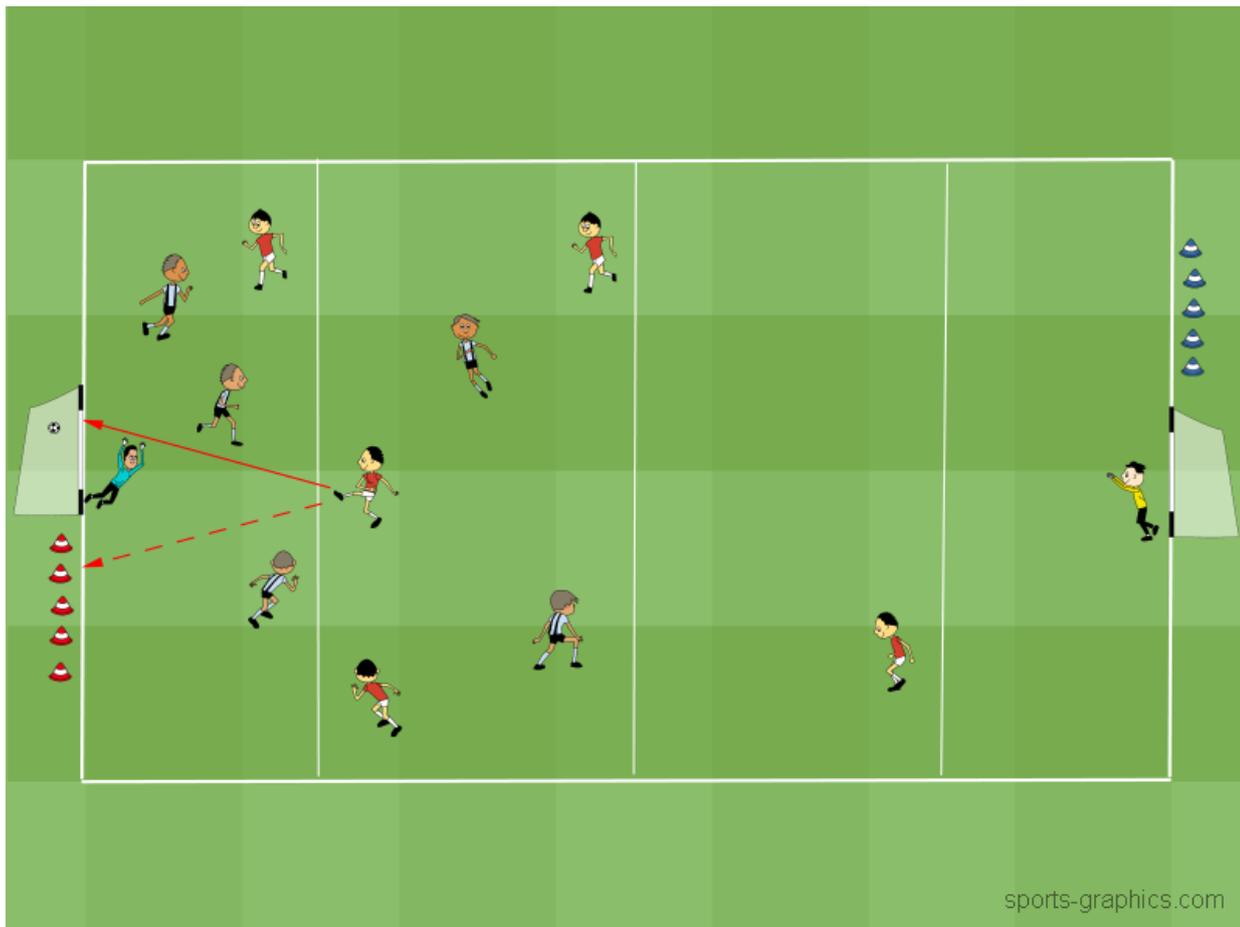


Die Spieler werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jedes Team verteidigt die Hütchen in seiner Hälfte und versucht die Hütchen aus der gegnerischen Hälfte zu stehlen. Wird ein Spieler mit einem Hütchen in der Hälfte der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen, muß er das Hütchen abstellen und hinter die eigene Grundlinie zurücklaufen. Dann darf er am Spiel wieder teilnehmen. Für ein gelbes Hütchen gibt es einen Punkt, für ein blaues drei Punkte.

**Variation:**

Die Mannschaften werden in Räuber und Polizisten unterteilt. Die Räuber versuchen gegnerische Hütchen zu stehlen, die Polizisten bewachen die Hütchen. In dieser Variation ist das Spiel etwas einfacher, da die Spieler nur eine Aufgabe zu erfüllen haben.

## Variationen

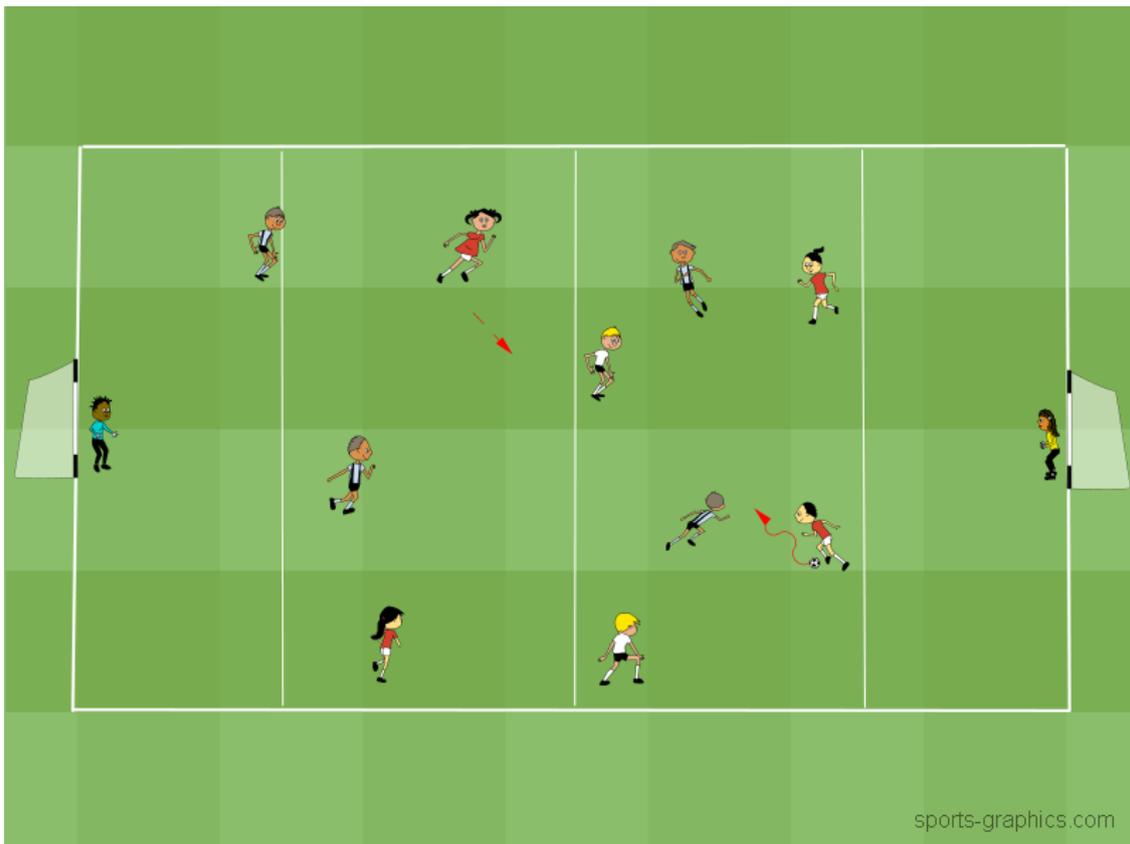


29

### **Scoreboardspiel**

**Ablauf wie in der Grundform. Jedoch werden an jedem Tor fünf Hütchen aufgestellt. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, muß ein Spieler dieses Teams ein Hütchen am gegnerischen Tor holen und neben seinem Tor aufstellen. Welches Team hat als erstes alle Hütchen eingesammelt?**

## Spielformen mit Schwerpunkten



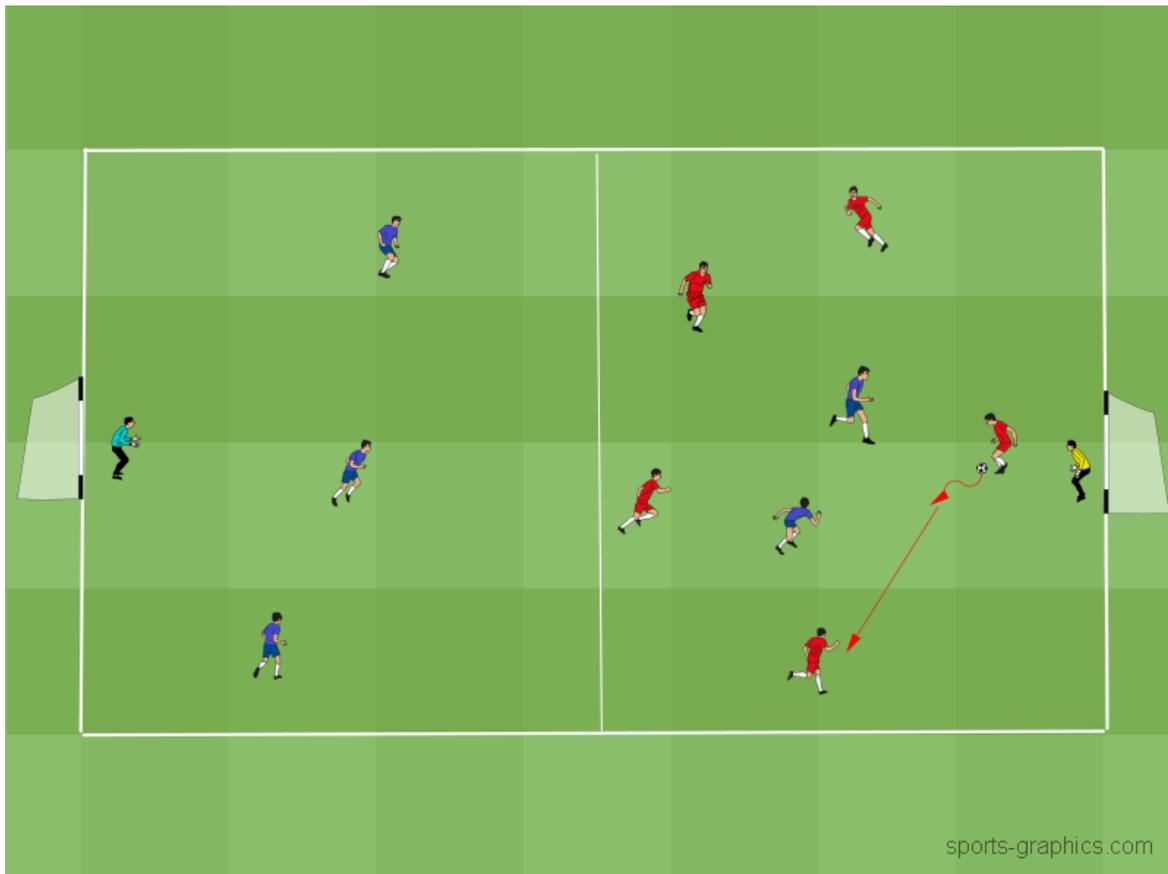
30

### **Vier plus Zwei gegen Vier**

**Zwei Viererteams spielen gegeneinander. Zwei neutrale Spieler unterstützen das ballbesitzende Team.**

#### **Lernziele**

**Durch die Überzahl soll das Team, welches in Ballbesitz ist, die Möglichkeit haben, gezielt das Spiel aufzubauen und den Ball vor das gegnerische Tor zu bringen.**



### **Spielaufbau aus der Abwehr**

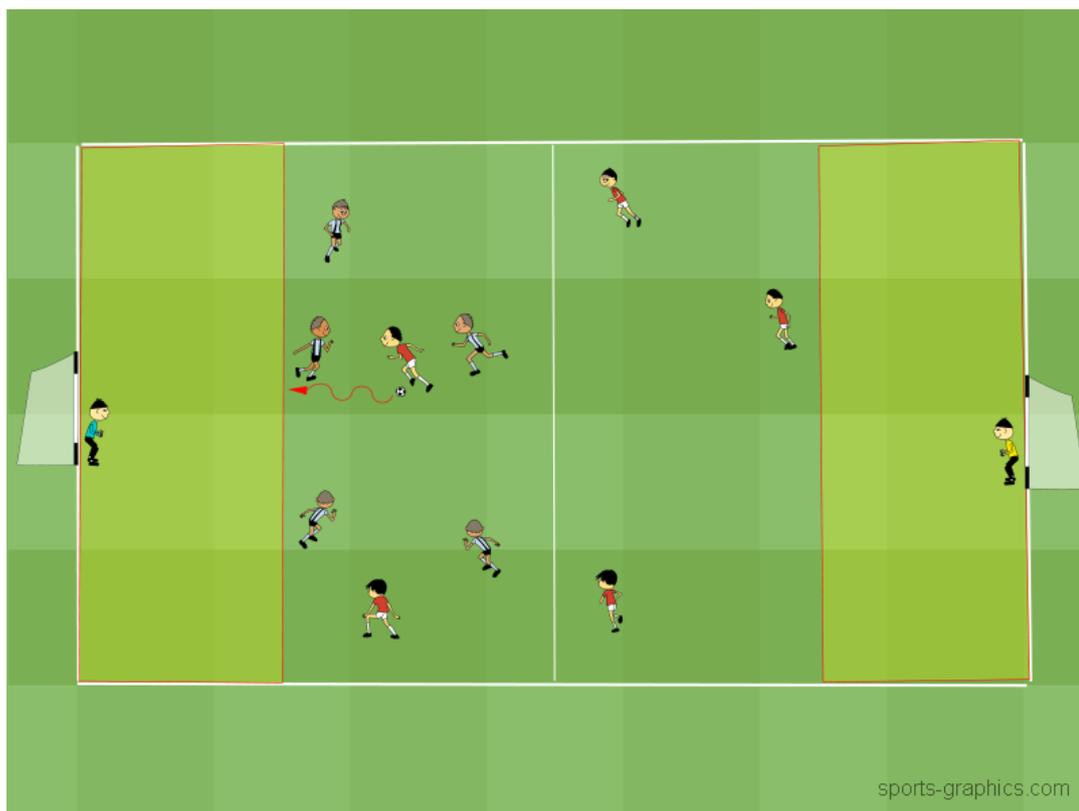
#### **Ablauf**

Startet ein Team das Spiel nach einem Tor, einem Toraus oder nachdem der Torwart den Ball gehalten hat (hier die rote Mannschaft), darf die gegnerische Mannschaft (hier blau) zunächst nur mit zwei Spielern angreifen. Sobald das ballbesitzende Team die Mittellinie überquert hat, ist das Spiel frei.

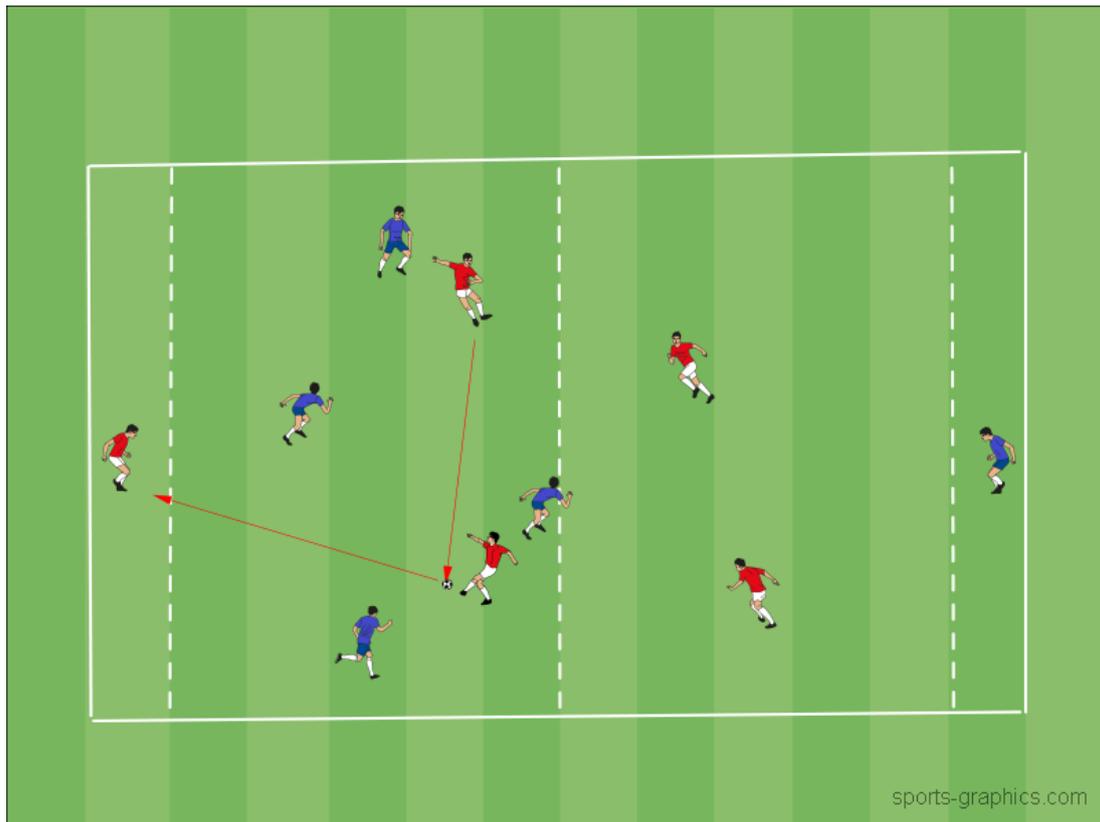
#### **Coachingpunkte**

Die Spieler des roten Teams sollen lernen, den Ball zu sichern. Dazu ist es erforderlich, daß sie erkennen, wie sie den ihnen zur Verfügung stehenden Raum am besten nutzen um den Ball zu behalten. Auch lernen sie, wann sich eine Gelegenheit bietet das Spiel in die gegnerische Hälfte zu verlagern und welcher Spieler sich wann in der gegnerischen Hälfte anbieten soll.

## Fünf gegen Fünf mit Dribbelzonen



Im großen Feld wird Fünf gegen Fünf auf Dribbelzonen gespielt. Um ein Tor zu erzielen, muß ein Spieler mit dem Ball in die gegnerische Zone dribbeln und aufs Tor abschließen. Verteidiger und andere Angreifer dürfen die Zone nicht betreten.



Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Jedes Team hat einen Zielspieler in der Endzone. Ein Team gewinnt einen Punkt, wenn es ihm gelingt, den Spieler in der Endzone anzuspielen. Der Spieler in der Endzone passt dann den Ball zu einem Spieler der gegnerischen Mannschaft.

Variation:

Die Spieler in der Endzone sind neutrale Spieler. Werden sie angespielt, passen sie den Ball zu einem Spieler jenes Teams zurück, von welchem sie den Ball zugespielt bekommen haben. Dann wechselt die Spielrichtung.

## Das ist der Weg

### 1. Einleitung

Eine der zentralen Überlegungen bei der Trainingsplanung ist, mit welchen Trainingsformen ein Trainer die Spielintelligenz seiner Spieler optimal entwickeln kann. Um diese Frage zu beantworten ist es erforderlich, zunächst zu beschreiben, welche Fähigkeiten einen intelligenten Spieler auszeichnen. Sollte man also den Spieler der Zukunft beschreiben, so verfügt er über

- eine große Anzahl von Lösungsmöglichkeiten die er schnell ausführen kann; dazu verfügt er über eine Kombination von technischen Fähigkeiten und physischen Attributen.
- kann Entscheidungen schnell mit einer perfekten Technik ausführen
- kann unter Druck in engen Räumen mit einem hohen Tempo agieren
- dominiert Gegenspieler mit athletischen Fähigkeiten
- verfügt über eine große Aufmerksamkeitsspanne, emotionale Kontrolle, eine hohe Konzentrationsfähigkeit sowie die Fähigkeit, Probleme lösen zu können.

Um diesen Spieler zu entwickeln, werden Trainer benötigt, die ihre Kinder nicht im Kreis herumlaufen lassen, sondern in der Lage sind, realistische Spielumgebungen zu kreieren, in welchen das Spiel der Lehrer wird.

Am Ende einer Trainingseinheit steht also die Frage: "Welche Erfahrungen haben die Spieler heute im Training gemacht und wie haben sie sich heute weiterentwickelt?"

Die Aufgabe für den Trainer besteht nun darin, eine Spielumgebung herzustellen, in welcher die Spieler nicht nur ihre technischen Fähigkeiten verbessern können, sondern vor allen Dingen auch immer Entscheidungen treffen und mit der adäquaten Technik in spielgemäßen Situationen lösen müssen. Gleichzeitig soll diese Spielumgebung in einfachen Organisationsformen alle Grundsituationen des Fußballspieles darstellen und die Spieler in allen Bereichen optimal fordern.

Genau hier setzt das von Horst Wein entwickelte Minifussballkonzept an. Diese Spielform orientiert sich zum einen an den Leistungsvoraussetzungen der Kinder, stellt aber gleichzeitig Spielformen zur Verfügung, um die wichtigsten technischen und taktischen Grundlagen des Fußballspiels in altersgerechten Trainingsformen zu entwickeln.

Gegenüber den in diesen Altersklassen angebotenen Organisationsformen (5:5 bis 7:7) ermöglicht die Spielform 3:3 den Kindern mehr Ballkontakte und mehr Erfolgserlebnisse. Da diese Spielform durch ihre hohe Intensität eine ständige Beteiligung aller Spieler am Spielgeschehen einfordert, werden nicht nur die technischen und taktischen Fähigkeiten, sondern auch die konditionellen Grundlagen umfassend geschult. Da im Minifussball gleiche oder ähnliche Spielsituationen ständig wiederkehren, lernen die Spieler zu unterscheiden, welche Handlungsoptionen erfolgreich waren und welche nicht.

## 2. Die Leistungsvoraussetzungen

Die Spielformen im Minifussball eignen sich besonders, um im Kinderbereich grundlegende taktische Fähigkeiten zu entwickeln. Kleine Spielformate, wie das 3:3, ermöglichen es allen Spielern mit ihren individuellen Möglichkeiten am Spiel teilzunehmen. Da es im Idealfall keinen Trainer geben sollte, der den Spielern Vorgaben macht, lernen sie, selbständig Entscheidungen zu treffen und mit ihren individuellen technischen Fähigkeiten in Aktionen umzusetzen. Durch die Erfahrungen, die sie dabei machen, erkennen sie, was funktioniert und was nicht. So lernen sie mit der Zeit, welche Handlungsalternativen Erfolg versprechen und welche nicht. Nur auf diesem Weg ist es möglich, selbständige und kreative Spieler zu entwickeln, die in der Lage sind, komplexe Situationen zu analysieren und in komplexen Spielsituationen kreative und überraschende Lösungsmöglichkeiten zu erkennen und erfolgreich auszuführen.

Dieser Weg erfordert eine neue Art von Übungsleiter. Er ist nun nicht mehr der Puppenspieler, der alle Fäden in der Hand hält und jede Bewegung der Spieler steuert, vielmehr wird er nun zum Lernbegleiter, der den Lernprozess seiner Spieler organisiert und die Rahmenbedingungen schafft, in welchen sich seine Schützlinge optimal entwickeln können. Indem er Angst und Druck von seinen Spielern fernhält, kreiert er optimale Lernbedingungen, in welchen sich die Spieler wohlfühlen und sich der Einzelne optimal entwickeln kann.

Damit dies funktioniert, ist es erforderlich, daß der Trainer seine Kinder ermutigt ihren eigenen Weg zu finden. Zwar sind das Wissen und die Erfahrung des Trainers der wichtigste Beitrag zur Entwicklung der Spieler, aber die Kinder zu ermutigen, ihre eigenen Methoden zu entwickeln ist immer eine gute Idee.

### 1. Stärke deine Spieler

Junge Fussballer verfügen über eine hohe Kreativität, die jedoch oft von Trainern unterdrückt wird. Ein guter Trainer wird also seine Kinder ständig dazu ermutigen, eigene Lösungen in den Spielformen zu kreieren.

### 2. Freiheiten im Training

Baue in Dein Training Spielformen ein, in welchen die Kinder in kleinen Gruppen ohne direkte Unterweisung spielen können. Ermutige die Spieler, ihre eigenen Spielformen zu organisieren und bei Problemen selbst Lösungen zu finden. Beobachte die Gruppen und helfe ihnen, durch geschickte Fragen selbständig Antworten zu finden.

### 3. Verantwortung auf dem Spielfeld

Übertrage Deinen Spielern Verantwortung für die Organisation und den Ablauf der Spielformen. Die Spieler sollen lernen, wesentliche Dinge im Training und im Spiel selbst zu organisieren.

### 4. Fördere die Fähigkeit zur Selbsteinschätzung

Spieler sollen in der Lage sein zu beurteilen, ob etwas von dem, was sie probiert haben, funktioniert hat oder nicht. Frage sie, ob sie erkennen können, warum etwas funktioniert hat oder nicht und was sie das nächste Mal vielleicht anders machen können. Diese Art der Selbstbeurteilung schaffen die Spieler nicht alleine, so hilf ihnen dabei indem Du ihnen Fragen stellst, über die sie nachdenken müssen.

### 3. Methodik

Spielformen sind der zentrale Kern einer Trainingseinheit. Nur in der Spielform erwerben die Spieler die notwendigen Handlungskompetenzen, da sie nur während des Spieles konkrete und unmittelbare Rückmeldungen über erfolgreiche – oder weniger erfolgreiche - Handlungen erhalten. Eine unmittelbare gemeinsame Nachbereitung nach einer Spielform, in welcher der Übungsleiter gelungene Aktionen hervorhebt bzw. ein Aufzeigen von Fehlern und eine sinnvolle Korrektur trägt dazu bei schnelle Lernfortschritte des Einzelnen oder des Teams zu ermöglichen.

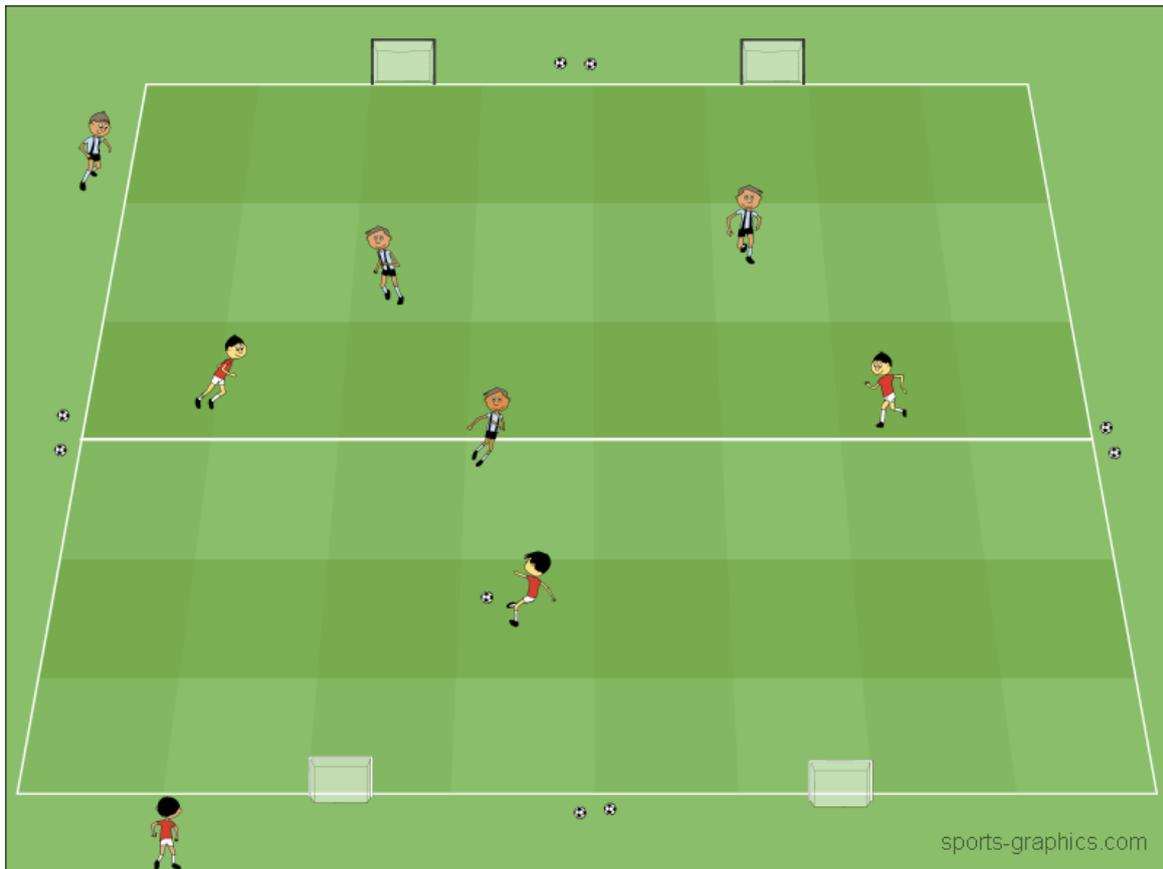
Damit dies gelingt, ist ein methodischer Aufbau der Spielformen innerhalb des Trainings zwingend erforderlich.

Da jede Trainingseinheit immer definierte Lernziele verfolgt, ist es erforderlich, daß diese Lernziele auch in der Spielform erarbeitet werden können. Dazu ist eine sinnvolle Konstruktion der Spielform notwendig, das heißt, der organisatorische Rahmen muß so gewählt werden, daß durch den Aufbau des Spielfeldes bzw. durch die Spielregeln das gewünschte Lernverhalten provoziert wird.

Durch diesen neuen Ansatz verändert sich auch unsere Trainingskonzeption. Bestand das Training bisher überwiegend aus der Aneinanderreihung von Übungsformen, an deren Ende dann ein Abschlußspiel stand, verändern wir die Struktur nun hin zu einem spielorientierten Trainingsaufbau.

Dazu wählen wir entweder ein Trainingskonzept, in welchem wir Spielformen mit Übungsformen abwechseln, oder wir gestalten das Training so daß die einzelnen Trainingsteile nur aus Spielformen bestehen. Egal welche Organisationsform gewählt wird, das Ziel ist immer das gleiche: allen Kindern soll ein Maximum an Spielzeit eingeräumt werden!

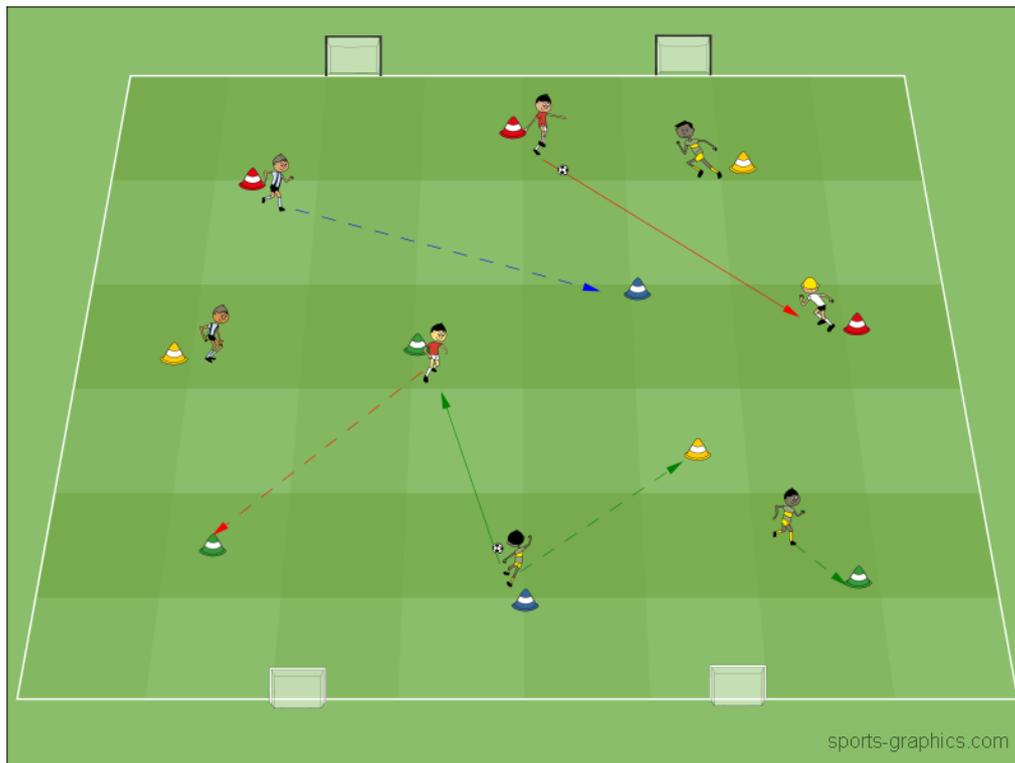
## Grundspielform



37

In der Grundform spielen je drei Spieler gegeneinander. Beide Teams verfügen über je einen (bei ungünstigen Spielerzahlen auch zwei) Auswechselspieler, die nach jedem Torerfolg mit einem Spieler aus dem Feld wechseln. Die Spielzeit sollte – je nach Anzahl der Wechselspieler- acht bis zehn Minuten nicht überschreiten. Legt man gleichzeitig genügend Bälle rund um das Spielfeld bereit, wird es keine Leerzeiten geben.

## Trainingsformen



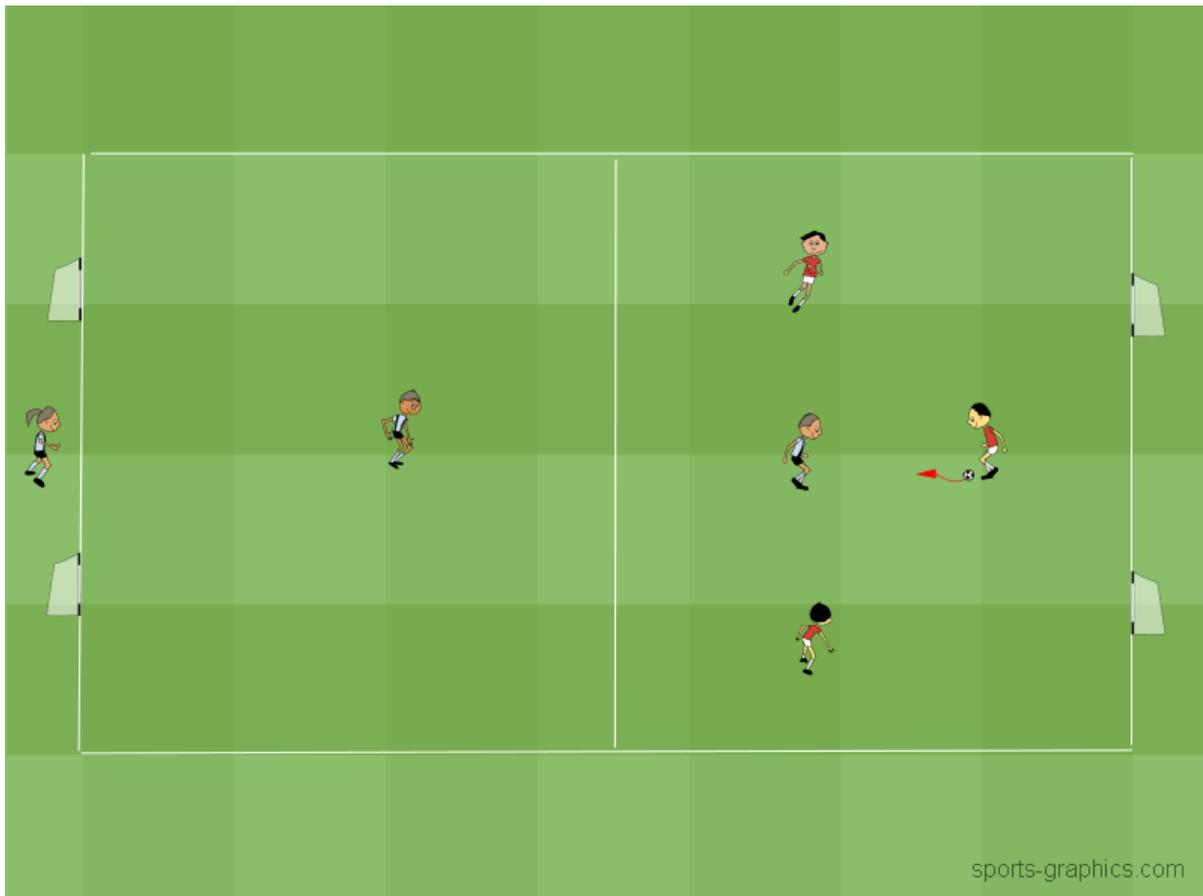
### Fussballflipper

#### Organisation

Im Spielfeld werden verschiedenfarbige Hütchen aufgestellt. Je nach Spielerzahl befinden sich zwei bis drei Bälle im Feld.

#### Ablauf

Die Spieler passen sich die Bälle mit wenigen Kontakten zu. Nach jedem Pass wechseln sie an ein anderes freies Hütchen. Dabei müssen sie darauf achten, daß sie immer ein Hütchen mit einer anderen Farbe wählen.



### Drei gegen Eins plus Eins

#### Organisation

Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt.

Drei Angreifer eröffnen das Spiel aus der eigenen Spielhälfte und versuchen gegen einen Verteidiger in die gegnerische Spielhälfte zu gelangen. In der anderen Hälfte wartet ein weiterer Verteidiger.

Erobern die Verteidiger den Ball in der eigenen Hälfte, spielen sie den Ball zu dem dritten Spieler ihres Teams und dürfen angreifen. Das andere Team wird dann zu den Verteidigern.



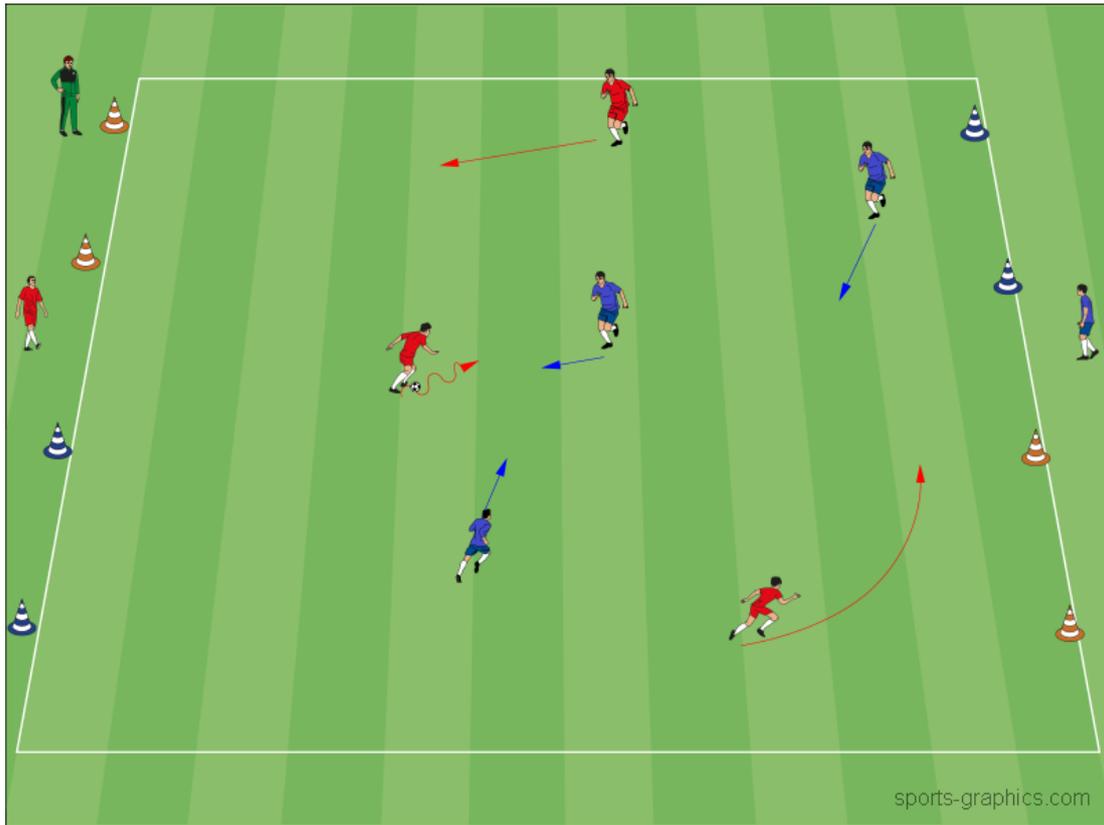
### Drei plus Eins gegen Drei

#### Ablauf

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Ein neutraler Spieler hilft der ballbesitzenden Mannschaft. Ein Tor wird erzielt, wenn es einem Spieler gelingt, durch eines der gegnerischen Tore zu dribbeln.

#### Variation

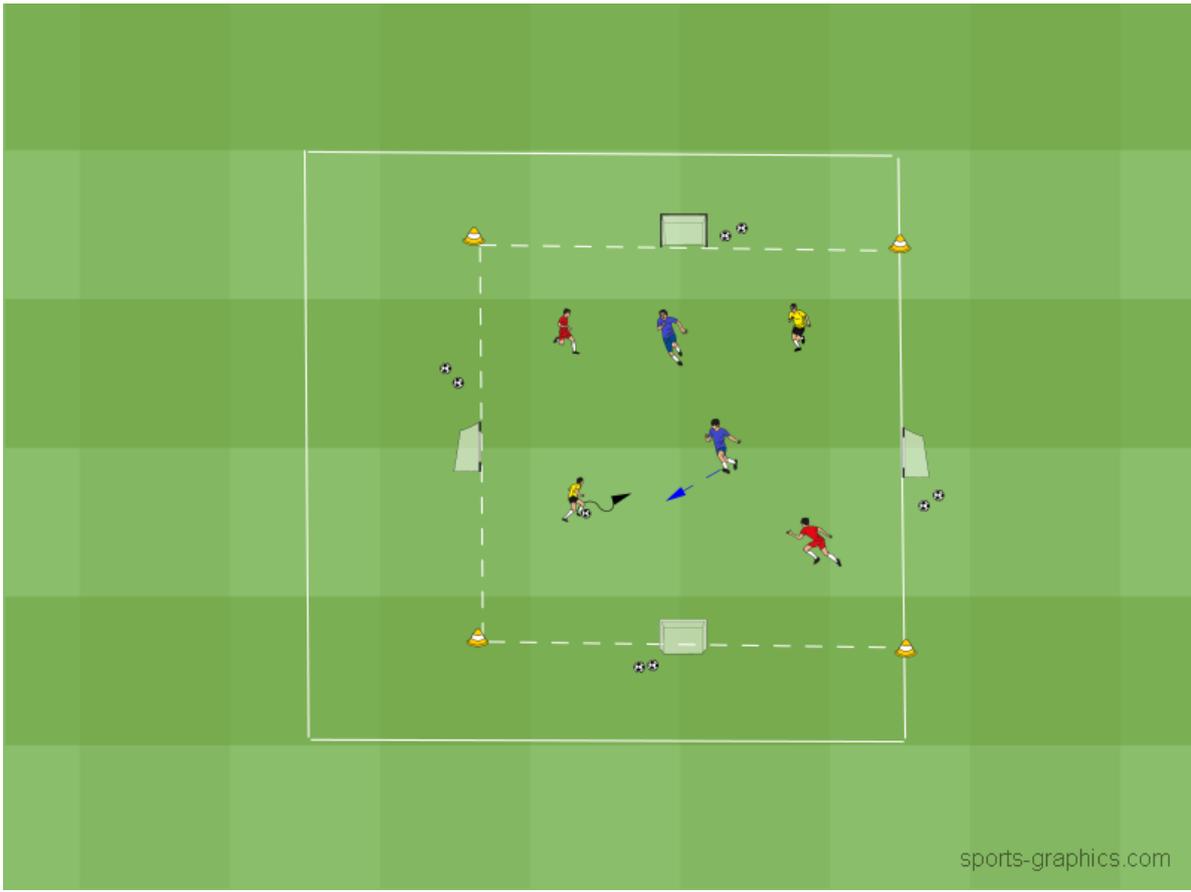
Das ballbesitzende Team muß zuerst vier Pässe spielen, dann darf es auf die gegnerischen Tore angreifen.



### Drei gegen Drei auf Diagonaltore

#### Ablauf

Jedes Team verteidigt zwei diagonal gegenüberstehende Tore und greift auf die anderen Tore an.



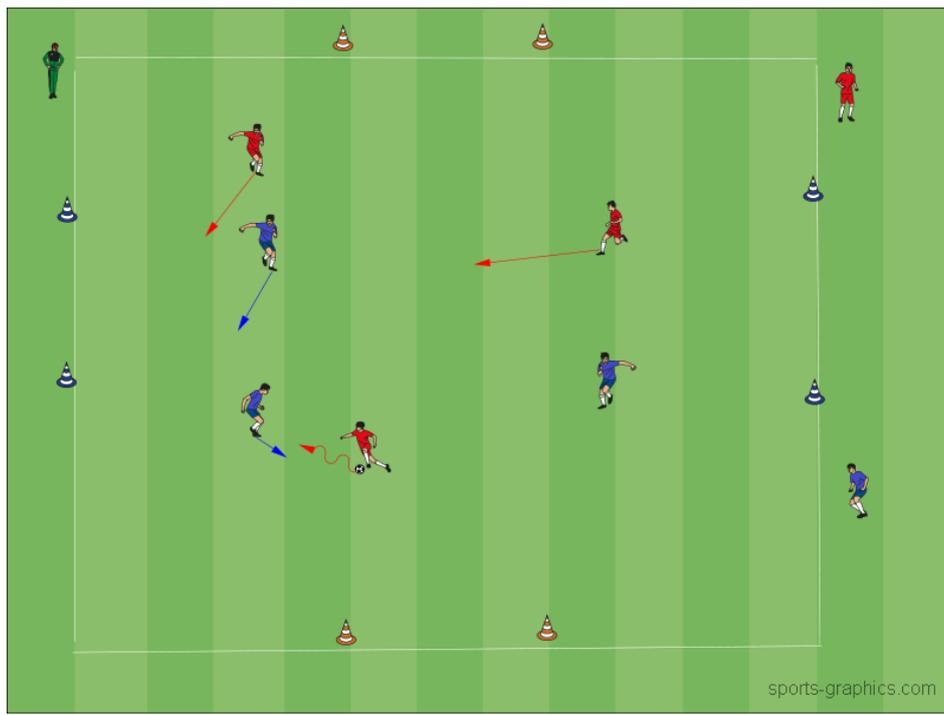
### Mini-Rondo

Vier Spieler (hier rot und gelb) versuchen den Ball zu behalten. Erobert Blau den Ball versucht es den Ball in eines der Minitore zu passen. Nach jedem Torerfolg wird ein anderes Team Verteidiger.

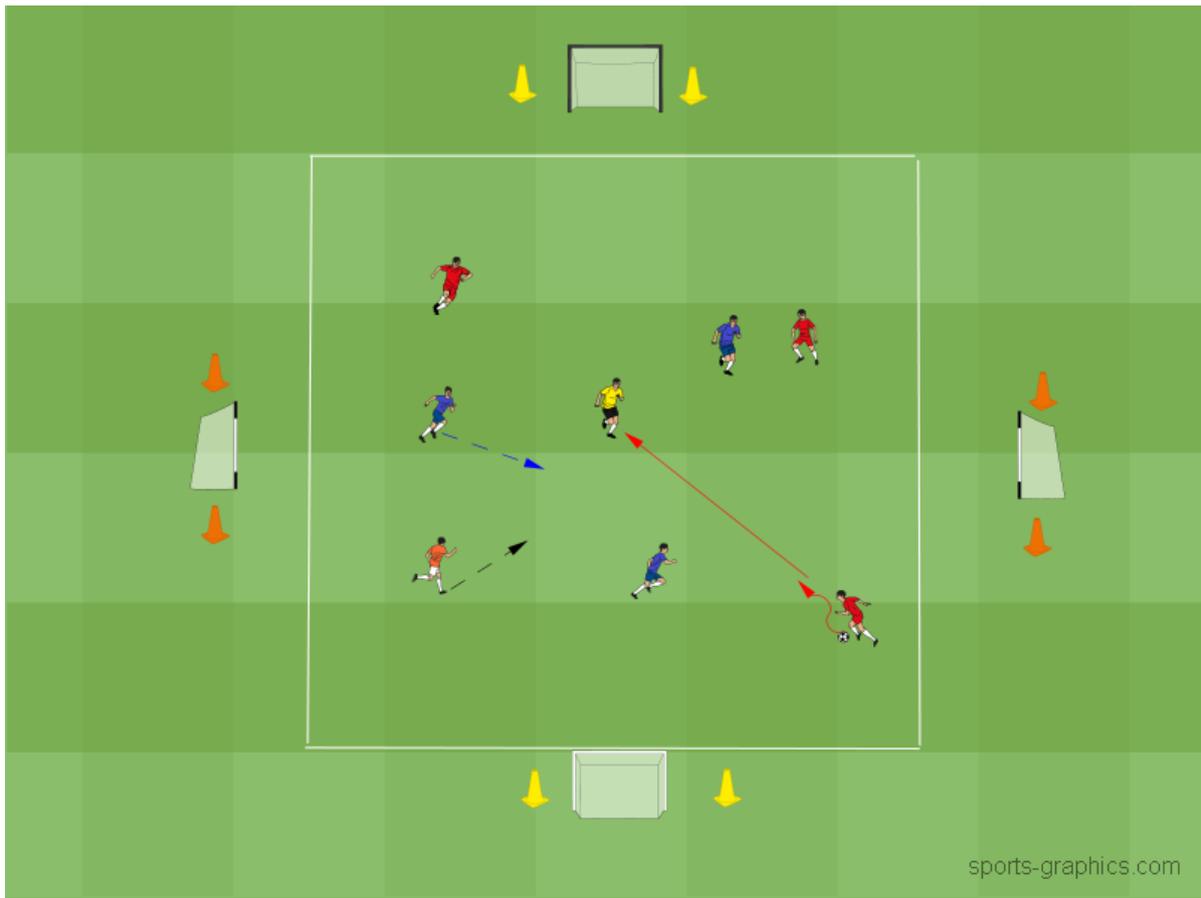
Variation:

Fünf gegen Zwei

Drei gegen Eins



Drei gegen Drei auf gegenüberstehende Tore  
Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Jedes Team verteidigt zwei gegenüberstehende Tore und greift die beiden anderen an.



### Drei gegen Drei Tore freischalten

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Je zwei gegenüberstehende Tore werden mit den gleichen Farben markiert. Zwei neutrale Spieler in den Farben der Tore befinden sich ebenfalls im Feld. Das Team in Ballbesitz versucht Tore zu erzielen. Bevor es jedoch ein Tor erzielen kann, muß es einen neutralen Spieler anspielen. Dieser Spieler spielt dann mit dem ballbesitzenden Team auf die Tore der Farbe des neutralen Spielers.

## Dieses Werkzeug brauchen wir

Indem wir uns auf die grundlegenden Techniken des Spiels in den frühen Phasen ihrer Entwicklung konzentrieren, werden wir unseren Spielern nicht nur eine Reihe verschiedener Optionen zur Auswahl bieten, wenn sie in Ballbesitz sind, sondern auch ihre Freude am Fußballspiel erheblich steigern. Der einzige Grund, warum Kinder sich für Fußball entscheiden, ist die Freude, die sie am Spielen mit dem Ball haben, also sollten wir sie dabei unterstützen, eine Reihe von Basistechniken zu erlernen die ihnen helfen den Ball zu behalten. Diese Basistechniken sind im Grunde jene, die es einem Spieler ermöglichen den Ball zu kontrollieren, sei es, daß er selbst dribbelt oder den Ball an einen Mitspieler weitergibt, damit sein Team in Ballbesitz bleibt. Dazu gehört das Annehmen und Kontrollieren des Balles, das Dribbling, Drehungen, Laufen mit dem Ball und das Passen.

Das wohl wichtigste Element, welches die Spieler lernen sollen, ist das Dribbling, aber dies ist auch oft jenes Element, von welchem die Spieler oftmals abgehalten werden. Dabei ist gerade ein erfolgreiches Lösen von Eins gegen Eins -Situationen das Werkzeug, welches gegnerische Spieler zwingt ihre Position zu verlassen und somit Räume für die Mitspieler öffnet.

Aus diesem Grund sollten wir unseren Spieler eine Menge Zeit und viele Möglichkeiten einräumen, in welchen sie ihre individuellen Fähigkeiten verbessern können .Damit befähigen wir sie zum einen überall auf dem Spielfeld situative Entscheidungen zu treffen, und gleichzeitig diese Entscheidungen mit erstklassiger Technik und hoher Geschwindigkeit auszuführen.

45

## Trainingsformen zum Dribbling



### Dribbling im Raum

#### Organisation

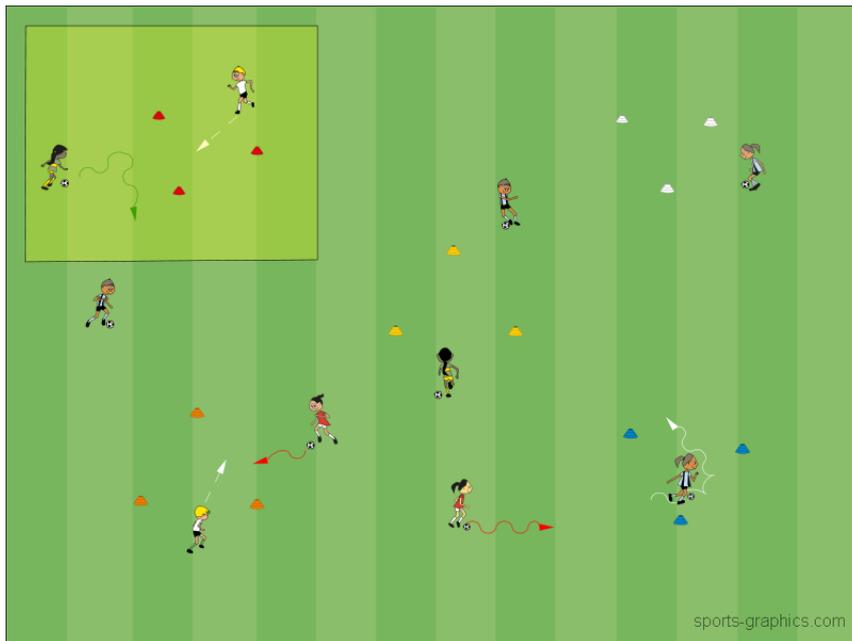
Im Trainingsfeld werden mehrere Dreiecke mit Hütchen markiert.

#### Ablauf

Die Spieler dribbeln durch das Feld und suchen ein freies Dreieck. In dem Dreieck führen sie die vom Trainer vorgegebene Basisbewegung aus und suchen sich dann ein neues Dreieck. Wichtig: In jedem Dreieck übt immer nur ein Spieler!

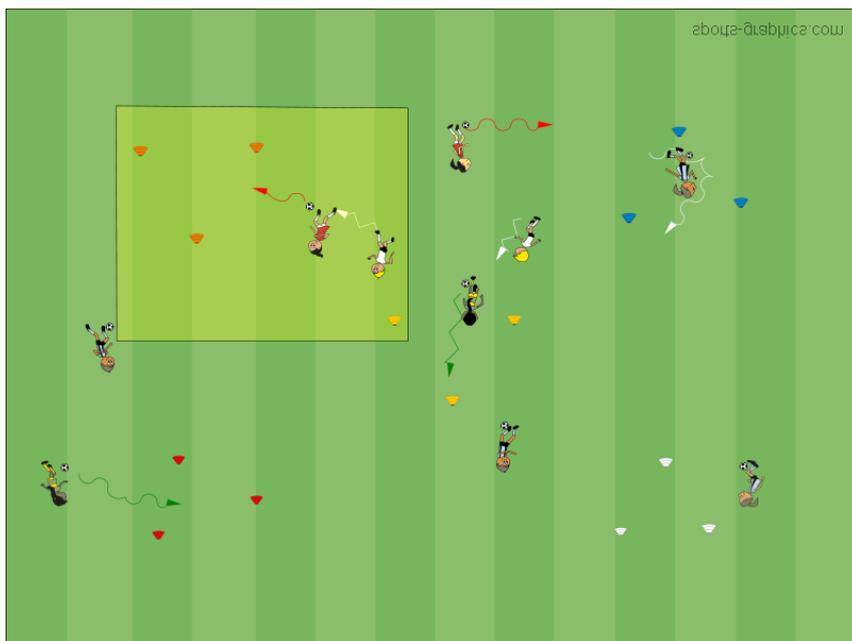
#### Variation:

Die Spieler sollen in einer vorgegebenen Zeit so viele Dreiecke wie möglich durchdribbeln.



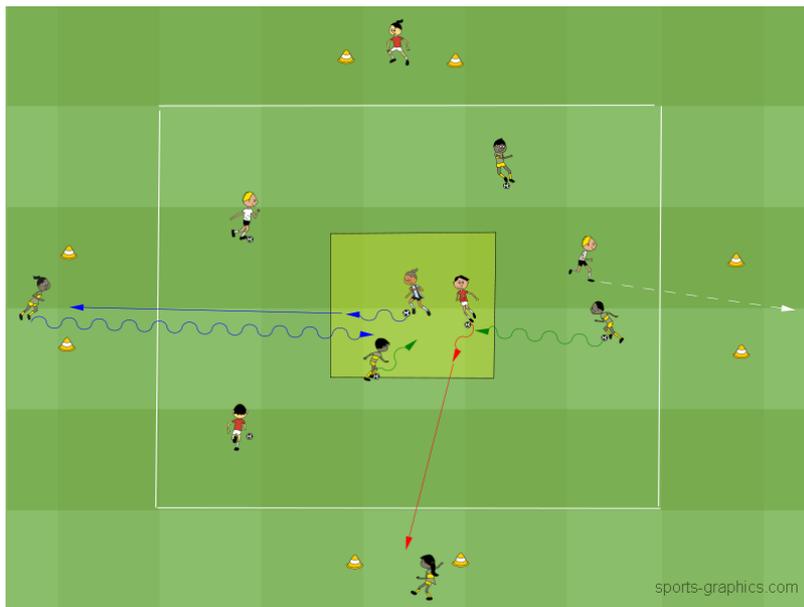
Dribbling mit passivem Störspieler  
 Aufbau und Organisation wie oben;  
 Allerdings gibt es nun mehrere  
 Abwehrspieler (hier die Spieler in  
 Weiß) deren Aufgabe es ist, Dreiecke  
 zu besetzen. Kommt ein Spieler mit  
 dem Ball an ein Dreieck, in welchem  
 sich ein Störspieler befindet, müssen  
 sie ein anderes Dreieck aufsuchen.  
 Lernziele für die Spieler mit Ball:

- Freie Räume erkennen
- Schnelle Entscheidungen treffen
- Antizipieren wohin sich der Störspieler bewegt



Dribbling gegen einen aktiven  
 Verteidiger  
 Organisation wie oben.  
 Ablauf  
 Die Spieler mit Ball stecken sich ein  
 Leibchen hinten in die Hose. Sie  
 versuchen nun, so viele Dreiecke  
 wie möglich zu durchdribbeln. Die  
 Spieler ohne Ball versuchen den  
 Spielern mit Ball das Leibchen zu  
 stehlen. Erobert ein Spieler ein  
 Leibchen, erhält er auch den Ball.  
 Der Spieler, der sein Leibchen  
 verliert, wird Abwehrspieler.

## Trainingsformen zum Passen



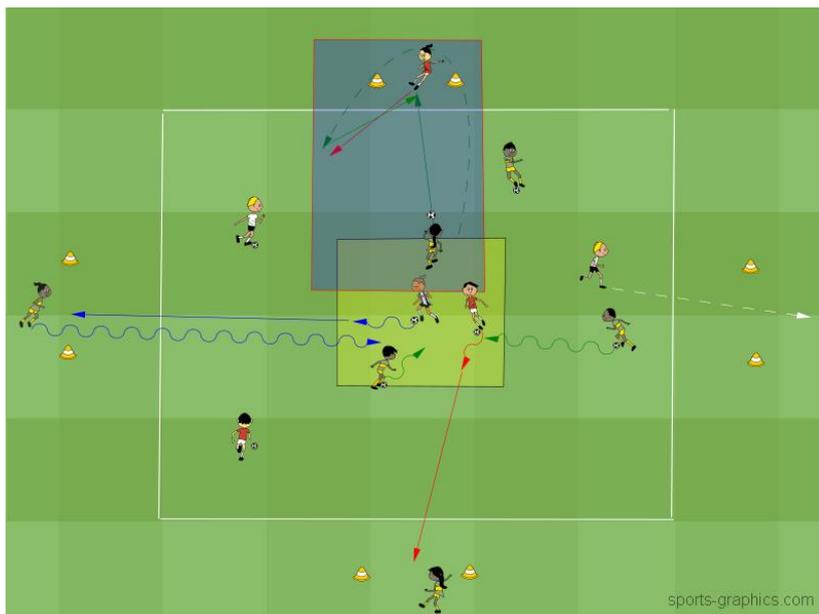
Dribbeln, Passen, Ballan- und mitnahme  
Organisation

In einem abgegrenzten Feld wird ein kleineres Feld markiert. Außerhalb des großen Feldes stehen

Hütchentore

Ablauf

In jedem Hütchentor steht ein Spieler ohne Ball. Alle anderen Spieler haben je einen Ball. Die Spieler mit Ball dribbeln in das innere Feld und spielen aus dem Feld einen Pass zu einem der Spieler im Hütchentor. Der Spieler, der angespielt wird, dribbelt ins Feld und der Passgeber läuft in das freie Hütchentor.

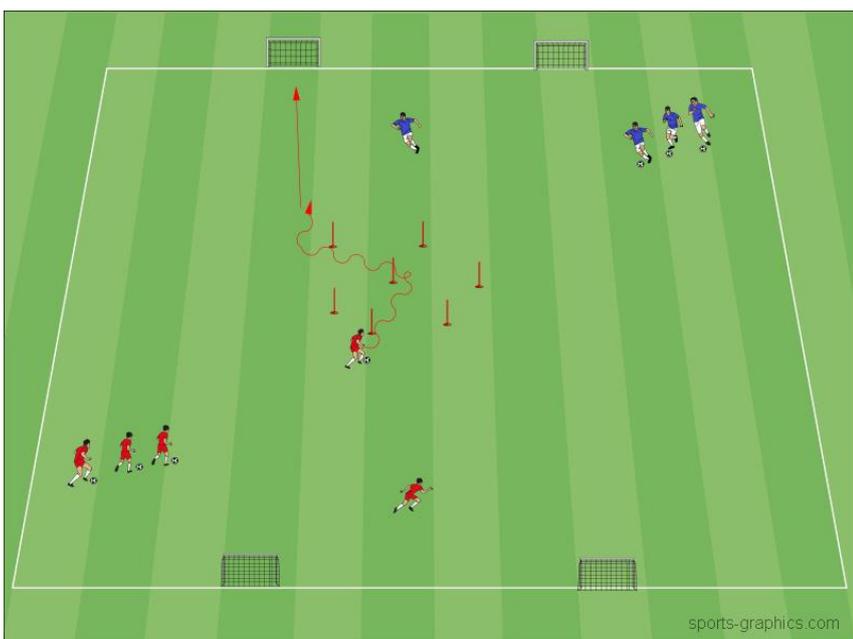
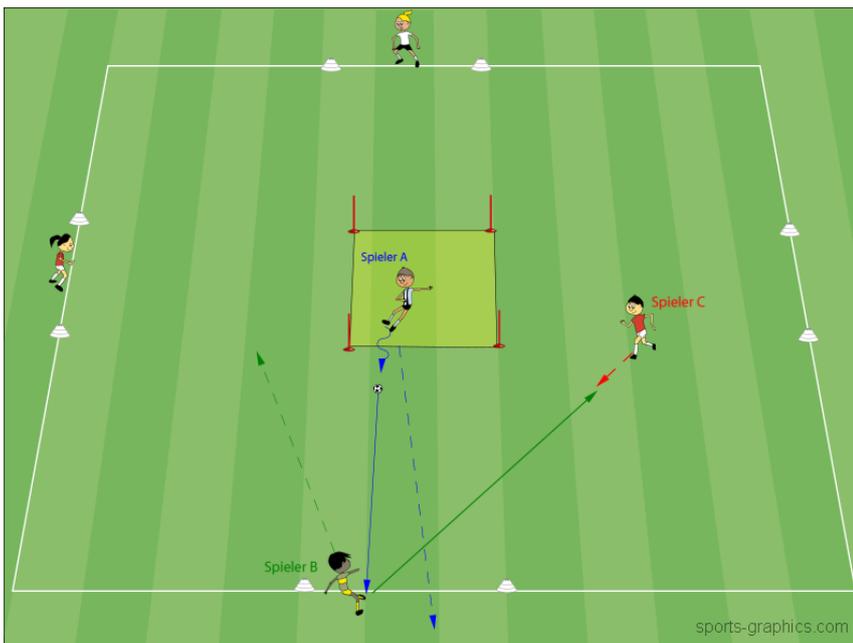


Organisation wie oben

Ablauf

Der Spieler passt den Ball aus dem Feld zu einem Spieler im Hütchentor. Dann hinterläuft er diesen Spieler und passt den zugespielten Ball zu dem Spieler im Hütchentor zurück. Anschließend tauschen sie die Positionen.

Organisation wie oben  
 Zu Beginn werden die Spieler im Feld in Paare eingeteilt. Ein Spieler von jedem Paar hat einen Ball.  
 Ablauf  
 Spieler A passt aus dem Feld zu Spieler B. Spieler C bietet sich bei B an und bekommt das Zuspiel.  
 Anschließend wechselt Spieler A an Position B und Spieler B und C spielen



**Dribbling und Torabschluss**  
 Ablauf  
 Je ein Spieler von jeder Seite startet gleichzeitig. Der Spieler dribbelt durch die Stangen und passt den Ball so schnell als möglich in eines der beiden Hütchentore.  
 Variation:  
 Auf jeder Seite befindet sich nun ein Abwehrspieler. Nach dem Dribbling muß der Angreifer versuchen, gegen den aktiven Verteidiger ein Tor zu erzielen.  
 Variation:  
 Gleicher Ablauf auf ein großes Tor mit Torhüter.

# F-Junioren

## Lernziele

- Dribbeln kennenlernen
- Schulung der Orientierungsfähigkeit
- Erlernen von Basisbewegungen

Benötigte Materialien: Leibchen, Hütchen, Stangen für Tore, diverse Bälle.

Vorbemerkung: Diese Trainingseinheit wurde für F-Juniorenspieler des zweiten Jahrganges konzipiert. Eine Trainingseinheit für Spieler des ersten Jahrganges liegt bei.

## Einstimmen

### Begrüßung

#### Organisation

Die Spieler werden in drei (oder vier) farbig markierte Gruppen eingeteilt. Jeder Spieler hat einen Ball.

#### Ablauf

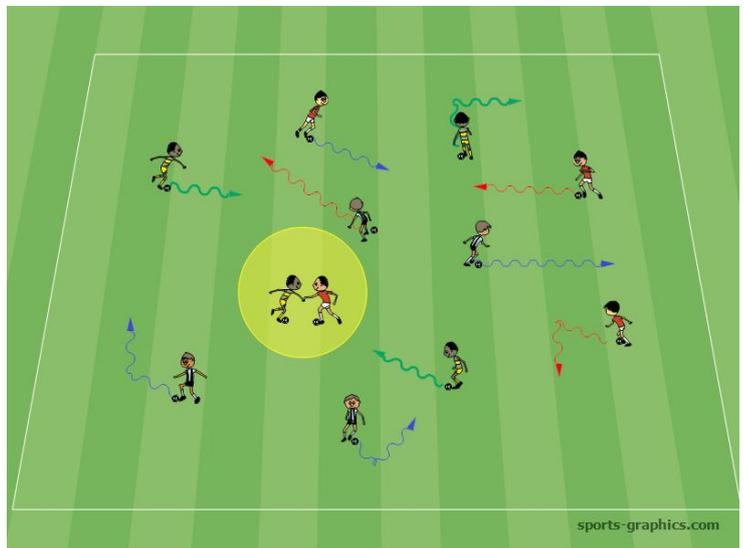
Die Spieler dribbeln frei im Feld und machen sich mit dem Ball und ihrer Spielumgebung vertraut.

#### Aufgabe 1:

Wenn sich zwei Spieler begegnen, stoppen sie den Ball mit der Fußsohle, begrüßen sich mit Handschlag und dribbeln mit dem Ball des anderen Spielers weiter.

#### Aufgabe 2:

Die Spieler versuchen, den Spielern der anderen Teams die Bälle wegzuspitzeln.



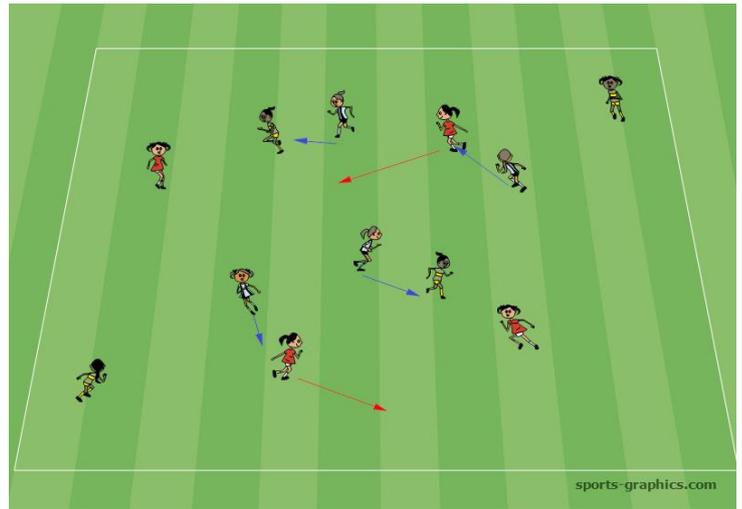
## Fangspiel Wasser – Feuer – Wind

### Organisation

Die Spieler werden in drei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe ist der Wind, eine das Wasser und die dritte das Feuer.

### Ablauf

Die Spieler bewegen sich im Feld. Ruft der Trainer ein Element auf, versuchen die Spieler dieses Elementes die anderen Spieler abzuschlagen. Wieviele Spieler werden in jedem Durchgang gefangen ?



### Methodische Hinweise

Fangspiele sind ein zentrales Element im Kindertraining. Zum einen sind sie ein gutes Mittel um die Laufschnelligkeit fußballadäquat zu verbessern, gleichzeitig werden wichtige koordinative Fähigkeiten wie Reaktions- und Orientierungsfähigkeit geschult.

**Aber Achtung!!!**

Da sich die Belastungen bei den Fangspielen im Maximalbereich bewegen, sind die Intervalle, in welchen die Kinder schnell laufen, kurz (d.h. maximal 10-15 Sekunden)

50

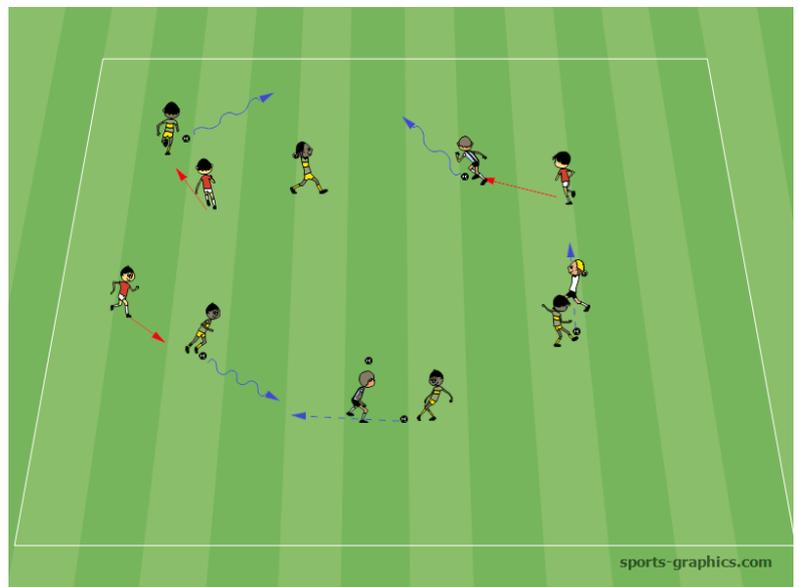
## Väterchen Frost

### Organisation

Im Feld befinden sich zwei Gruppen. Väterchen Frost (ca. 1/3 der Spieler) ohne Ball, und die anderen Spieler mit je einem Ball.

### Ablauf

Die Spieler mit Ball dribbeln im Feld. Die Eismänner versuchen, die anderen Spieler einzufrieren, indem sie die Dribbelspieler abschlagen. Wird ein Spieler abgeschlagen, friert er ein (er stellt sich mit gespreizten Beinen ins Feld, hält seinen Ball über den Kopf und ruft um Hilfe). Er kann befreit werden, wenn ein anderer Spieler seinen Ball durch die geöffneten Beine passt.



### Methodische Hinweise

Die Spieler lernen sich im Spielraum zu orientieren und freie Räume anzulaufen (weg vom Fänger). Gleichzeitig lernen sie, den ganzen Spielraum im Blick zu haben, da sie schauen müssen, wo ein eingefrorener Spieler steht, dem sie vielleicht helfen können.

Da die Spieler noch große Mühe mit der Ballkontrolle haben, gibt es nur wenige Fänger. Sonst gelingt es den Dribblern nicht, andere Spieler zu befreien.

## Hauptteil

### Eins plus Eins gegen Eins mit Torabschluß

#### Organisation

10 – 12 m vor dem Tor wird eine Verteidigungszone markiert. Der Trainer teilt sein Team in drei Gruppen ein.

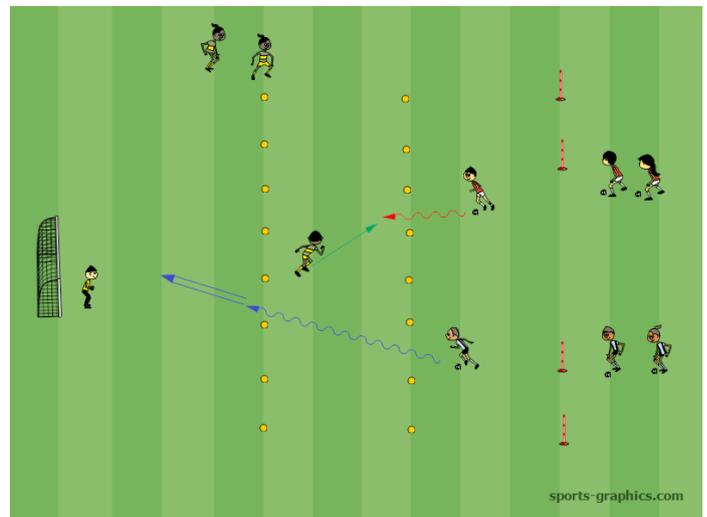
#### Ablauf

Eine Gruppe (grün) übernimmt zunächst die Abwehrposition. Die zwei anderen Gruppen (blau und rot) sind die Angreifer.

Ein blauer und ein roter Angreifer starten gleichzeitig und versuchen gegen den aktiven Widerstand des Verteidigers die Abwehrzone zu durchdribbeln. Der Angreifer, dem dies gelingt, darf aufs Tor schießen. Für jedes Tor erhält das Team einen Punkt. Erobert der Abwehrspieler einen Ball, versucht er, durch eines der Stangentore zu dribbeln. Für jedes Tor gibt es einen Punkt.

Nun kommt ein neuer Abwehrspieler (grün) und zwei neue Angreifer (blau und rot) usw.

Anschließend wechselt das blaue Team und dann das rote Team auf die Verteidigerposition.



#### Lernziele

Die Kinder sollen lernen, die anderen Spieler zu beobachten.

Kriterien für die Stürmer:

- Wohin läuft der andere Stürmer?
- Zu welchem Stürmer orientiert sich der Abwehrspieler?
- Welcher Raum wird für den anderen Angreifer frei?

Für den Abwehrspieler:

- Welchen Stürmer kann ich am schnellsten erreichen?
- Wenn ich den Ball erobert habe, wo steht das nächste Tor?

### Freies Spiel Vier gegen Vier

Ablauf zwei Viererteams spielen gegeneinander.

Nach jedem Tor wechselt in jeder Mannschaft ein anderer Spieler auf die Torhüterposition.



### Eins gegen Eins nach Zuspiel

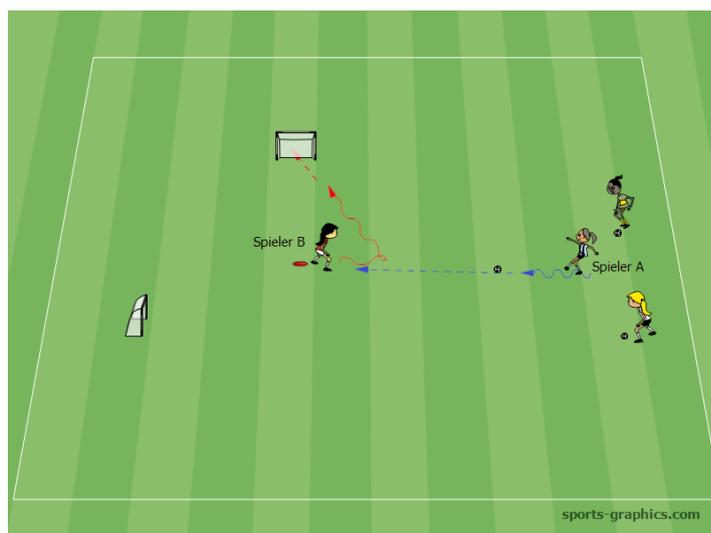
#### Ablauf

Spieler A passt den Ball nach einem kurzen Dribbling zu Spieler B. B nimmt den Ball an und versucht den Ball in eines der beiden Tore zu schießen.

A wird nach dem Pass zum Verteidiger und versucht den Torerfolg von B zu verhindern.

Anschließend wird Spieler A Angreifer, B holt den Ball und geht an Position A.

Siehe dazu Video „1:1“.



52

### Methodische Anmerkungen

Das Lösen von 1:1-Situationen ist ein zentrales Element im Kindertraining. Mit diesem Trainingsinhalt kann nicht früh genug begonnen werden.

Die Aufgabe des Trainers besteht nun darin, durch eine entsprechende Auswahl und Organisation die Trainingsformen so zu gestalten, dass die Aufgaben für den Spieler, welcher in der entsprechenden Übung im Mittelpunkt steht (hier ist es der Stürmer), lösbar sind (in dieser Übung hat er einen Zeitvorsprung und zwei Tore zur Auswahl).

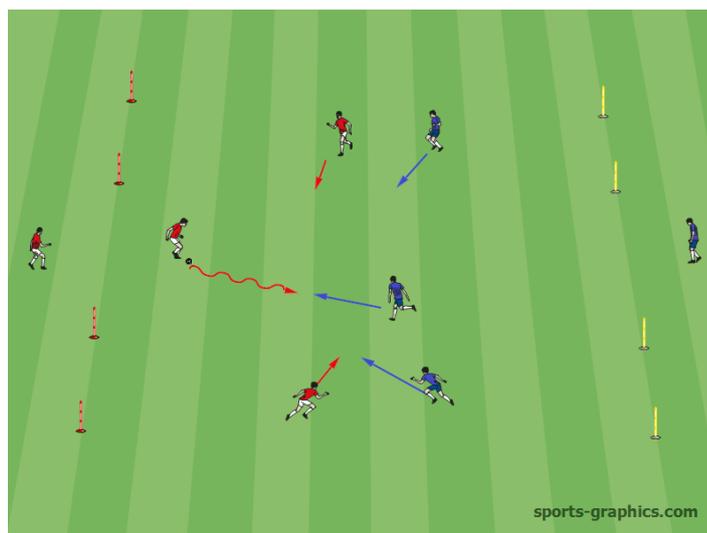
## Abschlußspiel

### Spiel Drei gegen Drei

Zwei Viererteams spielen gegeneinander.

Drei Spieler spielen im Feld, der vierte wartet ausserhalb des Feldes. Tore werden erzielt, wenn es einem Spieler gelingt, mit dem Ball durch eines der gegnerischen Tore zu dribbeln.

Immer wenn ein Tor erzielt wird, wechseln beide Mannschaften einen Spieler aus.



### Methodische Hinweise

Die Wettspiele sind der Höhepunkt eines jeden Trainings. Wegen dieser Spiele kommen die Kids ins Training! Deshalb muß der Trainer darauf achten, da die Zeiten, in denen gespielt wird, lange genug bemessen sind. Idealerweise werden die Spiele so organisiert (entweder durch die Regeln oder den Aufbau des Feldes), daß sie den Schwerpunkt des Trainings noch einmal aufgreifen.

# F – Junioren

## Lernziele

- Passen kennenlernen
- Laufen und Bewegen
- Verbesserung der Orientierungsfähigkeit

Benötigte Materialien: Bälle. Leibchen, Kegel, Markierungsscheiben, Hütchen.

## Einstimmen

### Kohlkopf-Hasen-Jäger

#### Organisation

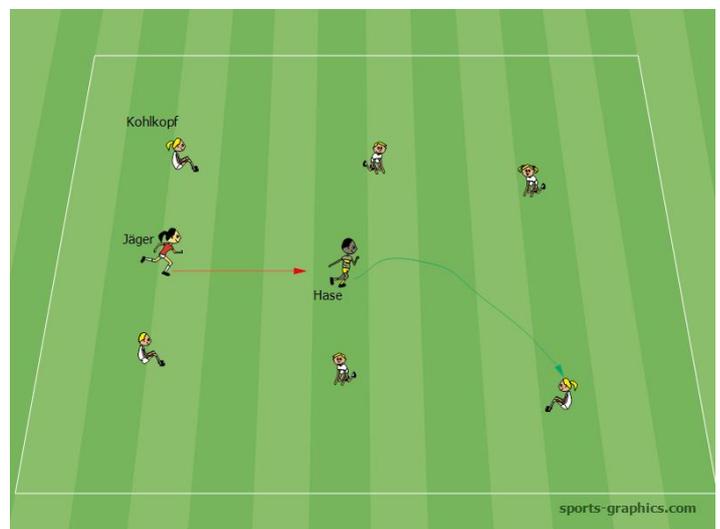
Die Kinder (Kohlköpfe) verteilen sich im Feld und setzen sich auf den Boden. Der Trainer bestimmt einen Hasen und einen Jäger.

#### Ablauf

Der Jäger versucht den Hasen zu fangen, indem er ihn berührt. Wird es für den Hasen gefährlich, kann er sich neben einen Kohlkopf setzen. Sofort wechseln die Aufgaben. Der Kohlkopf wird Jäger und der Jäger wird Hase.

#### Variation:

Der Trainer bestimmt zwei Jäger und zwei Hasen (besonders wenn die Gruppe recht groß ist).



54

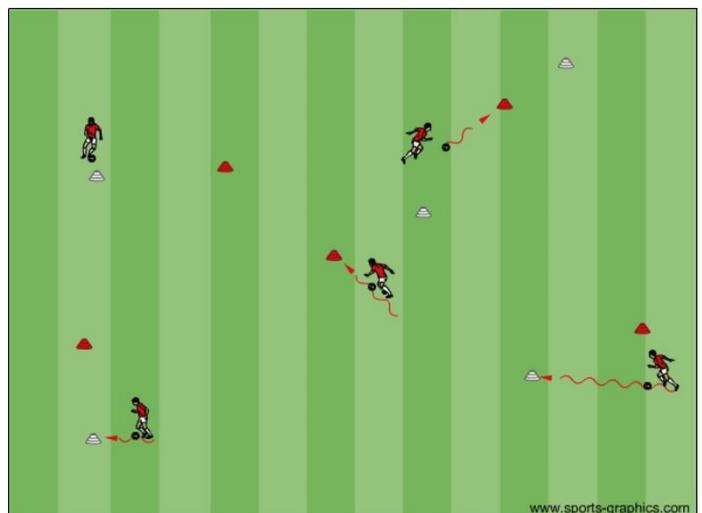
### Einzelübungen mit dem Ball

#### Ablauf

Jeder Spieler hat einen Ball. Die Spieler dribbeln im Feld und führen die vom Trainer vorgegebenen Basisbewegungen aus:

- Auf ein Hütchen zudribbeln, vor dem Hütchen den Ball anhalten, am Hütchen vorbeidribbeln.
- Vor dem Hütchen den Ball anhalten und nach hinten weglaufen

Weitere Übungsformen siehe Coerver 1

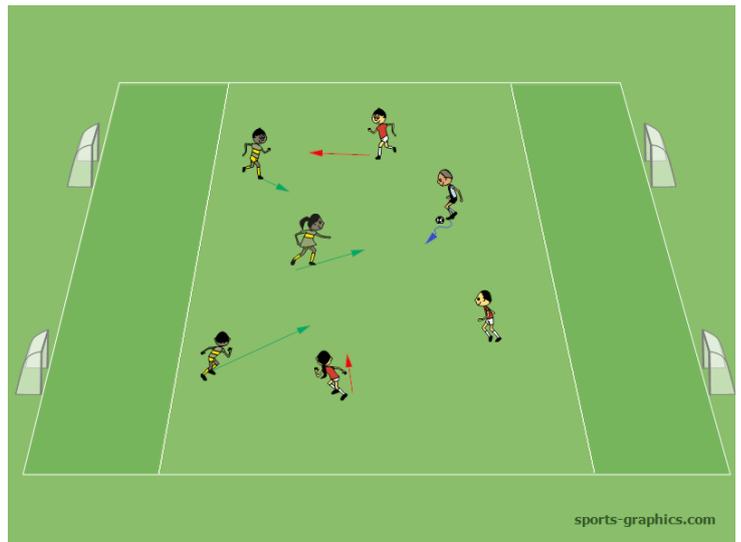




### Drei plus Eins gegen drei

#### Ablauf

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Ein neutraler Spieler spielt immer mit der ballbesitzenden Mannschaft.



### Komplexes Passen

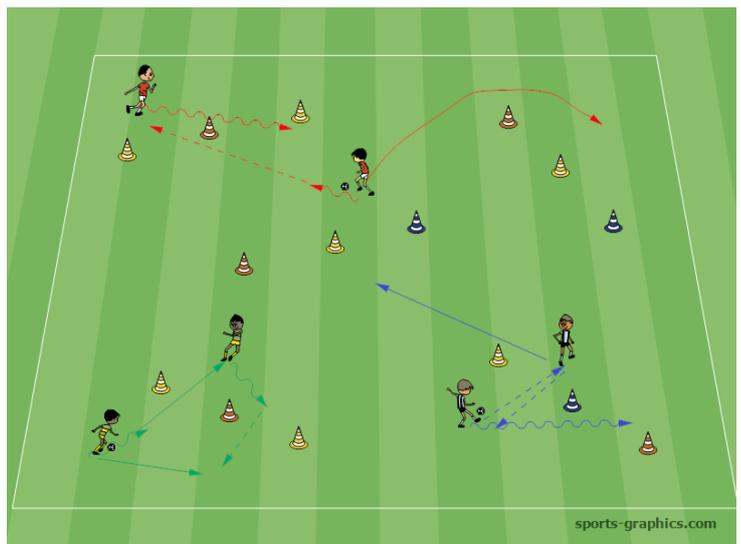
#### Organisation

Im Feld werden Doppeltore aufgebaut. Die Spieler bilden Paare, jedes Paar erhält einen Ball.

#### Ablauf

Die Spieler passen sich den Ball durch die Doppeltore zu und sollen versuchen, folgende Aufgaben zu erfüllen:

- Ein Spieler passt durch ein Tor, der Partner dribbelt durch das andere Tor (rotes Paar)
- Der Spieler passt den Ball durch ein Tor, der Partner passt ihn durch das andere Tor zurück (grüne Spieler)
- Der Spieler passt den Ball durch ein Tor, der Partner passt ihn durch das gleiche Tor zurück und der angespielte Spieler dribbelt durch das andere Tor.



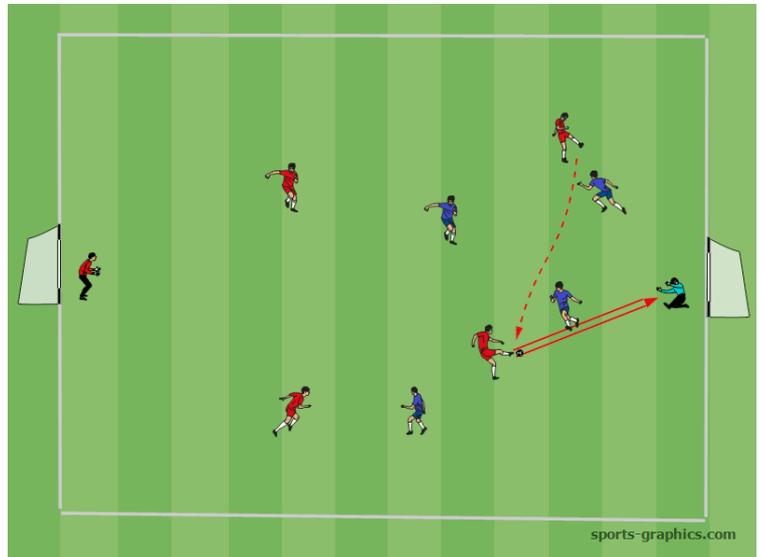
### Methodische Hinweise

Die Übungsformen im Hauptteil dienen dazu, die Passtechnik zu verbessern. Gleichzeitig schulen sie die Orientierungsfähigkeit im Raum und das Differenzierungsvermögen.

## Abschluß

Vier gegen Vier

Ablauf  
Freies Spiel!!



# F – Junioren

## Lernziele

- Schießen kennenlernen
- Orientieren und Laufen

## Benötigte Materialien

Bälle, Leibchen, Hütchen, evtl. Stangen

## Einstimmen

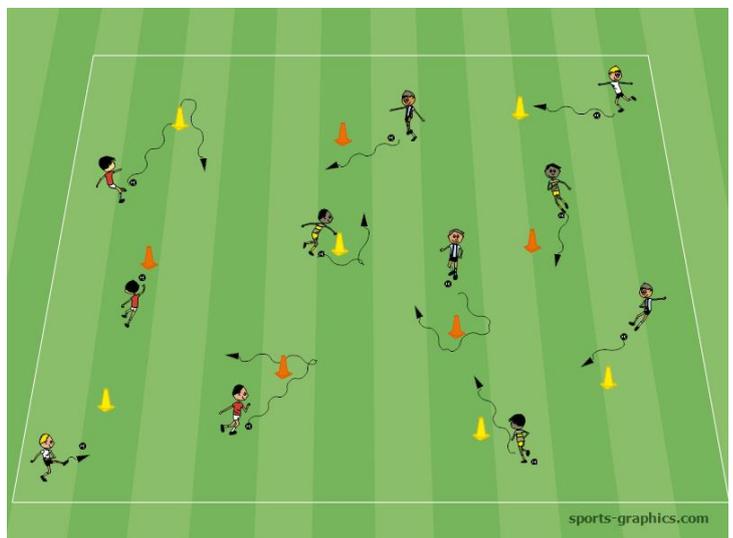
### Holzfäller im Wald Teil 1

#### Organisation

Im Feld Hütchen aufstellen. Jedes Kind hat einen Ball.

#### Ablauf

Die Holzfäller wollen im Wald Bäume fällen. Dazu muß man sich die Bäume zuerst einmal genau anschauen. Die Holzfäller dribbeln mit ihrem Ball um die Bäume herum und sehen sie sich von allen Seiten genau an.



### Holzfäller im Wald Teil 2

#### Organisation

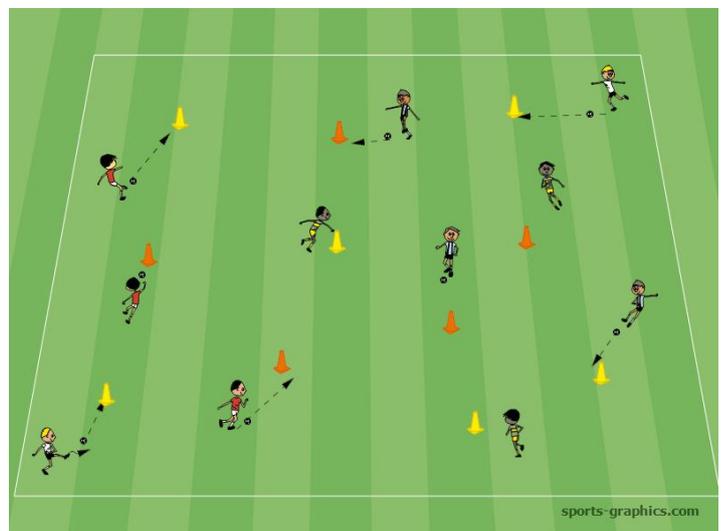
Im Feld Hütchen aufstellen. Drei Förster bestimmen (der Trainer ist natürlich auch ein Förster!). Alle anderen Kinder haben einen Ball.

#### Ablauf

Die Kinder mit Ball (die Holzfäller) dribbeln durch den Hütchenwald und fällen Bäume (sie schießen die Hütchen um) Den Förstern ist das gar nicht recht, denn sie wollen die Bäume ja wachsen sehen und stellen die Hütchen schnell wieder auf.

#### Variation

Jedes Kind stellt seinen Baum selbst wieder auf und zählt, wie viele Bäume es fällt. Wer schafft die meisten Bäume ?



## Torschußparcours

### Organisation

Im Feld werden drei Stationen aufgebaut.

### Ablauf

#### Station 1

Spieler A dribbelt durch die Stangen und schießt auf das von Spieler B bewachte Tor. Anschließend geht er an Position B und Spieler B geht mit dem Ball an Station 2 und wird dort Spieler C.

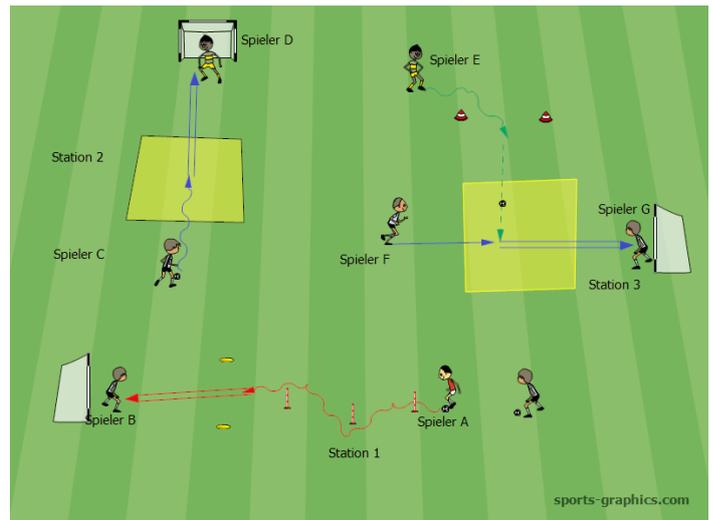
#### Station 2

Spieler C dribbelt mit dem Ball ins Feld, macht im Feld eine Finte oder Basisbewegung und schießt auf das von Spieler D bewachte Tor.

Dann geht Spieler C ins Tor und Spieler D wechselt mit dem Ball an Station 3 und wird dort Spieler E.

#### Station 3

Spieler E dribbelt und passt den Ball in das Feld vor dem Tor. Spieler F startet auf den Ball und versucht den Ball direkt in das von Spieler G bewachte Tor zu schießen. Dann wechselt Spieler E an Position F, Spieler F geht ins Tor und Spieler G geht mit dem Ball an Position A.



59

## Spiel Drei gegen Drei

### Ablauf

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Die Spieler sollen versuchen, möglichst oft aufs Tor zu schießen.

Bei jedem Tor wechseln beide Mannschaften den Torhüter



# E – Junioren

## Dribbeln lernen

- Erlernen und Vertiefen der Basistechnik Dribbeln
- Verbesserung der Handlungsschnelligkeit
- Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten

Benötigte Materialien:

Bälle, Hütchen, Leibchen, Markierungsteller, Kegel

## Einstimmen

### Ballzauber

#### Organisation

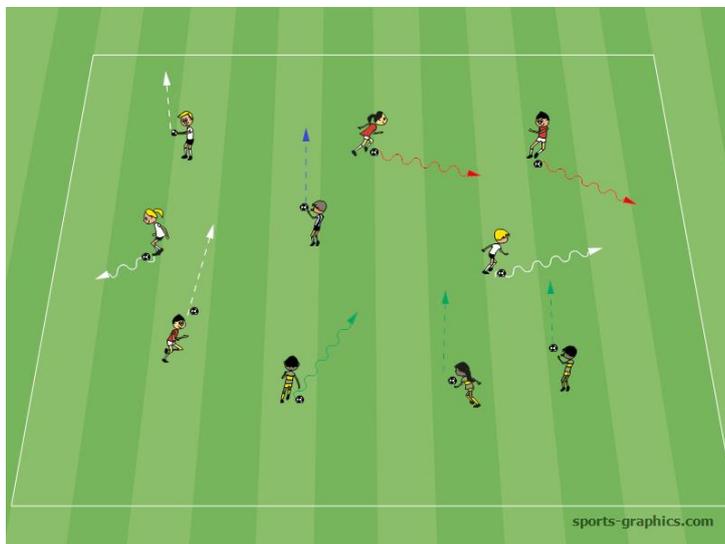
Jedes Kind hat einen Ball. Die Hälfte der Kinder hat den Ball am Fuß, die andere Hälfte in der Hand.

#### Ablauf

Die Kinder mit Ball am Fuß dribbeln frei im Feld und zeigen, was sie alles schon am Ball können. Die anderen werfen ihren Ball in die Luft, klatschen fünfmal in die Hände und fangen ihn wieder auf. Nach zwei Minuten gibt der Trainer den Kindern ein Zeichen und die Aufgaben wechseln.

#### Variationen:

- Die Kinder versuchen, den Ball hinter dem Körper zu fangen
- die Kinder werfen den Ball hoch, drehen sich einmal um ihre



### Pest in Venedig

Ein Teil der Spieler hat einen Ball in der Hand, die Pestbeule. Diese Kinder versuchen, andere Kinder anzustecken indem sie sie mit dem Ball berühren.

Gelingt dies, bekommt der infizierte Spieler den Ball. Die gesunden Kinder können sich vor der Ansteckung schützen, wenn sie eine Brücke bauen (eine Liegestütz machen). Allerdings müssen sie diese so lange halten, bis eine Gondel unter der Brücke durchfährt (ein gesundes Kind kriecht durch).

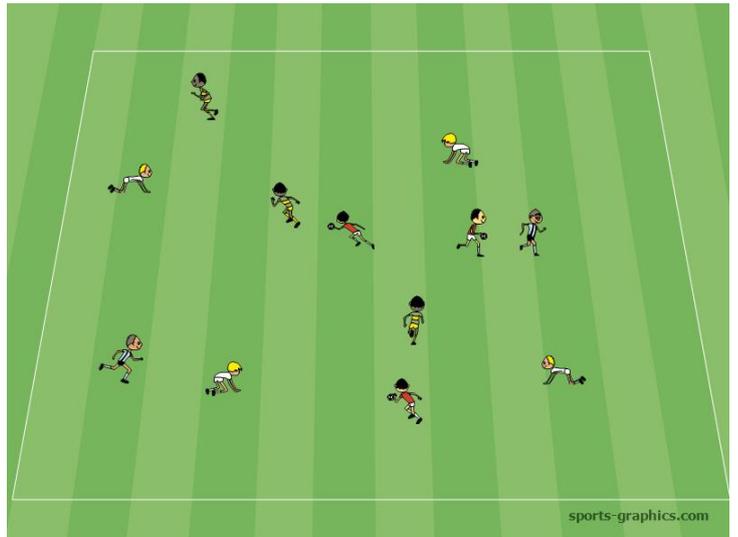


### Dribbelformen am Hütchentor

#### Ablauf

Die Spieler dribbeln durch die Hütchentore und führen die vorgegebenen Aufgaben aus:

- Richtungsänderung hinter dem Tor und wieder zurück
- Slalom durch das Tor
- Ball durch das Tor passen, umlaufen und schnell durch das



# Hauptteil

## Dribbelwettkampf

### Organisation

Ein Übungsfeld mit zwei Starthütchen und einem Hütchenschungel vor den Toren aufbauen.

### Ablauf

Auf ein Kommando des Trainer (Rot 2) starten zwei Spieler in den Dschungel und umdribbeln die vorgegebenen Hütchen (Zahl und Farbe). Dann schießen sie auf das Tor. Wer schießt zuerst?

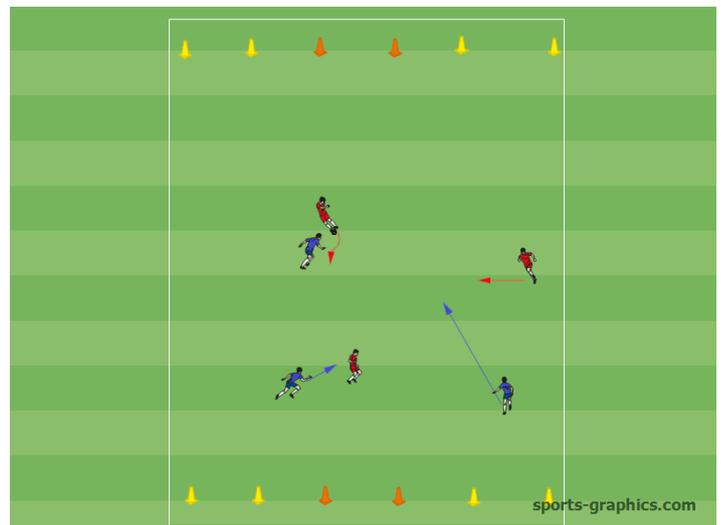
Anschließend wird der Schütze Torwart und der Torwart geht mit dem Ball an das Starthütchen.



sports-graphics.com

## Spiel Drei gegen Drei

Zwei Dreierteams spielen gegeneinander. Jedes Team verteidigt drei Tore und greift auf drei Tore an. Tore werden durch ein Dribbling durch ein Tor erzielt.



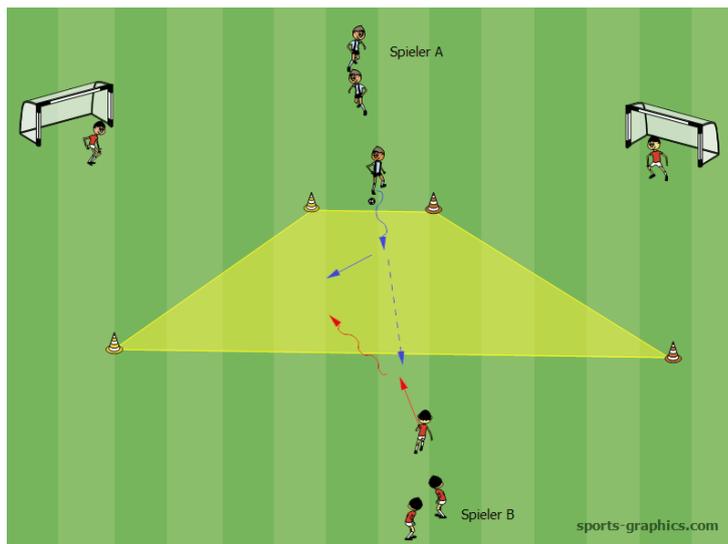
sports-graphics.com

## Eins gegen Eins

### Ablauf

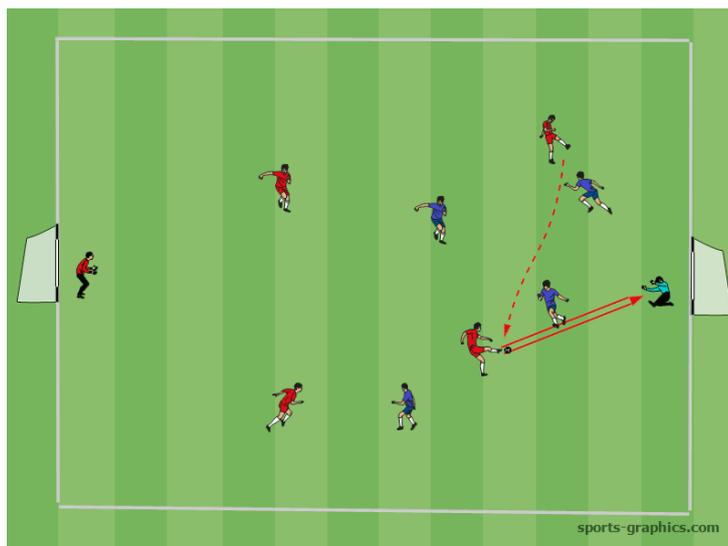
Spieler A startet ein Dribbling und passt den Ball zu Spieler B. B versucht mit dem Ball über eine der beiden Linien zwischen den Hütchen zu dribbeln und ein Tor zu erzielen. A versucht den Torerfolg zu verhindern, darf aber nur in dem Raum vor den Linien (gelb markiert) verteidigen.

Nach der Aktion geht der Stürmer ins Tor, der Torwart geht mit dem Ball an Position A und der Passgeber wechselt an Position B.



## Abschlußspiel

Vier gegen Vier auf Tore mit Torwart



# E – Junioren

## Passen lernen

### Benötigte Materialien

- Bälle
- Hütchen
- Markierungspunkte
- Leibchen

## Einstimmen

### Basisbewegungen

#### Organisation

Im Feld sind Hütchentore aufgebaut. Jedes Tor besteht aus einem roten und einem gelben Hütchen. Jeder Spieler hat einen Ball.

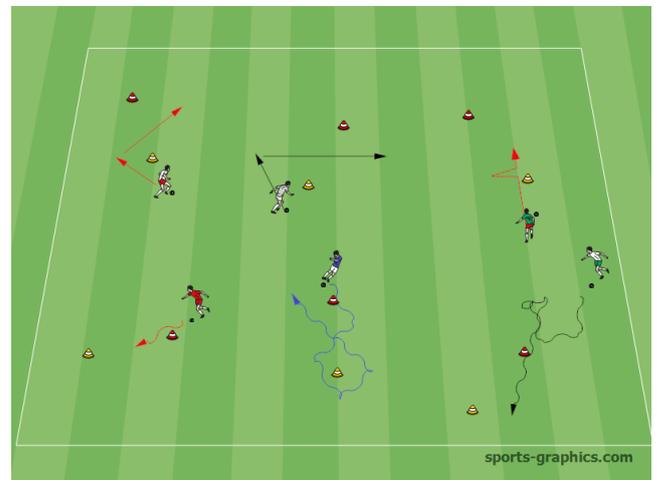
#### Ablauf

Die Spieler dribbeln im Feld, suchen sich ein freies Tor und führen die vorgegebenen Basisbewegungen aus.

Dabei gilt: am roten Hütchen wird die Bewegung mit links, am gelben Hütchen mit rechts durchgeführt.

#### Vorgaben:

- Übersteiger
- Eindreihen-Ausdreihen
- Ball mit der Sohle mitnehmen
- Eine Acht mit der Innenseite bzw. der Außenseite dribbeln



64

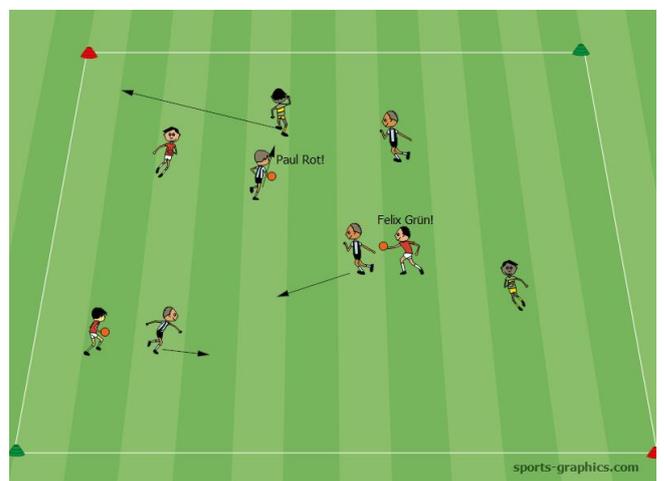
### Fangspiel

#### Organisation

Im Feld sind Jäger und Hasen. Die Jäger haben ein Leibchen in der Hand. An den Ecken stehen Hütchen.

#### Ablauf

Der Jäger ruft den Namen des Hasen, den er fangen will. Gleichzeitig ruft er eine Hütchenfarbe, zu welcher der Hase fliehen kann. Erreicht er Jäger sein Opfer vor dem Hütchen, tauschen beide die Aufgabe. Erreicht der Hase das Hütchen zuerst, muß sich der Jäger einen anderen Hasen suchen.



## Hauptteil

### Dribbling-Basisbewegung-Pass

#### Organisation

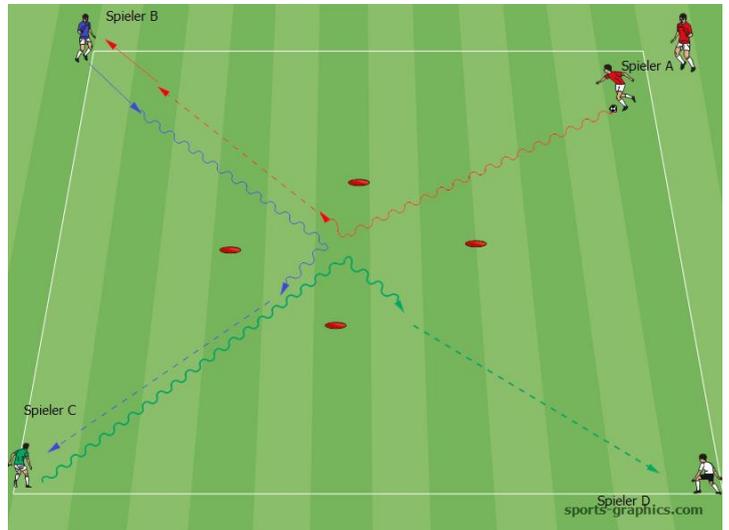
In einem Quadrat wird ein Bewegungsfeld markiert. An jeder Ecke steht ein Spieler, an der Startecke stehen zwei Spieler.

#### Ablauf

Spieler A dribbelt in das Bewegungsfeld, führt eine Richtungsänderung aus und passt aus dem Quadrat heraus zu B. Anschließend sprintet er an Position B. Nun dribbelt B in das Bewegungsfeld usw.

#### Variation:

Gleicher Ablauf in die andere Richtung.



65

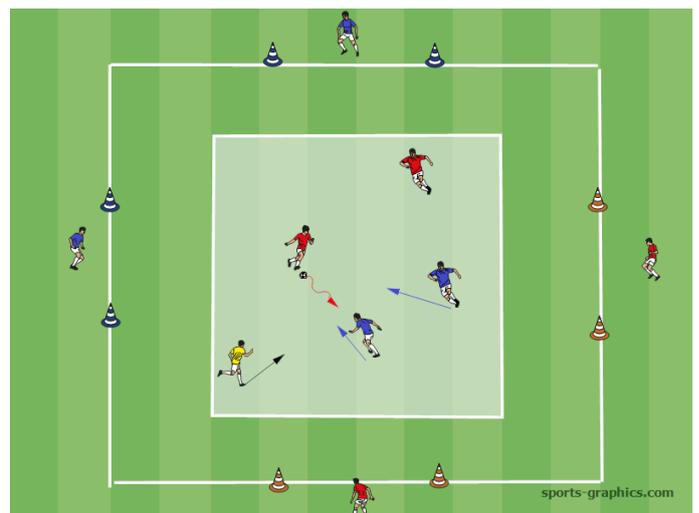
### Zwei plus Eins gegen Zwei

#### Organisation

In einem Spielfeld wird ein zweites Feld markiert. Auf den Linien des äußeren Feldes werden jeweils zwei Passtore aufgestellt.

#### Ablauf

Im inneren Feld spielen zwei Zweiertteams gegeneinander. Ein neutraler Spieler unterstützt das ballbesitzende Team. Die ballbesitzende Mannschaft soll versuchen, einen ihrer Mitspieler hinter den Passtoren anzuspielen. Gelingt dies, erhält das Team einen Punkt. Der Passgeber starte nach seinem Pass sofort hinter das entsprechende Tor, der Passempfänger wechselt in das Feld. Dabei steht es ihm frei, in das Feld zu dribbeln oder einen seiner Mitspieler anzuspielen.



## Passen – Ballkontrolle

### Organisation

In einem großen Quadrat wird ein zweites, kleineres markiert. An jeder Ecke der Quadrate steht ein Spieler, an der Startecke sind es zwei.

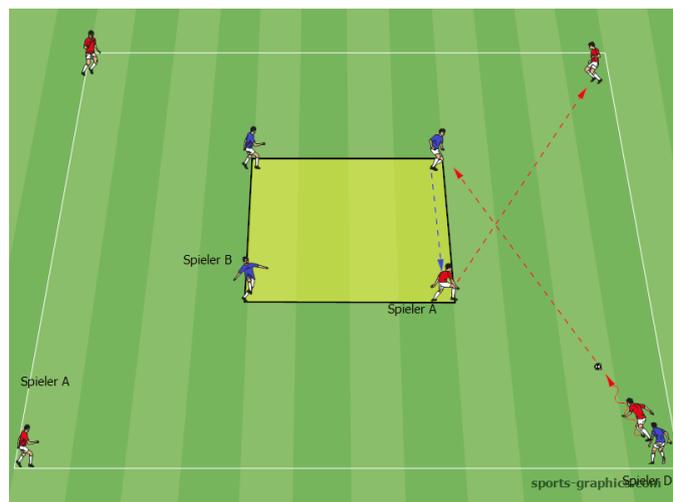
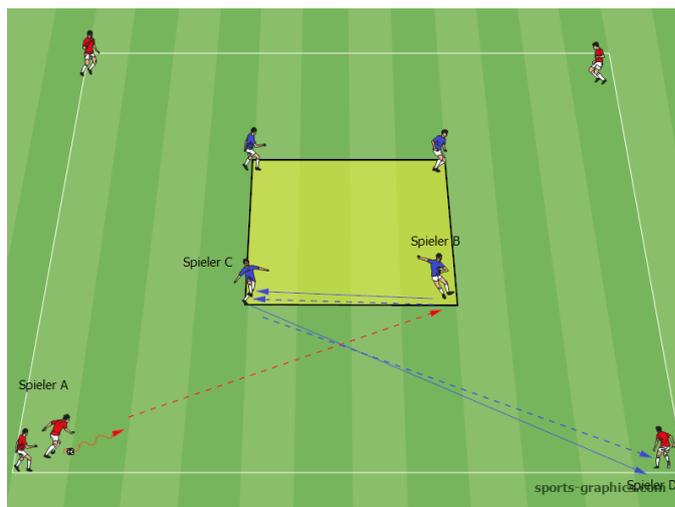
### Ablauf

Spieler A passt den Ball nach einem kurzen Dribbling zu Spieler B. B kontrolliert den Ball und passt zu C. C passt zu D. Alle Spieler sprinten an die Position, zu der sie gepasst haben.

Spieler D startet nun die nächste Aktion usw.

### Variationen:

- Richtungswechsel. Es wird mit dem anderen Fuß gepasst!
- Alle Spieler an den Positionen im inneren Quadrat spielen direkt
- Passen auf Zeit!  
Wie schnell schaffen es die Spieler, eine komplette Runde zu absolvieren?



66

## Abschlußspiel

### Spiel Fünf gegen Fünf

#### Ablauf

Zwei Fünferteams spielen gegeneinander. Das verteidigende Team schickt einen Spieler ins Tor und verteidigt mit vier Feldspielern, die Mannschaft in Ballbesitz greift mit fünf Spielern an.

# E-Junioren

## Schießen lernen

### Benötigte Materialien

- Bälle
- Hütchen
- Markierungspunkte
- Leibchen

### Einstimmen

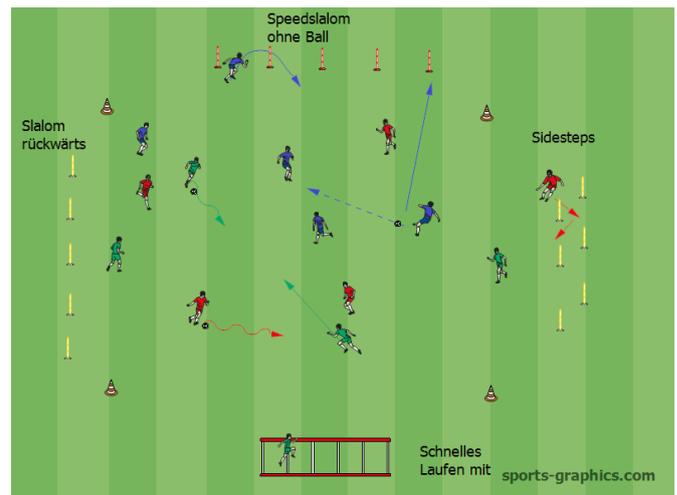
#### Aufwärmen

##### Organisation

Die Spieler werden in drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen Ball. An den Seiten des Feldes sind Koordinationsstationen aufgebaut.

##### Ablauf

Die Spieler passen sich den Ball innerhalb ihrer Gruppe zu. Jener Spieler, der seinen Ball abgespielt hat, sprintet an eine Spielfeldseite, führt die dort vorgesehene Koordinationsübung aus, sprintet zurück ins Feld und bietet sich sofort als Anspielstation an.



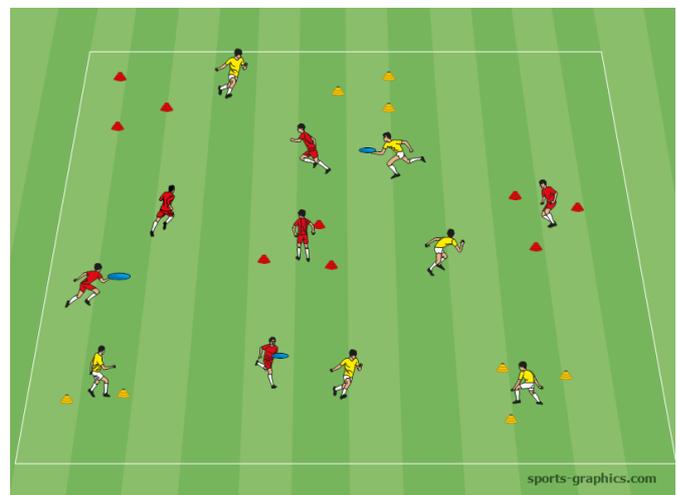
#### Fangspiel

##### Organisation

Zwei Teams (gelb und rot) werden eingeteilt und einige Fänger bestimmt. Im Feld werden einige rote und gelbe Dreiecke aufgebaut.

##### Ablauf

Die Fänger versuchen andere Spieler abzuschlagen. Der Abgeschlagene wird neuer Fänger. Die gejagten Spieler können sich in Sicherheit bringen, indem sie in ein Dreieck laufen, welches mit der Farbe ihres Leibchens übereinstimmt (rote Spieler in rote Felder, gelbe Spieler in gelbe Felder). Allerdings darf in jedem Feld immer nur ein Spieler stehen. Kommt ein Spieler an ein besetztes Feld, muß der im Feld stehende Spieler das Feld verlassen.



## Hauptteil

### Nummerntorschuß

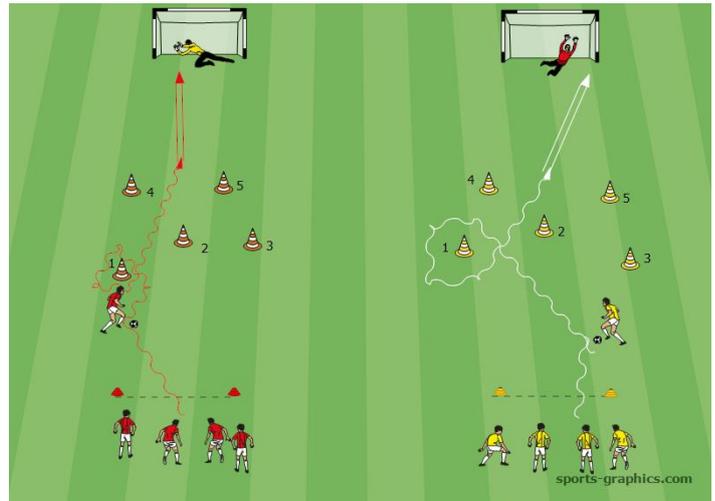
#### Organisation

Es werden zwei Teams gebildet. Jeder Spieler hat einen Ball. Jedes Hütchen vor dem Tor hat eine Nummer.

#### Ablauf

Spieler 1 starte, umdribbelt Hütchen 1 und schießt aufs Tor. Danach läuft er schnell zurück, klatscht Spieler 2 ab, dieser umdribbelt Hütchen 2 usw.

Welche Mannschaft erzielt die meisten Tore? Die Mannschaft, die ihre Aufgabe zuerst erfüllt hat, bekommt zwei Bonuspunkte!



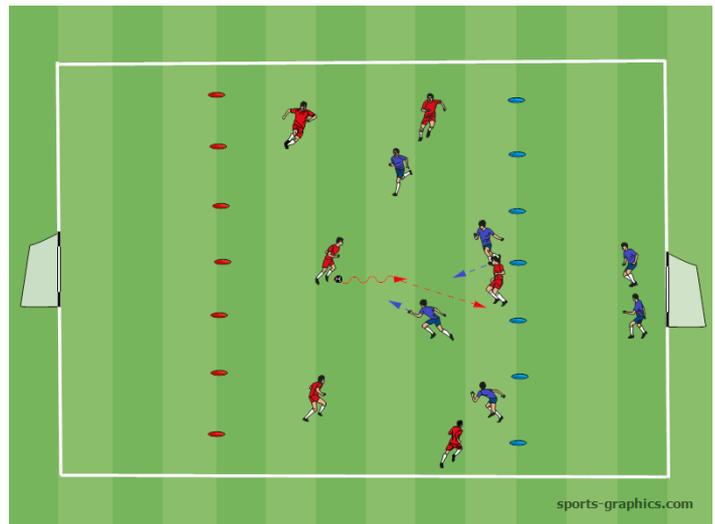
### Vier plus 2 gegen Vier

#### Organisation

Vor jedem Tor wird eine Torschußzone markiert.

#### Ablauf

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die angreifende Mannschaft greift mit sechs Spielern an und versucht ein Tor zu erzielen, die verteidigende Mannschaft stellt zwei Spieler ins Tor und verteidigt mit vier Spielern. Verliert die angreifende Mannschaft den Ball, schickt sie sofort zwei Spieler ins Tor und die zwei Torspieler der verteidigenden Mannschaft kommen ins Feld. Tore sind nur gültig, wenn der Spieler vor der Schußlinie des gegnerischen Tores aufs Tor schießt.



### Methodische Hinweise

Aufgabe der ballbesitzenden Mannschaft ist es, einen Angriff gezielt vorzubereiten und bei sich bietender Gelegenheit mit einem präzisen Torschuß abzuschließen. Desweiteren sollen die Spieler lernen, bei Ballverlust – bzw. Ballgewinn schnell umzuschalten.

Ergänzend kann man der ballbesitzenden Mannschaft die Möglichkeit geben, Zusatzpunkte zu erzielen, indem sie zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Pässen spielt, ohne daß der Gegner in Ballbesitz kommt.

Durch diese sRegel schult man einerseits die Fähigkeit, den Angriff kontrolliert aufzubauen, gleichzeitig trainiert man ein frühes ballorientiertes Stören der Verteidiger.

## Direkter Torschuß

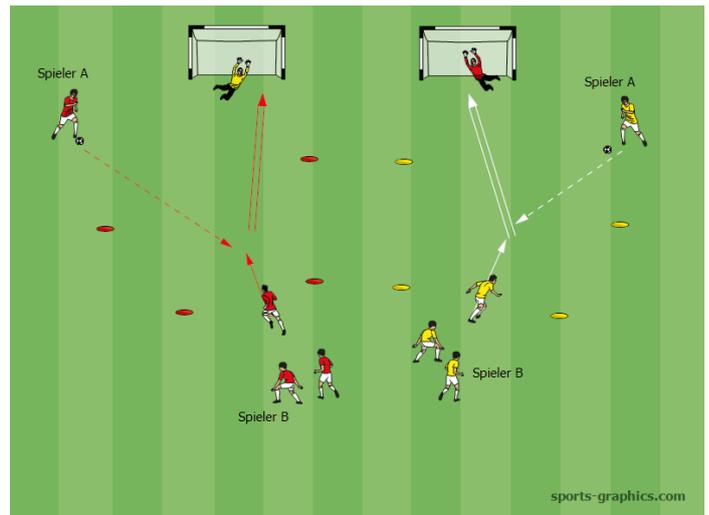
### Ablauf

Spieler A passt den Ball nach einem kurzen Dribbling in das markierte Feld vor dem Tor. Spieler B startet in das Feld und schießt den Ball direkt ins Tor. Anschließend wechselt A an Position B und B geht mit dem Ball an Position A.

### Achtung!

Der Trainer gibt an jeder Station vor, mit welchem Fuß (rechts oder links) der Spieler passen bzw. schießen muß.

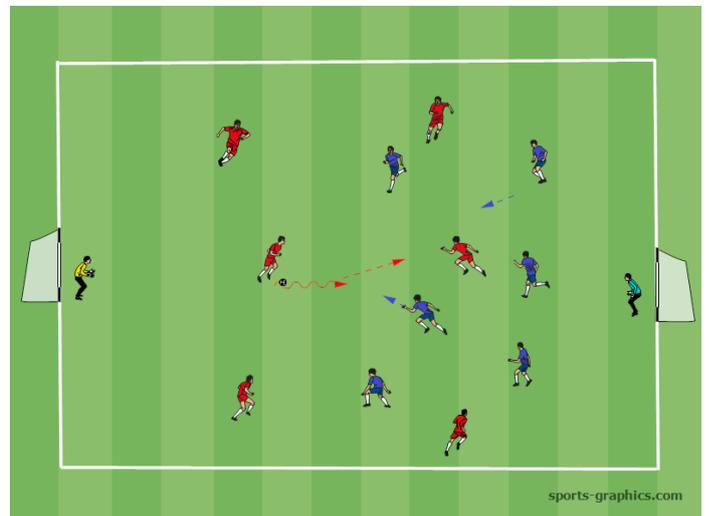
Nach zwei Durchgängen wechseln die Teams die Seiten. Wer schießt die meisten Tore?



## Abschlußspiel

### Ablauf

Sechs gegen Sechs ohne Schwerpunkte!



69

## Methodische Hinweise

In diesem Spiel geht es in erster Linie darum, den Kindern die Gelegenheit zum freien Spielen zu geben!

Hier sollen sie ausprobieren, was sie gelernt haben und einmal ohne Vorgaben kreativ Fußball spielen können

# Eine Spielstunde für die Kleinsten

## Vorbemerkung

Im Gegensatz zu früher, als die Kinder oft erst mit acht oder zehn Jahren im Verein angemeldet wurden, werden heute viele Kinder bereits schon mit vier Jahren in Vereinen angemeldet. Diese Tatsache erfordert eine andere Art von „Fussballtraining“ und besondere pädagogische Begabungen der Übungsleiter. Auch die Inhalte gilt es diesem Umstand anzupassen.

Die angebotenen Übungen – und Spielformen dürfen sich nicht nur auf Spiele mit fussballspezifischen Inhalten beschränken. Vielmehr muß den Kleinsten ein breites Spektrum an kindgemäßen Bewegungsspielen, verbunden mit einer dem körperlichen und geistigen Entwicklungsstand der Kinder angemessenen Methodik, angeboten werden.

Die nachfolgende Spielstunde enthält keine technischen Schwerpunkte. Vielmehr wurde in dieser Stunde der Akzent auf die Bereiche Schnelligkeit und Koordination gelegt. Die einzelnen Spielformen werden dabei in eine Rahmengeschichte integriert. Dies erhöht die Motivation der kleinen Kicker und erleichtert ihnen die Konzentration innerhalb der Spielstunde.

## Die Rahmenhandlung

Die Kinder gehen auf Schatzsuche auf die Schatzinsel. Um auf die Schatzinsel zu gelangen, müssen sie eine Schiffsreise unternehmen, auf welcher allerlei Gefahren und Abenteuer zu bewältigen sind.

## Thema: "Schatzsuche auf der Schatzinsel"

Benötigtes Material:

Bälle, Leibchen, Hütchen.

### Spielform 1

#### Die Reise beginnt

Die Schatzsucher begeben sich auf ihr Schiff. Damit das Schiff aber nicht zu voll wird, versuchen die Matrosen ( die Kinder mit den roten Leibchen) abzuschlagen. Die Kinder können sich in den Schiffskabinen (Quadrate) verstecken. In jeder Kabine hat aber nur ein Kind Platz. Kommt ein Kind in eine besetzte Kabine, muß das andere Kind die Kabine verlassen.

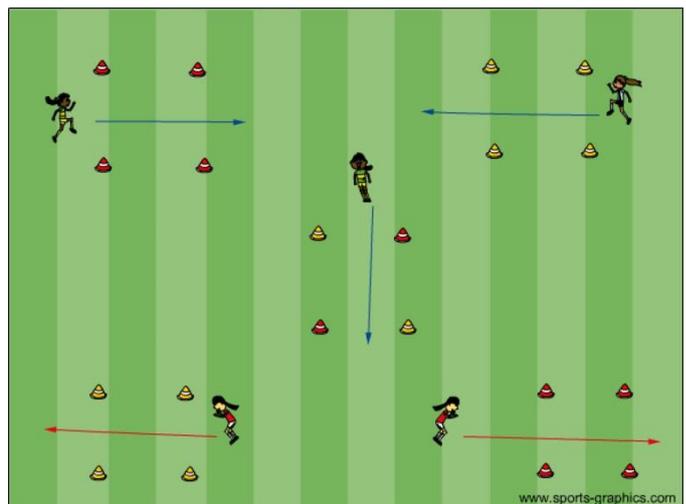


71

### Spielform 2

Damit die Schatzsucher für ihr Abenteuer fit sind, müssen sie während der Schiffsreise trainieren.

- Sie hüpfen auf einem Bein durch ein Feld
- Sie laufend rückwärts durch ein Feld
- Sie krabbeln auf allen Vieren durch ein Feld



### Spielform 3

Jedes Kind hat einen Ball. Die Kinder dribbeln durch die Quadrate ohne die Hütchen zu berühren. Dabei achten sie auf entgegenkommende Kinder und weichen ihnen aus.

**Aufgaben:**

- Wer dribbelt zuerst durch alle fünf Quadrate?
- Wer kann abwechselnd mit dem rechten und mit dem linken Fuß dribbeln?
- Wer kann den Ball im Feld anhalten, indem er sich daraufsetzt?



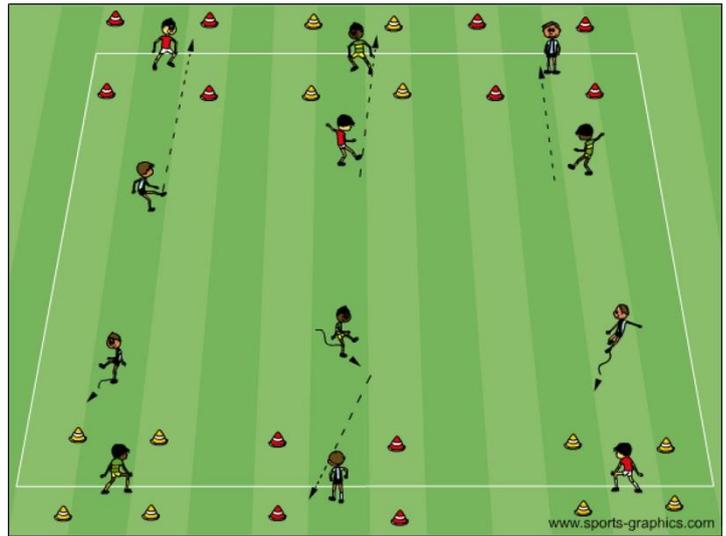
### Spielform 4

Die Schatzsucher werden von Piraten angegriffen. Sie versuchen, die Piratenschiffe zu versenken. Die Kinder probieren, die Bälle, die auf den Hütchen in der Mitte des Feldes liegen, mit ihren Bällen zu treffen (das geht in dieser Altersgruppe nur mit Werfen). Die Trainer bewachen die Felder und versuchen die geworfenen Bälle abzuwehren. Getroffene Bälle muß der Trainer holen und wieder an die gleiche Stelle legen.



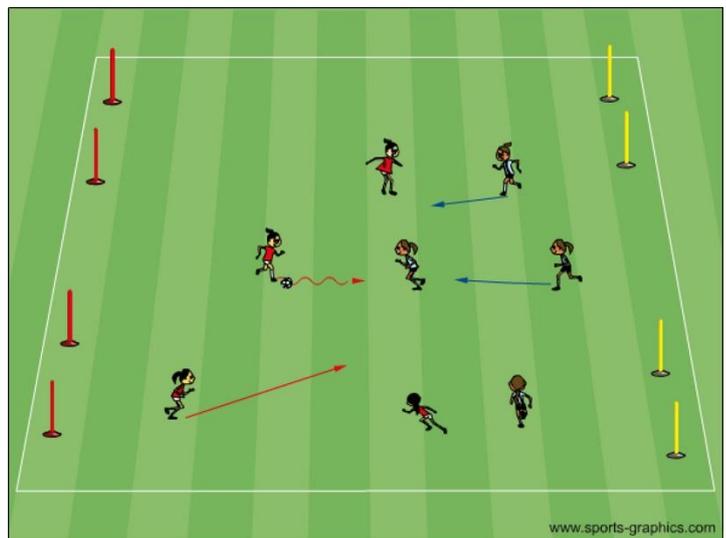
## Spielform 5

Die Kinder sind bei der Schatzinsel angekommen. Aber die Schatzhäuser werden streng bewacht. Will man ein Schatzhaus erobern, muß man seinen Ball durch ein Feld passen. Der Wächter muß dann den Ball holen und man kann das Schatzhaus besetzen. Aber Vorsicht! Immer wieder versuchen andere Schatzsucher Dich aus Deinem Schatzhaus zu vertreiben! Sei also wachsam und wehre die Bälle, die in Dein Schatzhaus kommen, ab!



## Spielform 6

Die Schatzsucher kehren nach Hause zurück. Dort will man ihnen die Schätze abnehmen. Es beginnt ein heißes Spiel! Die Sieger bekommen dann die Siegetrophäe!



### **Methodische Hinweise**

**Die Gesamtdauer dieser Einheit beträgt ca. eine Stunde.**

**Ob eine Spielstunde mit dieser Altersgruppe gelingt, hängt in erster Linie von den Kompetenzen des Trainers ab. Ein Bambini – Trainer muß kein Fussball – Experte sein!**

**Pädagogisches Geschick, Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit sich auf die Wünsche der Kinder einzulassen bedingen Erfolg oder Misserfolg in dieser Altersgruppe.**

**Ein wesentlicher Faktor, der für ein Gelingen unerlässlich ist, ist die Bereitschaft, mit den Kindern zu spielen, indem man z.B. die Rolle des Fängers, oder wie in unserem Beispiel, in Spielform 4 die Aufgabe des Wächters einnimmt.**

**Die Dauer der einzelnen Spielformen bestimmt der Trainer, indem er die Kinder beobachtet! Je nach Höhe der Belastung und Anzahl der Variationen sollte eine Zeit von ca. 10 Min. pro Spiel nicht überschritten werden.**

**Die Einheit ist so angelegt, daß sie sowohl im Feld als auch in eine Halle durchgeführt werden kann.**

## Rechte junger Fussballspieler

- Das Recht auf Freude in Training und Wettkampf
- Das Recht, als Kind spielen zu dürfen und nicht als Erwachsener behandelt zu werden
- Das Recht, an Wettkämpfen mit einfachen Regeln teilnehmen zu dürfen, die ihren Fähigkeiten und Entwicklungen entsprechen
- Das Recht, in Sicherheit spielen zu dürfen
- Das Recht, alle Teile des Spieles kennenzulernen
- Das Recht, von erfahrenen und engagierten Trainern ausgebildet zu werden
- Das Recht, Erfahrung durch das Lösen von Problemen erwerben zu können
- Das Recht, von allen würdevoll behandelt zu werden
- Das Recht, mit Kindern im gleichen Alter und Entwicklungsstand spielen zu dürfen
- **Das Recht, ein Großer werden zu dürfen!**

## Empfehlungen an die Eltern am Spielfeldrand

1. Der Trainer trainiert, der Schiedsrichter pfeift, **DU AMÜSIERE DICH!**  
Deine Aufgabe ist es , das Team und dein Kind zu unterstützen und es dazu anzuregen, besser zu werden.  
Also denke nicht an technische Ratschläge und **GENIESSE DAS SPIEL!**
2. Es gibt keinen Wettkampf ohne zwei Mannschaften ; es gibt kein Spiel ohne sich zu bekämpfen.  
**AMÜSIERE DICH UND APPLAUDIERE SO LAUT DU KANNST!**
3. Der Wettkampf beginnt in der Umkleide, geht auf dem Spielfeld weiter und endet unter der Dusche; respektiere diese Momente und **lasse diese Dein Kind in der GRUPPE erleben!**
4. Die Ersatzbank ist keine Niederlage, sondern der **AUSGANGSPUNKT**. Streite nicht mit dem Trainer über die Auswahl. Erkläre deinem Kind, **dass sich der Einsatz beim Training immer lohnt** und dass sein Augenblick kommen wird.
5. Wer glaubt, sein Kind sei ein **CHAMPION**, **wird gebeten, sich bei einem anderen Verein einzuschreiben,**
6. Das Spiel ist die „**Prüfung**“ nach einer Trainingswoche. Lerne die Weiterentwicklung des Teams und deines Kindes zu erkennen und denke nicht nur an das Spielergebnis.  
**Es ist nicht wichtig wer GEWINNT und wer VERLIERT.**

Denke nur: **HEUTE HATTEN WIR SPASS!**

Gesehen auf einem Fußballplatz in Taormina, Sizilien