



FUSSBALL-
ABZEICHEN

DFB-KINDERBEWEGUNGS-ABZEICHEN ORGANISATIONS- BROSCHÜRE



Paules Reise um die Welt

ALLE INFORMATIONEN
FÜR DIE DURCHFÜHRUNG
IHRES ABNAHMETAGES!

DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN

DAS KINDERBEWEGUNGS- ABZEICHEN

ALLE INFORMATIONEN
FÜR DIE DURCHFÜHRUNG
IHRES ABNAHMETAGES!

INHALT

VORWORT	3
REISEEMPFEHLUNGEN	
DIE DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN-FAMILIE	4
REISEPLAN UND REISEUTENSILIEN	
WORUM ES UNS GEHT	5
REISEVORBEREITUNGEN	
ORGANISATORISCHE HINWEISE	6
REISEZIELE	
DIE SPIELE UND KONTINENTE KENNENLERNEN	7
Spiel 1: Antarktis	8
Spiel 2: Asien	10
Spiel 3: Australien	12
Spiel 4: Afrika	14
Spiel 5: Amerika	16
Spiel 6: Europa	18
IMPRESSUM	23

VORWORT



Liebe Fußballfreunde*innen,
liebe Erzieher*innen,
liebe Lehrkräfte,

das DFB-Fußball-Abzeichen schreibt seit 1999 seine ganz eigene und besondere Erfolgsgeschichte. Der vom Deutschen Fußball-Bund (DFB) entwickelte Individual-Wettbewerb für die Basis in Schule und Verein erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit. Bereits mehr als zweieinhalb Millionen Teilnehmer*innen erwarben in dieser Zeit ihr Abzeichen, was für unzählige Glücksmomente sorgte.

Mit dem DFB-Kinderbewegungs-Abzeichen hat der Deutsche Fußball-Bund es sich nun zum Ziel gemacht, auch den Kindern im Vorschulalter den Spaß am Spiel mit dem Ball näher zu bringen und sie dabei auf eine ganz besondere Fantasiereise mitzunehmen: Auf „Paules Reise um die Welt“ sollen Mädchen und Jungen verschiedenste Bewegungserfahrungen machen und den Ball als Freund kennenlernen, der ihnen stets ein guter Begleiter sein kann.

Ziel dieser Organisationsbroschüre ist es, Ihnen zu helfen, „Paules Reise um die Welt“ umzusetzen, und Sie gleichzeitig dazu einzuladen, Ihre eigene Kreativität einzubringen – damit die Reise der Kinder zu einem ganz besonderen Erlebnis wird!

Falls Sie weitere Informationen wünschen, finden Sie diese im Internet unter www.fussballabzeichen.de. Sollten Sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unsere **DFB-Fußball-Abzeichen-Service-Hotline 0 61 73 / 99 52 315** (montags bis freitags von 10:00 bis 17:00 Uhr).

Das DFB-Fußball-Abzeichen-Team des Deutschen Fußball-Bundes bedankt sich für Ihr Engagement in Schule, Kindergarten und Verein und wünscht Ihnen sowie allen Teilnehmer*innen viel Spaß und Erfolg auf dieser außergewöhnlichen Reise.

Ihr
DFB-Fußball-Abzeichen-Team

Um sich für die Reise mit Paule um die Welt offiziell anzumelden und das kostenlose Veranstaltungspaket zu erhalten, ist eine Registrierung auf www.fussballabzeichen.de notwendig. Kindergarten, Schule oder Verein (mit seiner dfbnet-Kennung) geben hier alle erforderlichen Daten in die Maske ein. Das Veranstaltungspaket

geht dann mit den bestellten Materialien an die hinterlegte Versandadresse. Veranstaltungen müssen zwingend mit einem Vorlauf von 28 Tagen angemeldet werden, um die internen Abläufe sicherzustellen. Bitte schließen Sie die Veranstaltung nach Ende der Reise auf www.fussballabzeichen.de ab! Vielen Dank!



FUSSBALL-
ABZEICHEN

REISEEMPFEHLUNGEN DIE DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN-FAMILIE

Analog zum Fortbildungsprogramm „20.000+“, bei dem Erzieher*innen und Lehrkräfte lernen können, den Fußball alters- und entwicklungsgerecht in den Alltag mit Vorschulkindern zu integrieren, möchte der DFB mit dem DFB-Kinderbewegungs-Abzeichen die Fußball-Abzeichen-Familie um einen wichtigen Baustein bereichern und so ein interessantes Bewegungsangebot für Mädchen und Jungen ab fünf Jahren schaffen.

Durch viele positive Erfahrungen und Erlebnisse wird der Spaß am Fußball in einer frühen Phase der Entwicklung geweckt und die Chance erhöht, den Nachwuchs für ein lebenslanges Sporttreiben zu begeistern und ihn letztlich für den Sport im Verein zu gewinnen.

Darauf aufbauend bietet das DFB-Paule-Schnupper-Abzei-

chen die Möglichkeit, fußballspezifische Inhalte altersgerecht zu üben und weitere Erfolgserlebnisse zu sammeln. Da für dieses Abzeichen lediglich ein einziger Punkt benötigt wird, gehen alle als zufriedene Gewinner*innen nach Hause.

Als „höchste Prüfung“ besteht die Möglichkeit, unter Einsatz der technischen Fähigkeiten das DFB-Fußball-Abzeichen zu erlangen. Kinder ab neun Jahren und Erwachsene stellen sich dabei fünf Aufgaben im Dribbling, Passen, Flanken, Kopfball und Torschuss, um anschließend ihr Abzeichen in Bronze, Silber oder Gold in den Händen zu halten. Durch die Möglichkeit zur mehrmaligen Abnahme der verschiedenen Abzeichen kann gleichzeitig ein Trainings- und Entwicklungsfortschritt geprüft und gemessen werden.



REISEPLAN WORUM ES UNS GEHT

Anders als beim DFB-Paule-Schnupper- oder dem DFB-Fußball-Abzeichen geht es beim DFB-Kinderbewegungs-Abzeichen nicht darum, an einzelnen Stationen besonders erfolgreich zu sein und möglichst viele Punkte zu holen. Vielmehr sollen Spielen, Erfahren und Erleben im Vordergrund stehen und der Spaß an der Bewegung sowie der Umgang mit Spielgeräten und Bällen vermittelt werden. Es gilt, das Interesse am Sport im Allgemeinen und am Fußball im Speziellen zu wecken. Diese Broschüre möchte Ihnen eine Basis verschiedenster Ideen liefern, die Sie jederzeit um Ihre eigenen Gedanken und Vorstellungen erweitern und auf Ihre individuellen Gegebenheiten vor Ort anpassen können. Innovativ, vielversprechend und besonders spannend ist der Ansatz einer Fantasiewelt, in der sich die Kinder unbeschwert bewegen und das tun können, was sie am liebsten tun: spielen! Die Kinder begeben sich gemeinsam

mit Paule auf eine Reise um die Welt und lernen sechs Kontinente spielerisch kennen. Jeder Kontinent bietet einen Einstieg in eine neue Themenwelt und die dazu passende Bewegungsgeschichte. Dabei können alle Kontinente allein oder im Team bereist und die dort wartenden Aufgaben ebenfalls individuell oder gemeinsam gelöst werden. Verschiedenste Fähigkeiten und Fertigkeiten sollen geweckt und spielerisch geschult werden. Seien Sie kreativ, indem Sie eine Welt schaffen, in der sich alle Teilnehmer*innen entfalten können! Geben Sie ihnen Raum, sich auszuprobieren und Neues zu erfahren! Der Zweck dieser Erlebnisreise ist es, Kinder ihren ganz eigenen Weg finden zu lassen, um ans Ziel zu kommen und dabei auch noch sehr viel Spaß zu haben. Verstehen Sie sich nicht nur als Reiseorganisator*in und Spielleiter*in, sondern auch als Erzähler*in einer Geschichte! Der Geschichte von Paules Reise um die Welt ...

REISEUTENSILIEN DIE MAGNETKARTE

Die Organisationsbroschüre mit der Beschreibung der Spiele führt den Reiseleiter und die Kinder durch Paules Welt. Sie liegt einmal in gedruckter Version jedem Veranstaltungspaket bei. Zudem geben wir zwei Poster aus, die im Vorfeld zur Veranstaltung aufgehängt werden und die Reise der Kinder ankündigen.

Zur Durchführung der Spiele sind wenige Materialien notwendig, manche aber hilfreich und wichtig. Um den Aufbau zu erleichtern, geben wir ein Set von farbigen Markierscheiben an Kindergärten, Schulen und Vereine heraus.

Für jedes angemeldete Kind gibt es eine Magnetkarte und eine passende Tafel, die verschiedene Funktionen erfüllen sollen. Sie dienen einerseits als Laufkarte (für jeden bereisten Kontinent, also absolviertes Spiel, erhält der/die Reisende einen entsprechenden Magneten). Der Rahmen der Mag-



nete, kann als Bilderrahmen genutzt werden. Die Rückseite der Laufkarte ist zugleich Urkunde und kann mit dem Namen des Kindes beschrieben werden. Die sechs Magnetkarten, die ein Kind am Ende gesammelt hat, sind kleines Geschenk und Erinnerung, an eine hoffentlich tolle Fußball-Reise!

REISEVORBEREITUNGEN

ORGANISATORISCHE HINWEISE

Um Paule bei der Reise um die Welt begleiten zu können, muss zunächst eine Anmeldung über die Internetseite www.fussballabzeichen.de erfolgen. Dort melden Sie sich mit Ihrer Veranstaltung und allen wichtigen Informationen (mindestens vier Wochen vor dem geplanten Termin) an! Sobald die Reise gebucht ist, packen wir für jede Veranstaltung einen „Koffer“ mit wichtigen Hilfsmitteln und schicken diesen an die von Ihnen hinterlegte Lieferadresse. Der Koffer ist für Sie als Veranstalter **kostenlos**. Er enthält nicht nur Materialien, die Ihnen helfen, Kontinente aufzubauen, Spielfelder abzugrenzen und Spiele durchzuführen, sondern auch Produkte für die teilnehmenden Kinder. Diese helfen den kleinen Teilnehmer*innen, einen Überblick über die bereisten Kontinente zu behalten, und dienen gleichzeitig als Erinnerung an diese besondere Reise.

Der Koffer beinhaltet die folgenden Produkte:

- Plakate für die Bewerbung des Events
- Organisationsbroschüre mit allen wichtigen Infos zur Vorbereitung & Durchführung
- Equipment für die Durchführung der einzelnen Stationen
- Give Aways für die Kinder

Der Aufbau der verschiedenen Kontinente kann sowohl in einem geschlossenen Raum (Sporthalle, Turnraum, Bewegungsraum o. Ä.) oder im Freien (Spielfeld, Sportplatz, o. Ä.) erfolgen. Für die Durchführung der Spiele werden, je nach Kontinent und Spiel, unterschiedliche Materialien benötigt. Diese sind nicht immer zwingend vorgegeben und lassen sich mit etwas Kreativität problemlos durch alternative Hilfsmittel ersetzen. Schauen Sie sich die Beschreibungen

der Spiele an und gleichen Sie ab, welche Materialien vorhanden sind bzw. durch was sie bei Bedarf ersetzt werden können! Es empfiehlt sich, jedes Spiel im Vorfeld gedanklich durchzuspielen und alles Notwendige vor der Durchführung bereitzustellen. Bei Kindern in diesem Alter sollten ausnahmslos weiche (Schaumstoff- oder Soft-) Bälle zum Einsatz kommen, damit sich niemand verletzt oder unkontrolliert von einem zu harten Ball getroffen wird.

Für einen reibungslosen Ablauf stellen Sie bitte die folgenden Produkte bereit:

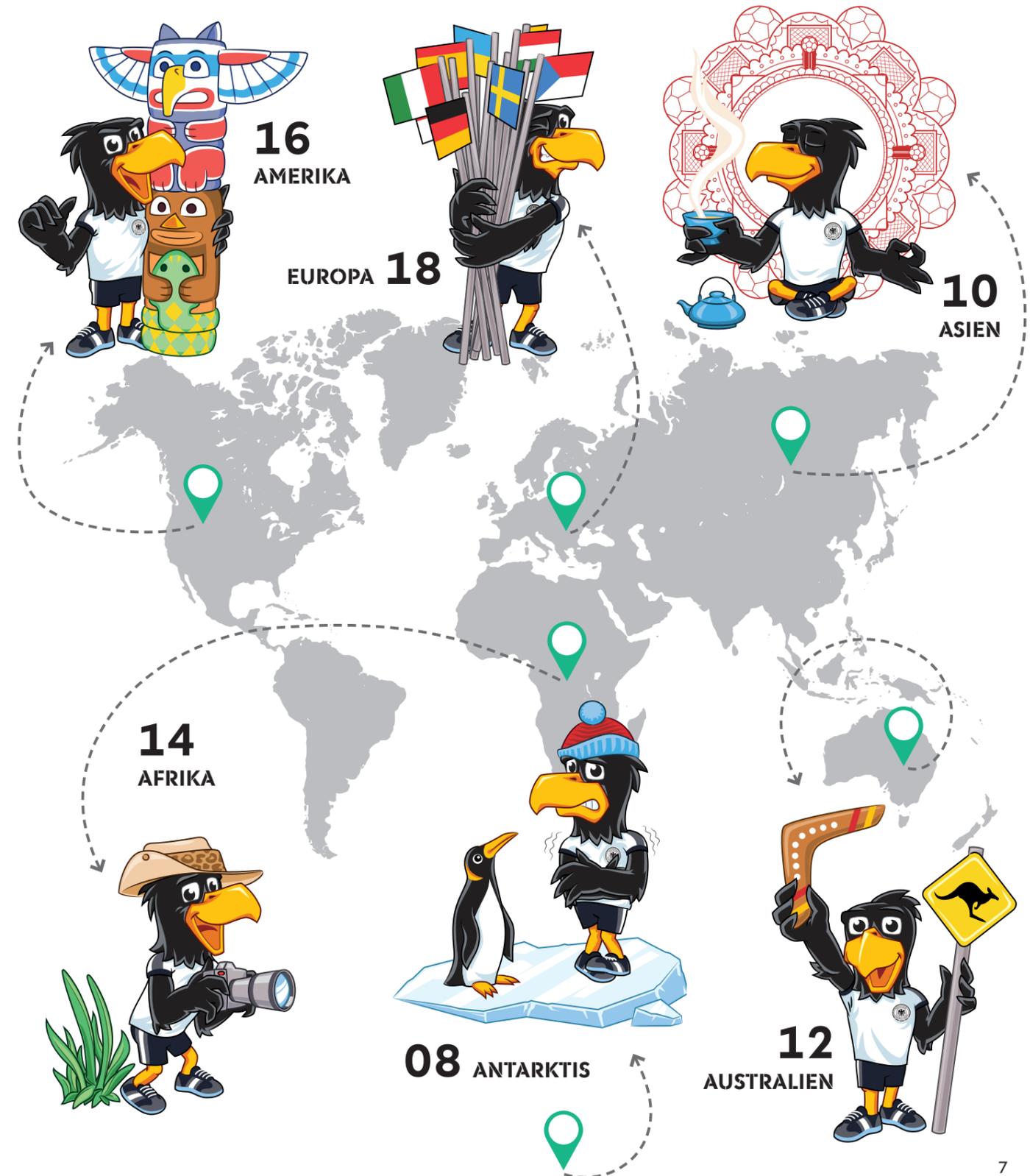
- Weiche, im Idealfall unterschiedliche (Schaumstoff- oder Soft-) Bälle in der Anzahl der teilnehmenden Kinder
- Plastik-Kegel oder leere Plastik-Wasserflaschen
- 2-4 Tore oder Torersatz, wie zum Beispiel Matten- oder Stangentore
- Verschiedenartige Bälle, Luftballons, Leibchen, Tücher etc. als Schätze
- 1-2 Reifen oder Pezzi-Bälle

Darüber hinaus können die folgenden Reisebegleiter hilfreich sein:

- Musik
 - Ein „Reisegefährt“, in dem sich die Kinder zwischen den Spielen ausruhen und erholen können (z.B. ein vorher definierter/abgesteckter Ort)
 - Ein*e oder mehrere Erzähler*innen bzw. Spielleiter*
- Und dann kann es auch schon losgehen: Die Reise um die Welt beginnt! Im Nachgang zur Veranstaltung bitten wir Sie, Ihren Veranstaltungstag im Portal auf www.fussballabzeichen.de abzuschließen!

REISEZIELE

DIE SPIELE UND KONTINENTE KENNENLERNEN



ANTARKTIS

GESCHICHTE ZUM SPIEL

Auf dem kältesten aller Erdteile herrschen Temperaturen von bis zu 50 Grad minus. Bis zu vier Kilometer dicke **Eisschichten** überziehen fast die gesamte Antarktis.

Nur ein ganz kleiner Teil der Oberfläche ist eisfrei. Deshalb leben in der Antarktis – bis auf einige Wissenschaftler – auch kaum Menschen. Es ist das **Reich der Robben, Pinguine und Wale**. Die Tiere der Antarktis ernähren sich hauptsächlich aus dem Meer, weil es kaum Pflanzen gibt.

Und nun seid ihr an der Reihe: Taucht als Robben ins Eismeer ein und zeigt eure tollsten Kunststücke! Aber Achtung: Passt auf den Schwertwal (Orca) auf, denn er hat Robben zum Fressen gern.



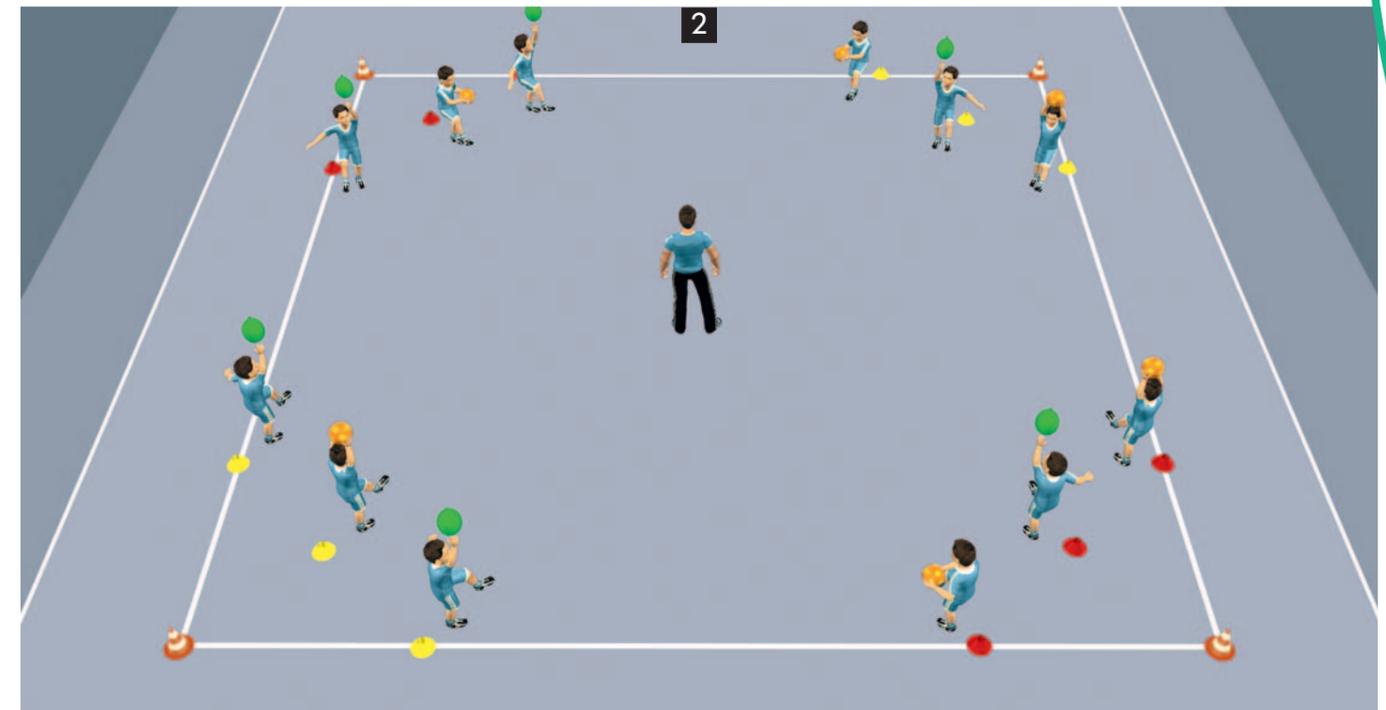
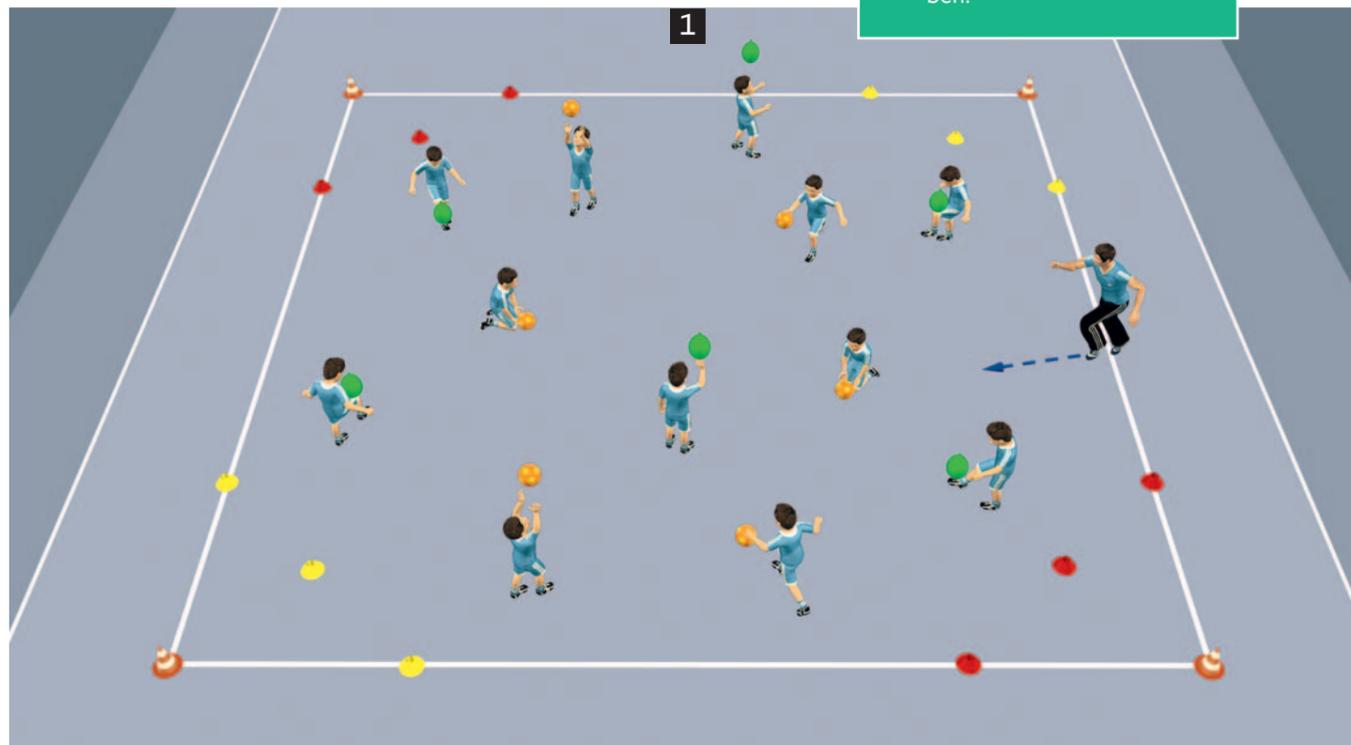
MATERIAL

- Markierscheiben
- Bälle oder Luftballons

HINWEIS

- Falls vorhanden, sind Balanciergeräte eine attraktive Alternative zu Markierscheiben.

ROBBEN-RETTUNG AUF DEM EIS



ORGANISATION

- Das Spielfeld dient als Eismeer.
- Die Markierscheiben stellen Eisschollen dar. Sie befinden sich an allen vier Ecken des Spielfeldes.
- Die Kinder agieren als Robben.
- Jede Robbe erhält einen Ball oder Luftballon.

ABLAUF

- Die Robben bewegen sich frei im Eismeer und absolvieren verschiedene Aufgaben:
 - Ball: rollen, prellen, hochwerfen und fangen etc.
 - Luftballon: mit verschiedenen Körperteilen (z. B. Fingerspitzen, Füße, Kopf) jonglieren, andere Luftballons treffen etc.
- Plötzlich kommt ein Orca (Trainer*in/Erzieher*in) und versucht, die Robben zu fangen (siehe Abb. 1). Diese retten sich schnellstmöglichst auf freie Eisschollen.
- Auf den Eisschollen versuchen alle Robben, einbeinig das Gleichgewicht zu halten und verschiedene „Ball-Kunststücke“ zu präsentieren (siehe Abbildung 2):
 - Ball über den Kopf halten oder um den Körper kreisen lassen.
 - Luftballon: Gedanklich ist der Luftballon heiß,

deshalb darf er jeweils nur kurz mit der Hand angetippt werden.

- Gefangene Robben legen sich kurz hin und winken mit ihrer Flosse. Anschließend suchen sie sich ebenfalls eine freie Eisscholle.
- Sobald der Orca wegschwimmt, springen alle Robben von den Schollen und bewegen sich wieder frei im Wasser.
- Nach einer kurzen Pause (20-30 Sekunden) beginnt ein neuer Durchgang.

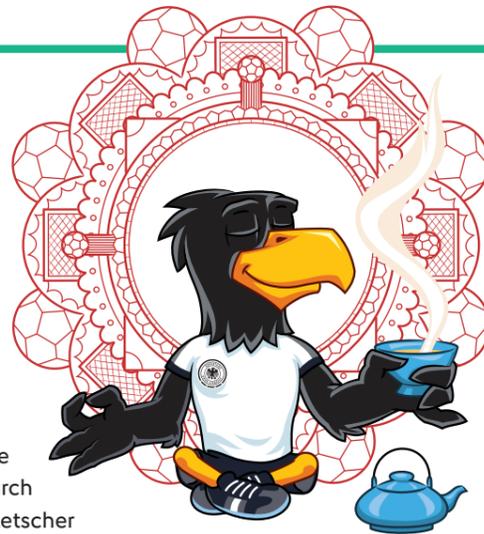
VARIATIONEN

- Die Kinder bewegen sich mit dem Ball am Fuß.
- Ein Kind übernimmt den Part des Wals. Diesen regelmäßig nach 2-3 Durchgängen wechseln.
- Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad ist die Übung auch mit zwei Walen durchführbar. Diese ebenfalls regelmäßig nach zwei bis drei Durchgängen tauschen.
- Mit mehr oder weniger Markierscheiben im Spielfeld die Übung erleichtern bzw. erschweren.
- Die Ball-Kunststücke erschweren, indem die Kinder versuchen, sie mit geschlossenen Augen durchzuführen.

ASIEN

GESCHICHTE ZUM SPIEL

Der größte aller Erdteile bedeckt fast ein Drittel der gesamten Landfläche. Hier befindet sich das riesige Himalaja-Gebirge mit dem höchsten Berg der Erde, dem Mount Everest. In Asien leben die meisten Menschen: allein in Indien und China insgesamt über 2,8 Milliarden. Die Bevölkerungszahl steigt weiter schnell an und durch den Klimawandel breiten sich Wüsten aus und Gletscher schmelzen. Der Zugang für Menschen zu Wasser spielt dabei in Zukunft eine sehr wichtige Rolle.



Wisst ihr, wie Menschen in entlegenen Regionen Wasser holen? Sie transportieren es auf dem Kopf! Probiert es selbst einmal aus und bringt eure Krüge sicher ans Ziel!

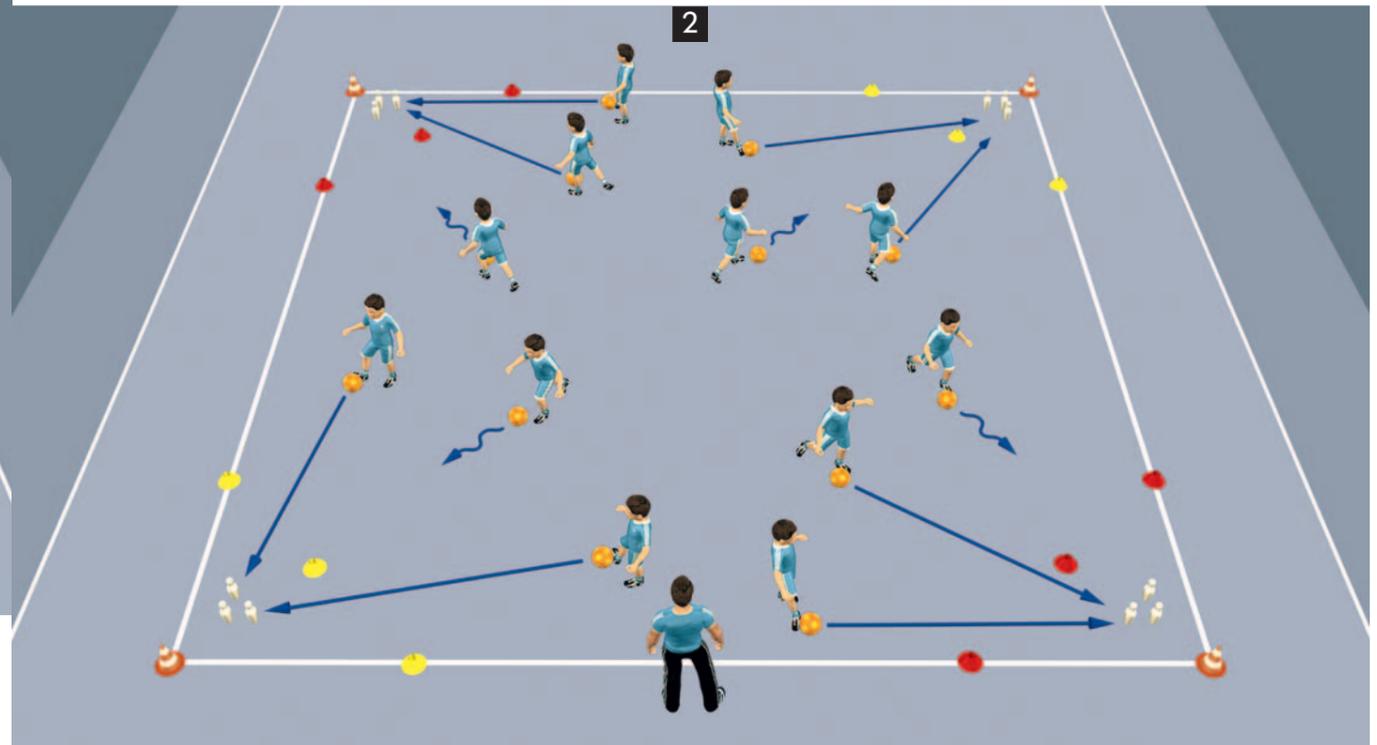
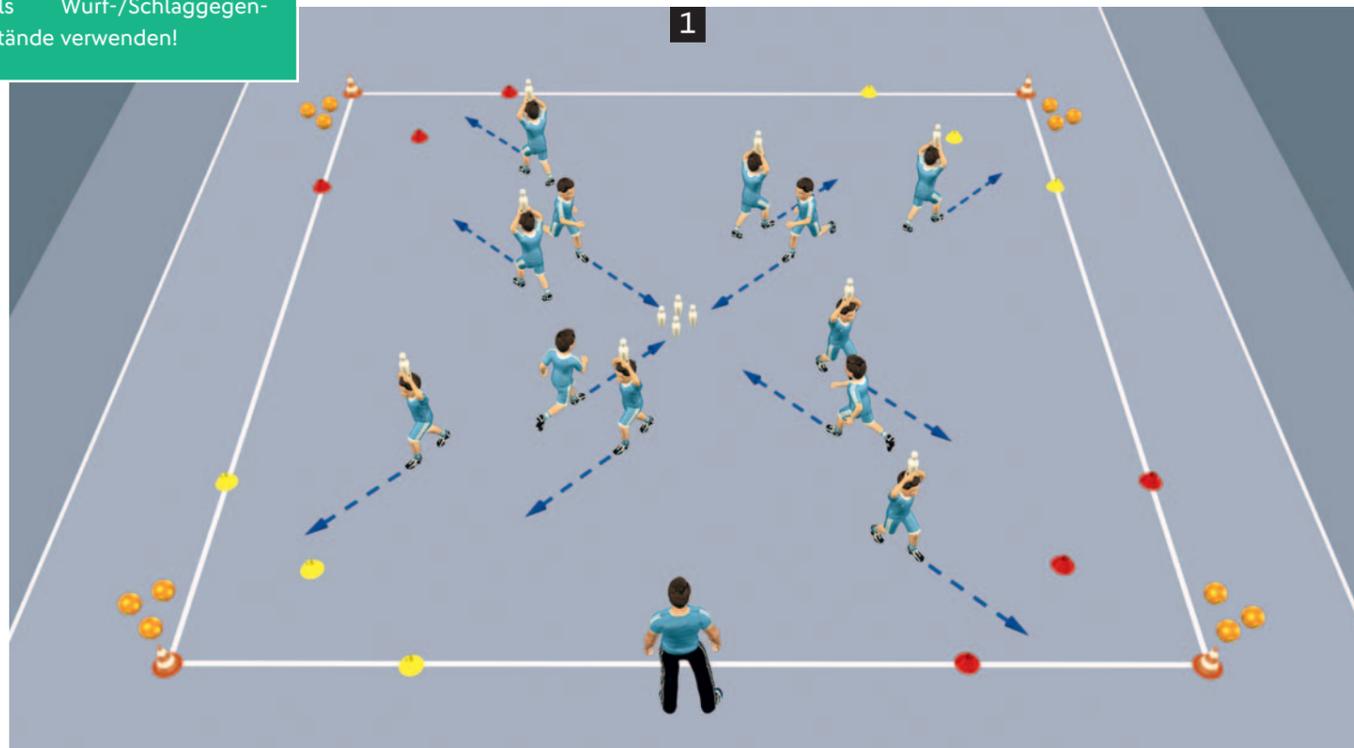
WASSERKRÜGE

MATERIAL

- Markierscheiben
- Bälle
- Kegel

HINWEISE

- Weiche Plastikflaschen lassen sich ebenfalls sehr gut anstelle von Kegeln nutzen.
- Kegel, Flaschen etc. nicht als Wurf-/Schlaggegenstände verwenden!



ORGANISATION

- Für jedes Kind einen Kegel (Wasserkrug) und einen Ball in der Feldmitte platzieren.
- Die vier Ecken des Spielfeldes dienen als Wasserstellen und sind durch Markierscheiben gekennzeichnet.
- Zu Beginn der Aufgabe verteilen sich alle Kinder gleichmäßig auf die vier Wasserstellen.
- Wie viele Wasserkrüge schießt die Gruppe zusammen in zwei Minuten um?
- Am Ende transportieren die Kinder die „befüllten“ Wasserkrüge zurück und machen gemeinsam eine Trinkpause.

ABLAUF

- Auf ein akustisches Signal läuft jedes Kind in die Mitte und nimmt einen leeren Wasserkrug. Diesen transportiert es auf dem Kopf zu einer Wasserstelle und stellt ihn dort auf (siehe Abbildung 1).
- Anschließend holt sich jede/jeder einen Ball und schießt damit einen beliebigen Kegel um (siehe Abbildung 2). Dieser wird nach jedem Treffer direkt wieder aufgestellt.

VARIATIONEN

- Die Bälle auf die Wasserkrüge rollen oder werfen.
- Zwei Teams (Indier und Chinesen) bilden und je einer Feldecke zuteilen.
- Nach dem Transport der Krüge bringt ein*e Trainer*in/ Erzieher*in zwei Bälle ins Spiel.
- Die Kinder versuchen anschließend, die Wasserkrüge der anderen Gruppe umzuschießen.

AUSTRALIEN

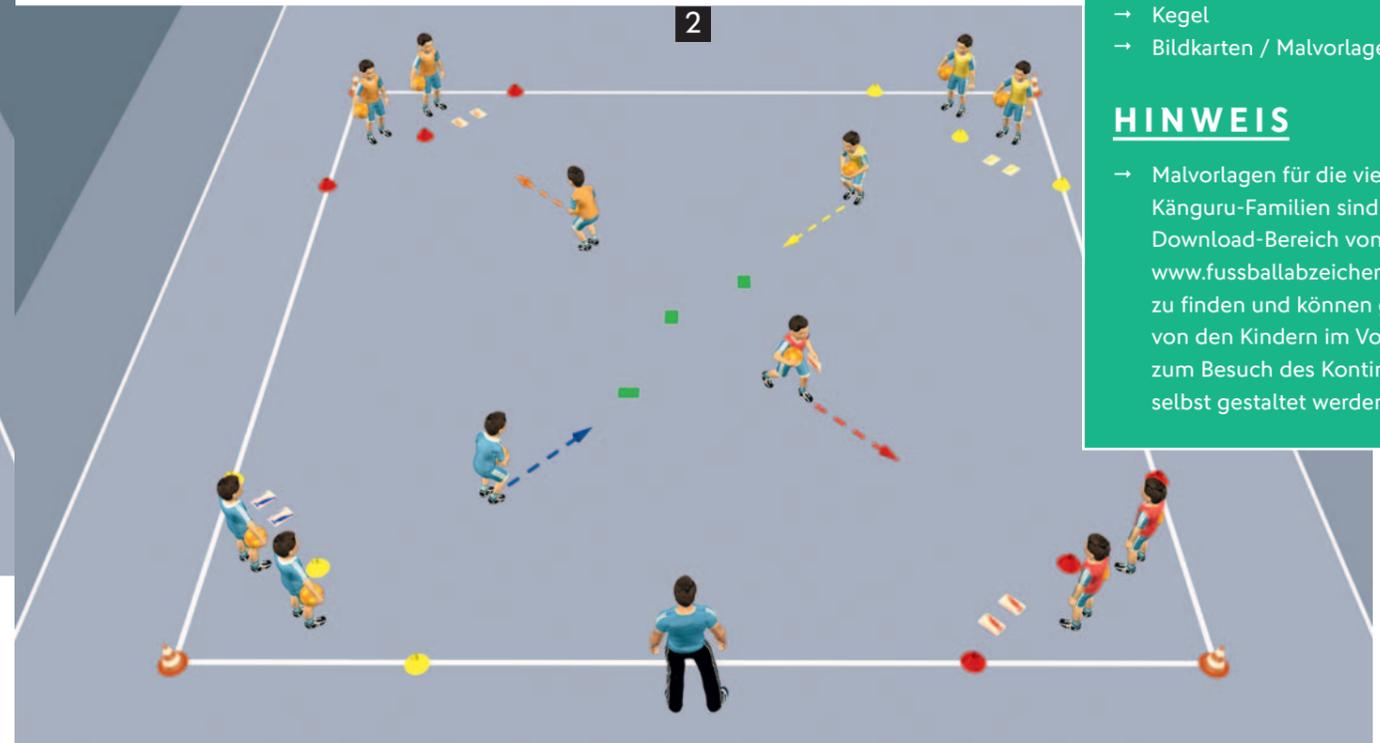
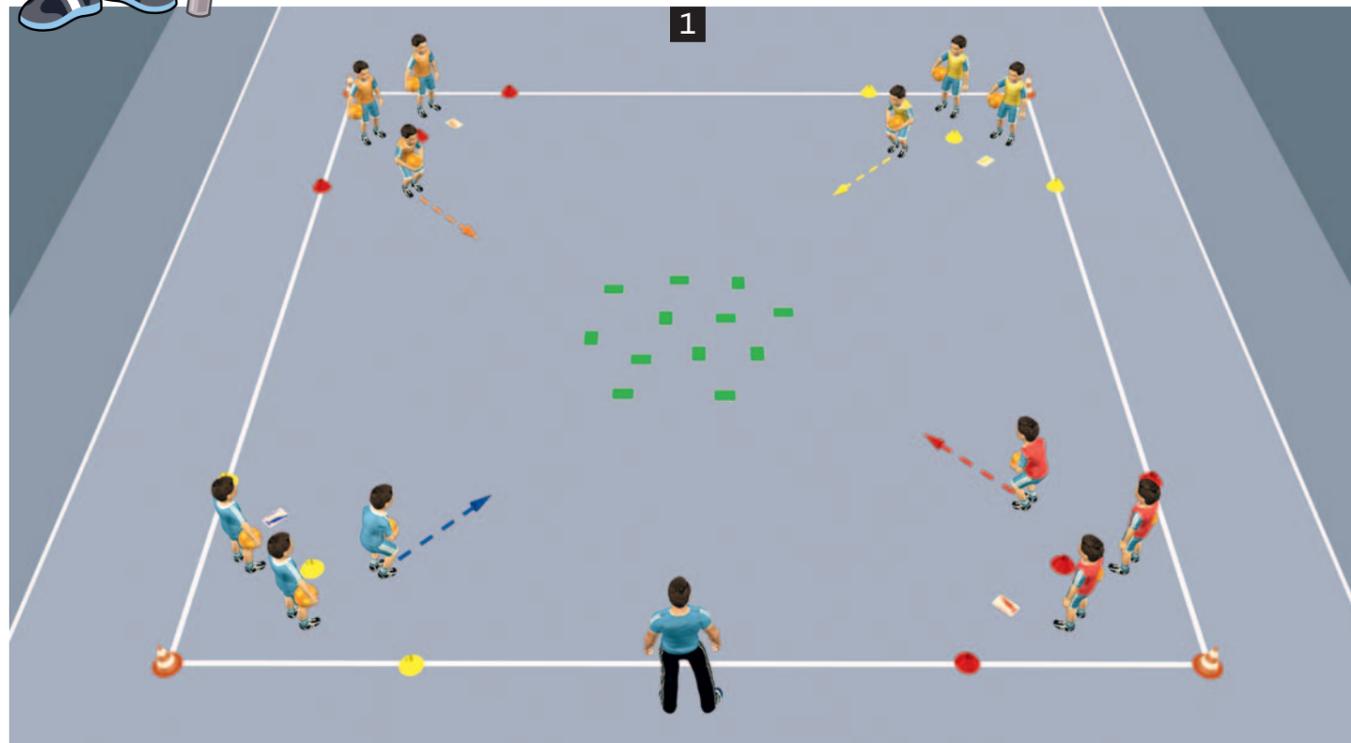


GESCHICHTE ZUM SPIEL

Australien ist der kleinste Kontinent der Erde und liegt wie eine riesige Insel im Meer. Bevor die ersten Europäer kamen, lebten hier ausschließlich Ureinwohner, die Aborigines. Diese achten bis heute darauf, die Natur nicht zu zerstören und nehmen sich von der Erde nur das, was sie wirklich zum Überleben brauchen. Australien ist berühmt für seine außergewöhnliche Tierwelt. Am bekanntesten sind die Koalas und Kängurus.

Möchtet ihr euch auch einmal wie Kängurus bewegen? Jetzt habt ihr die Chance dazu. Hüpf los und findet so viele Karten eures Teams, wie möglich!

DER VERRÜCKTE KÄNGURU-WETTFLAUF



ORGANISATION

- Die Kinder in vier Känguru-Familien einteilen und den Spielfeldecken zuordnen.
- Jede Gruppe bekommt ihre Muster-Bildkarte zugeteilt und legt sie in ihrer Ecke sichtbar ab.
- Alle vier Gruppen haben die gleiche Anzahl aber unterschiedlich und besonders gestaltete Kängurus (z.B. blau gestreifte oder rot-gepunktete ...)
- Die übrigen Karten gleichmäßig und zugedeckt – wie bei einem bekannten Gedächtnis-Spiel – im Spielfeld verteilen.

ABLAUF

- Ziel ist es, die eigenen Karten schnellstmöglich einzusammeln.
- Auf ein Startsignal hin hüpf je ein Kind pro Team mit Ball (mit beiden Händen vor dem Bauch) beidbeinig als Känguru los (siehe Abbildung 1) und dreht eine beliebige Karte um.

- Ist es eine Karte des eigenen Teams, kann diese mitgenommen werden (siehe Abbildung 2). Falls nicht, wird die Karte wieder umgedreht und das Kind hüpf zurück zum Startpunkt, von wo das nächste Kind startet.
- Sammeln alle Känguru-Familien ihre Karten ein?

VARIATIONEN

- Beim Springen den Ball auf dem Kopf festhalten.
- Laufen statt springen.
- Vorsichtig zu den Karten dribbeln (gehen oder laufen).
- Erschweren der Aufgabe durch Materialien, die als Hindernisse fungieren, zum Beispiel:
 - Markierscheiben: mit dem Ball berühren
 - Kegel: drum herum hüpfen
 - Leibchen: drüber springen
 - Reifen: hinein- und herauspringen

MATERIAL

- Markierscheiben
- Bälle
- Kegel
- Bildkarten / Malvorlagen

HINWEIS

- Malvorlagen für die vier Känguru-Familien sind im Download-Bereich von www.fussballabzeichen.de zu finden und können ggf. von den Kindern im Vorfeld zum Besuch des Kontinents selbst gestaltet werden.

AFRIKA

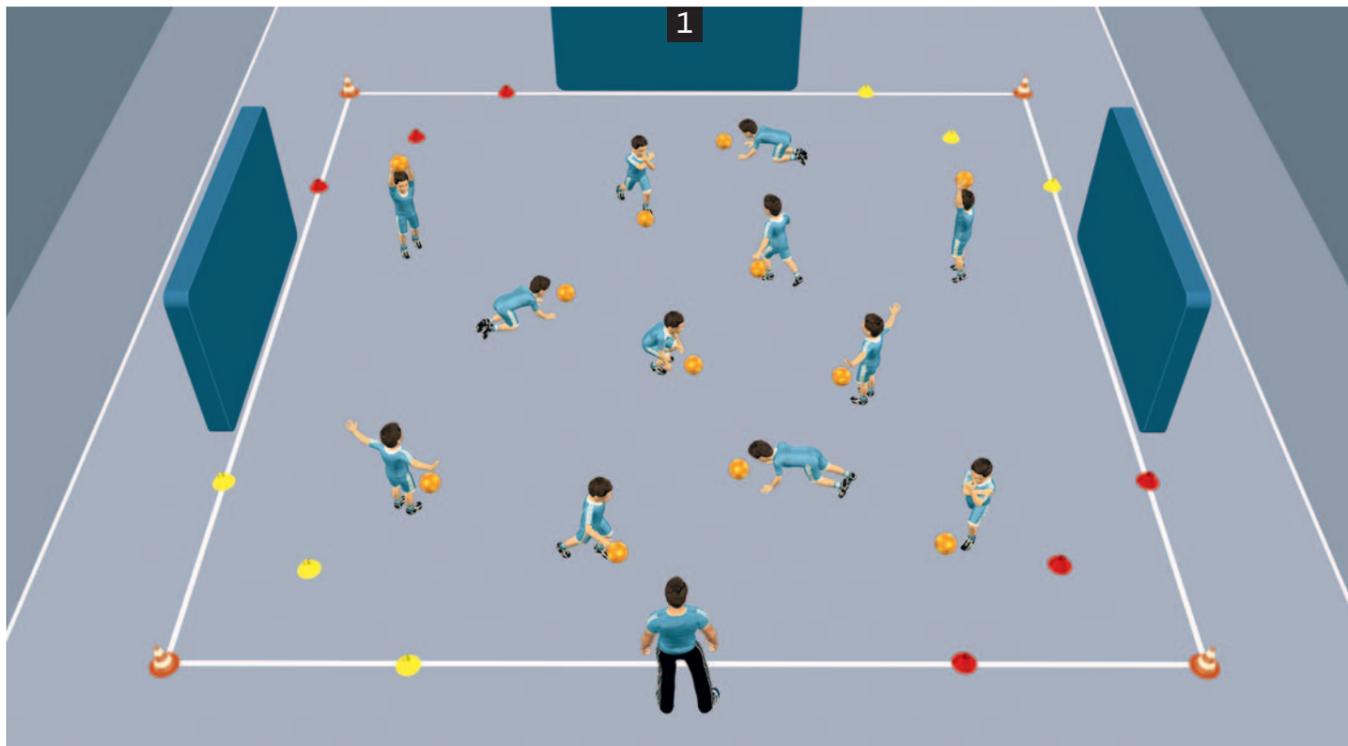
GESCHICHTE ZUM SPIEL

Afrika ist der wärmste aller Erdteile, aus diesem Grund gibt es hier auch große Wüstengebiete wie die Sahara. Funde beweisen, dass die ersten Menschen vor sehr vielen Jahren zum ersten Mal in Afrika auftauchten, viele nennen den Kontinent deshalb die Wiege der Menschheit. Ganz besonders sind auch die vielen faszinierenden Tiere, wie zum Beispiel Giraffen, Elefanten, Affen und Löwen.

Übrigens: Nicht nur Menschen spielen gern, sondern auch Tiere wie die in Afrika. Macht es genau wie sie, bewegt euch durch euren Nationalpark und passt dabei gut auf euren Ball auf!



AUF SAFARI



ORGANISATION

- An den Spielfeldseiten zwei bis vier (Matten-)Tore aufbauen (siehe Abbildung 1).
- Die Kinder verteilen sich mit je einem Ball frei im Feld

(Nationalpark).

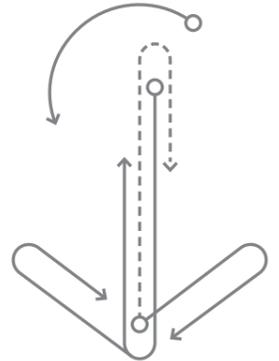
- Die vier Spielfeldseiten mit Markierscheiben kennzeichnen.
- Sie bilden die Verstecke.

ABLAUF

- Auf Zuruf verwandeln sich alle Kinder in wilde Tiere und absolvieren mit ihrem Ball verschiedene Aufgaben:
 - Elefant: Langsam mit dem Ball am Fuß stampfen.
 - Affe: Aus der Hocke springen und den Ball vor sich her rollen.
 - Krokodil: Flach krabbeln und den Ball mit dem Kopf vor sich her stupsen.
 - Giraffe: Auf Zehenspitzen gehen und die Arme mit Ball nach oben strecken.
 - Löwe: Auf allen vieren, der Balltransport erfolgt frei nach Kinderwunsch.
- Auf ein Signal hin werfen oder schießen alle ihren Ball für 20-30 Sekunden so oft wie möglich auf die leeren Tore (nicht zwei Mal nacheinander in das gleiche Tor). Welches Tier schießt die meisten Tore (siehe Abbildung 2)?
- Auf ein weiteres akustisches oder visuelles Signal (z. B. „Rot“ oder „Gelb“) laufen die Tiere in ihr Versteck und verwandeln sich mit dem nächsten Zuruf in ein neues Tier.

VARIATIONEN

- Die Aufgaben mit verschiedenen weichen Bällen und Luftballons durchführen.
- Den Ball mit verschiedenen Materialien fortbewegen, z. B. den Luftballon mit einer zusammengerollten Zeitung.
- Die Tore mit Torhütern (Trainer*in/Erzieher*in) besetzen.

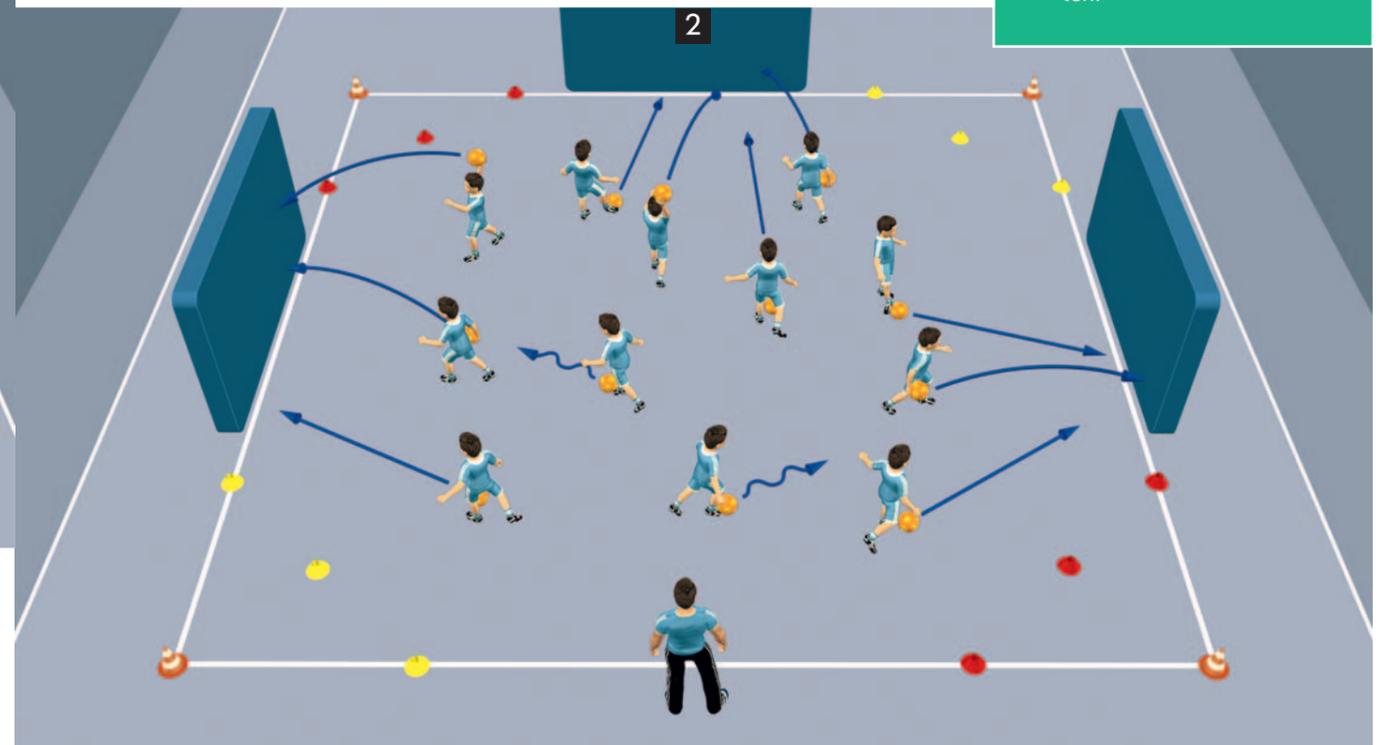


MATERIAL

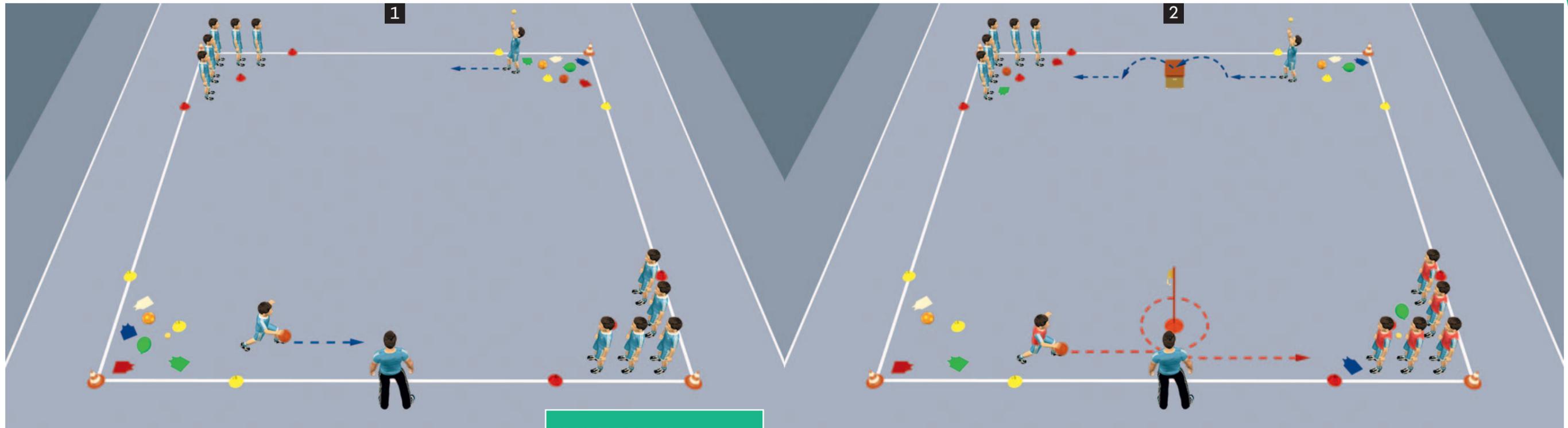
- Matten oder Tore
- Markierscheiben
- weiche Bälle

HINWEISE

- Statt Matten oder Tore bieten sich Stangentore an.
- Auf Distanzen und Abstände der Kinder vor dem Tor bzw. beim Torschuss achten!



AMERIKA GOLDRAUSCH



GESCHICHTE ZUM SPIEL

Amerika besteht aus zwei Kontinenten: Nord- und Südamerika. Die Natur ist auf diesem Erdteil sehr unterschiedlich, von kalten Polarregionen bis zu heißen Wüstengebieten finden sich hier alle Klimazonen der Erde. Es gibt sowohl unberührte Natur als auch große Städte mit vielen Menschen. Vor langer Zeit lebte in Nordamerika ausschließlich die indigene Bevölkerung, danach kamen die ersten europäischen Auswanderer hinzu – auch, weil sie nach Gold und Edelsteinen suchten.

Und genau das dürft ihr jetzt auch tun. Findet so viele Schätze wie möglich und bringt sie sicher in euer Versteck!



MATERIAL

- Markierscheiben
- Tennisbälle
- Softbälle
- Gummibälle
- Luftballons
- Leibchen

HINWEISE

- Anstelle der oben genannten Materialien eignen sich auch sportartfremde Gegenstände, wie z. B. Plastikbausteine als Schätze.
- In Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl festlegen, wie viele Kinder eines Teams gleichzeitig laufen dürfen bzw. wann das nächste Kind loslaufen darf!

ORGANISATION

- Die Kinder in zwei Schatzsucher-Teams einteilen (Blau und Rot), um Gold und Edelsteine zu sammeln.
- Als Schätze dienen verschiedene Materialien (Tennisbälle, Softbälle, Gummibälle, Luftballons, Leibchen etc.), die in zwei gegenüberliegenden Feldecken in gleicher Anzahl platziert werden.

ABLAUF

- Auf ein Signal laufen die Schatzsucher auf ihrer festgelegten Seite (siehe Abbildung 1) zur Ausgrabungsstätte und sammeln Gold und Edelsteine. Dabei darf jedes Kind nur einen Gegenstand mitnehmen.
- Der Transport der Schätze erfolgt auf unterschiedliche Weise, z. B.:
 - Tennisball: hochwerfen und fangen
 - Softball: mit dem Fuß dribbeln
 - Gummiball: rollen oder prellen
 - Luftballon: vor sich herschlagen
 - Leibchen: hinten in die Hose stecken

- Schaffen es beide Gruppen, in einer vorgegebenen Zeit ihre gesamten Schätze einzusammeln?

VARIATIONEN

- Die Fortbewegungsarten variieren: vorwärts, rückwärts, beidbeinig, einbeinig, auf allen Vieren usw.
- Je nach Materialien neue Transportarten kreieren: Duplosteine z. B. auf den Kopf oder Handrücken legen. Nach dem Spiel können die Kinder gemeinsam mit den Steinen einen Turm bauen.
- Ein*e Trainer*in/Erzieher*in fängt die Schatzsucher auf dem Hinweg, sodass sie zuerst zurück zum Lager müssen, bevor sie erneut starten dürfen.
- Durch den Aufbau kleiner Hindernisse (Bänke, Kleinkästen, Stangen usw.) die Aufgabe erschweren (siehe Abbildung 2).

EUROPA

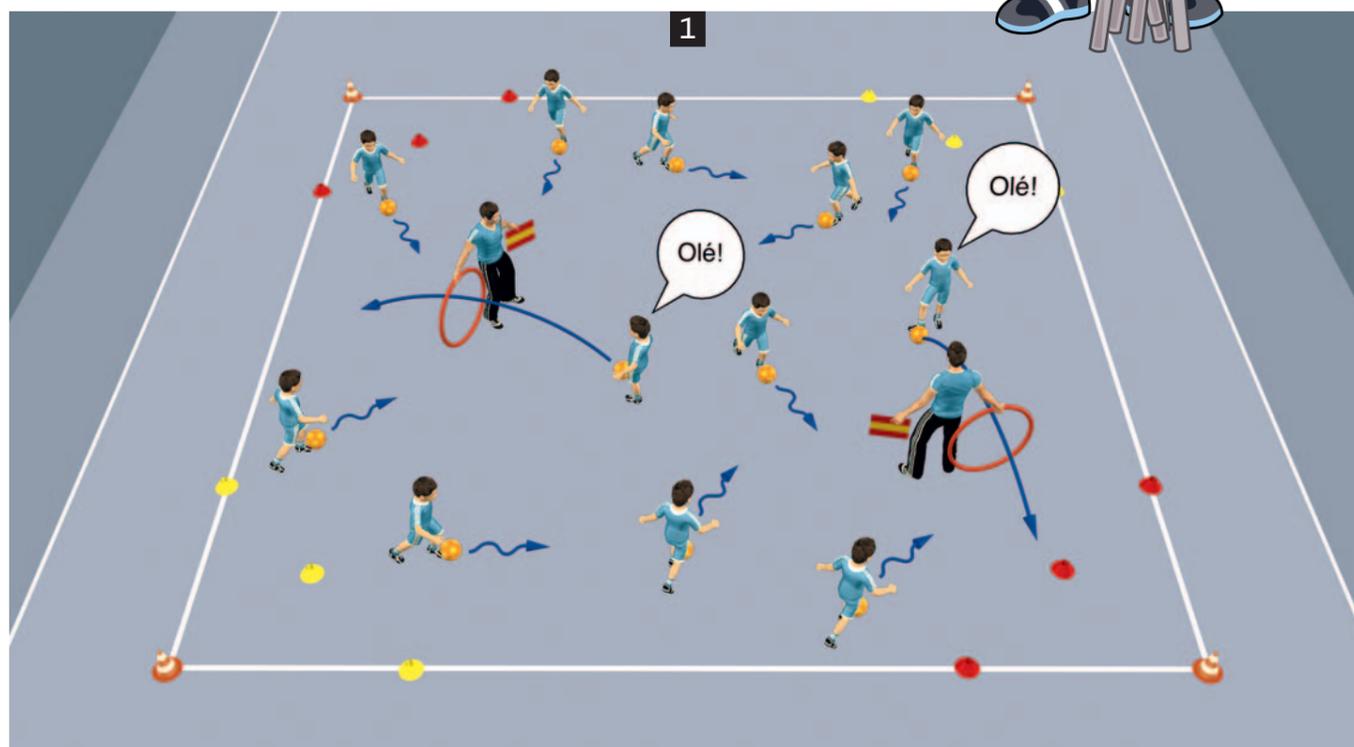
GESCHICHTE ZUM SPIEL

In Europa leben auf einer relativ kleinen Fläche sehr viele Menschen. Der Kontinent besteht aus 46 Einzelstaaten, in denen mehr als 100 Sprachen gesprochen werden. Von Norwegen bis Griechenland, von Portugal bis Russland – wer Europa durchquert, stößt auf die unterschiedlichsten Völker, Kulturen und Landschaften.

Habt ihr schon einmal gehört, wie die Menschen in Spanien, Italien und England sprechen? Hier dürft ihr selbst einmal ausprobieren, wie in den verschiedenen Ländern Europas gejubelt wird!



TORJUBEL

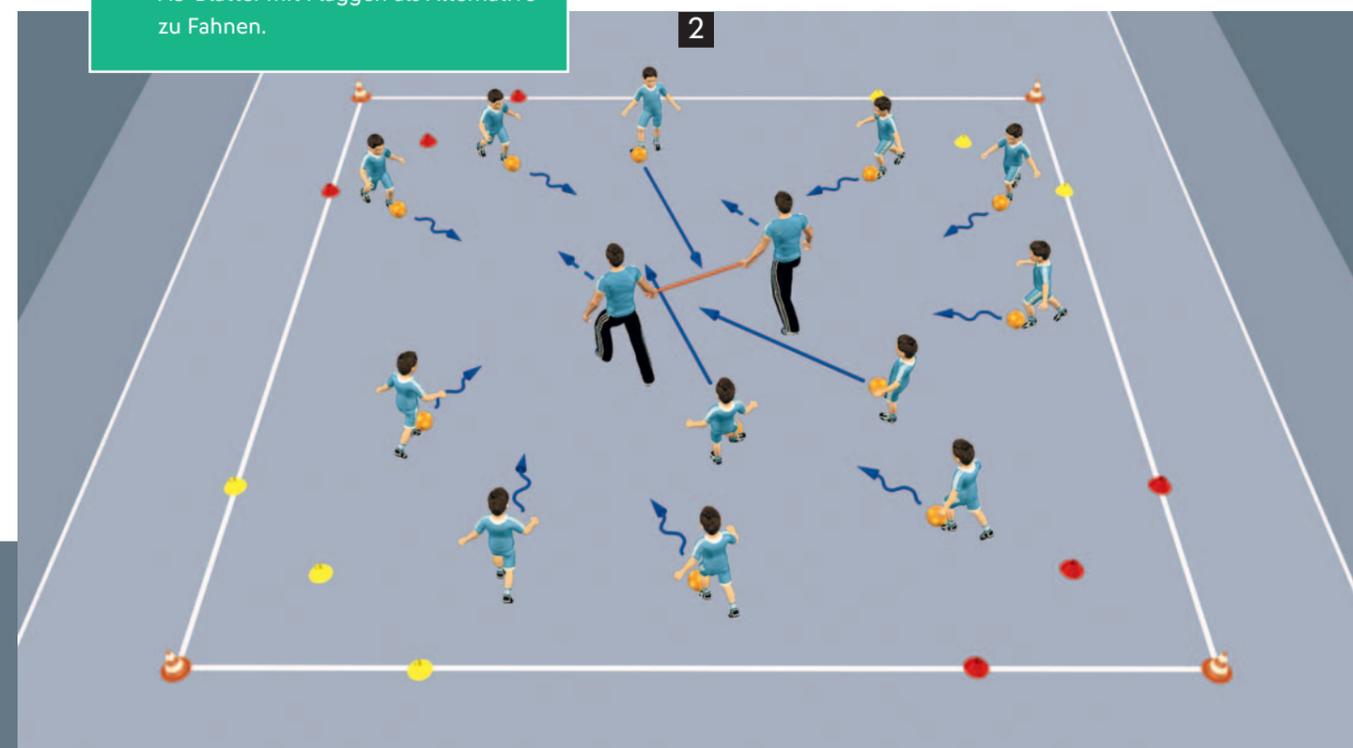


MATERIAL

- Reifen analog der Anzahl teilnehmender Helfer/innen
- Bälle
- Länderfahnen

HINWEISE

- Statt der Reifen Stangen oder Pezzi-bälle nutzen.
- Bedruckte oder selbst gebastelte A3-Blätter mit Flaggen als Alternative zu Fahnen.



ORGANISATION UND ABLAUF

- Jedes Kind hat einen Ball am Fuß.
- Zwei Trainer*innen/Erzieher*innen halten je einen Reifen in der Hand.
- Sie laufen mit den Reifen frei umher.
- Die Kinder dribbeln im Feld und versuchen, von beiden Seiten durch die Reifen zu schießen (siehe Abbildung 1).
- Vor jedem Durchgang zeigen die Trainer*innen/Erzieher*innen den Kindern eine neue Länderfahne.
- Diese jubeln anschließend bei jedem Treffer passend zum Land:
 - Spanien: „Olé!“
 - Italien: „Forza!“
 - England: „Goal!“
 - Island: „Huh!“
 - Frankreich: „Allez!“

- Deutschland: „Tor!“
- In welchem Land erzielt die Gruppe die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- Den Ball durch die Reifen werfen.
- Die Haltehöhe der Reifen variieren.
- Die Reifen wie einen Basketballkorb halten.
- Individuell weitere Länder mit Bezug zur Gruppe einbeziehen.
- Variationen der Materialien:
 - Statt Reifen halten zwei Trainer*innen/Erzieher*innen eine Stange zwischen sich. Durch dieses „bewegliche Tor“ wird geschossen (siehe Abbildung 2).
 - Die Trainer*innen/Erzieher*innen rollen Pezzi-bälle als bewegliche Ziele durch den Raum.



DOPPELPASS
2024

SEPP-HERBERGER-TAG: EIN FUSSBALLFEST FÜR GRUNDSCHULEN UND FUSSBALLVEREINE



**SCHULE UND VEREIN:
GEMEINSAM AM BALL!**
Dieser Doppelpass lohnt sich!

Der DFB unterstützt Schulen und Vereine, die eine Kooperationsvereinbarung abschließen, mit attraktiven Materialpaketen.

Spielen Sie den Doppelpass: alle Infos zur Aktion unter
doppelpass2024.dfb.de



Infos, Anmeldung und
kostenlose Aktionsbox:
www.dfb.de



„DAS RUNDE MUSS
INS ECKIGE“
SEPP HERBERGER



„11 FREUNDE
MÜSST IHR SEIN“
SEPP HERBERGER



DOPPELPASS
2024



SEPP-HERBERGER-TAG



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND



2 GEGEN 2 IST UNSER 1x1.

Fußballzeit ist die beste Zeit. Erlebe den neuen Kinderfußball.

Mehr auf: dfb.de/kinder



FUSSBALL- ABZEICHEN



IMPRESSUM

Herausgeber:
Deutscher Fußball-Bund e. V.
DFB-Campus
Kennedyallee 274
60528 Frankfurt am Main
www.dfb.de

Redaktionelle Mitarbeit:
Tim Langen, Iris Stöger,
Manuel Schulitz, Christian Hohl,
Marc Kuhlmann

Gestaltung:
philippka GmbH & Co. KG
Rektoratsweg 36
D-48159 Münster

Druck:
NINO Druck GmbH
Im Altenschemel 21
D-67435 Neustadt an der Weinstraße

Bildnachweis:
Deutscher Fußball-Bund