



Württembergischer
Fußballverband

VEREINS- SPORTWOCHE

IDEEN FÜR EIN FERIENPROGRAMM

ZIELSETZUNG UND NUTZEN EINER SPORTWOCHE



ZIELSETZUNG UND NUTZEN EINER SPORTWOCHE

Verlässliche Betreuung, echte Entlastung

Eine ganztägige Lösung in den Ferien. Egal ob Oster,- Pfingst,- Sommer,- oder Herbstferien: Kinder erleben eine Woche Bewegung, Struktur und Gemeinschaft – Eltern gewinnen Planungssicherheit

Vereinsangebot für die Schule

Das Angebot der Sportwoche kann direkt an die Schule oder die Gemeinde gerichtet werden. Im Rahmen der Ganztagsbetreuung werden vor allem in den Ferien Betreuungsangebote benötigt. Eine Finanzierung ist durch Eigenbeteiligung & Ganztagsbudget der Gemeinde möglich

ZIELSETZUNG UND NUTZEN EINER SPORTWOCHE

Kindgerecht & leicht umsetzbar

Inhalte nach der Trainingsphilosophie Deutschland, SÜS-Modell (Spielen–Üben–Spielen) mit vielen kleinen Spielformen. Klare Struktur hilft auch weniger erfahrenen Trainerteams

Mehr Vereinsbindung, mehr Wirkung

Multisportive Impulse (z. B. Handball, Leichtathletik, Turnen) fördern Motorik ganzheitlich. Die Praxis zeigt: Camps gewinnen Mitglieder, aktivieren Ehrenamt und stärken das Vereinsleben

TRAININGSPHILOSOPHIE UND LEITLINIEN



KINDERFUSSBALL IN DER SPORTWOCHE

WFV-Leitidee: Lernen durch Spielen

Jede Einheit ist kindgerecht spielorientiert. Freude, viele Ballaktionen und eigene Entscheidungen stehen im Mittelpunkt

SÜS-Modell: Spielen – Üben – Spielen

Start mit freien Formen (z. B., Fangspiele) und kleinen Fußballspielen wie Funino + Minifußball. In der Üben-Phase kurze technische Schwerpunkte wie Torabschluss, Ballkontrolle oder Tricks und raffinierte Pässe. Ebenfalls spielerisch vermittelt (z.B. Mäxle-Spiel)

WFV-Spielformen & Pädagogik

Mix-Spielfeld: Verschieden Spielfelder mit verschiedenen Herausforderungen; Champions-League-Modus mit Auf/Abstieg für kurze, intensive Wettspiele. Trainer coachen über Fragen und geben Feedback

WOCHENSTRUKTUR UND TAGESABLAUF



WOCHENSTRUKTUR UND TAGESABLAUF

Tagesablauf (wiederkehrend)

08:00–09:00 Uhr: Ankommen & freies Spielen/Fangen (Aktivierung)

09:00–12:00 Uhr: Sportlicher Schwerpunkt (Üben & Spielen im Wechsel)

12:00–13:00 Uhr: Mittagspause (inkl. Mittagessen und Ruhezeit)

13:00–16:00 Uhr: Multisport & zum Abschluss freie Fußballspiele

Vormittag: Schwerpunkttraining (09:00–12:00 Uhr)

Beispiele: Torabschluss, Angreifen, Ballgewinnen

Regelmäßiger Wechsel zwischen Übungs- und Spielformen

WOCHENSTRUKTUR UND TAGESABLAUF

Mittagspause: Essen und Ruhezeit (z.B. Brettspiele, (Fußball-) Bücher oder Puzzle)

Nachmittag: Locker & abwechslungsreich (13:00–16:00 Uhr)

Multisportive Angebote (z. B. Basketball-Minispiele, Leichtathletik-Staffeln, Kooperationsspiele). Integration von anderen Vereins-Abteilungen

Gegen Tagesende erneute freie Fußballspiele in Mix-Spielfeldern sowie verschiedene Turnierformen

Wichtig: Das Angebot der Sportwoche kann auch kürzer sein, z.B. nur an drei Tagen stattfinden

MÖGLICHER ABLAUFPLAN

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08:00 - 08:30 Uhr	<u>Ankommen & Kennenlernspiele</u>	Aktivierung	Freies Spiel	Bewegungsspiele	Warm-Up
08:30 - 11:30 Uhr	<u>Fußball & Mehr Spielen in Stationen</u>	<u>Angreifen spielend lernen</u>	<u>Ballgewinnen spielend lernen</u>	Tore erzielen & Tore verhindern	Abschluss-WM/EM
12:00 - 13:00 Uhr	Mittagspause & Ruhezeit	Mittagspause & Ruhezeit	Mittagspause & Ruhezeit	Mittagspause & Ruhezeit	Mittagspause & Ruhezeit
13:00 - 14:30 Uhr	<u>Kooperationsspiele</u>	Basketball Minis 3x3	Leichtathletik Staffeln	Trikots gestalten	Finalspiele Abschluss WM/EM
14:30 - 16:00 Uhr	Freies Fußballspiel „ <u>Man of the match</u> “	Freies Fußballspiel „ <u>Championsleague</u> “	WM-Auslosung & Abnahme <u>DFB-Fußballabzeichen</u>	Freies Fußballspiel	Siegerehrung Ausklang

ORGANISATION, MATERIAL & UMSETZUNG



ORGANISATION, MATERIAL & UMSETZUNG

Helferbedarf (Rollen & Verhältnis)

- Bis ca. 20 Kinder: mind. drei Betreuer (zwei auf dem Platz, eine Person für Betreuung/Organisation)
- Größere Gruppen: ca. ein Betreuer pro 6–10 Kinder
- Klare Rollen: Feldtrainer, Turnierleitung, Betreuung

Materialliste (Richtwerte pro 20 Kinder)

- 20–25 Bälle, 40–60 Hütchen, 8–12 Minitore, Leibchen (mehrere Farben)
- Erste-Hilfe-Set (fix eingeplant)
- Tipp: Kreativangebot; Weiße T-Shirts + Textilfarben für Mittagspause

ORGANISATION, MATERIAL & UMSETZUNG

Platzorganisation (Setup & Wetter)

- Großfeld in mehrere Funino- und Trainingsfelder unterteilen
- Alternative: Kleinfeld unterteilen
- Schlechtwetter: Zugang zu Halle oder überdachtem Bereich

Fazit: Mit klarer Struktur ist das Camp mit überschaubarem Aufwand realisierbar.



ORGANISATION, MATERIAL & UMSETZUNG

Helferbedarf (Rollen & Verhältnis)

- Bis ca. 20 Kinder: mind. drei Betreuer (zwei auf dem Platz, eine Person für Betreuung/Organisation)
- Größere Gruppen: ca. ein Betreuer pro 6–10 Kinder
- Klare Rollen: Feldtrainer, Turnierleitung, Betreuung

Materialliste (Richtwerte pro 20 Kinder)

- 20–25 Bälle, 40–60 Hütchen, 8–12 Minitore, Leibchen (mehrere Farben)
- Erste-Hilfe-Set (fix eingeplant)
- Tipp: Kreativangebot; Weiße T-Shirts + Textilfarben für Mittagspause

EXKURS: ALTERSSPEZIFIKA



ZIELE IM F-JUGEND FUSSBALL (KLASSE 1 & 2)

- Training ist Spielen mit vielen Ballkontakten für jeden
- Kreativität und Spielfreude fördern
- Durch „Vormachen-Nachmachen“ das Lernen fördern
- Wenige, aber klare Regeln aufstellen! Respektvoller Umgang ist die Basis!

Fußballerischer Fortschritt:

1. Ball erobern, dribbeln & schießen
2. Dribbeln & / oder abspielen
3. Abspielen & anbieten/ freilaufen

Viele Aktionen am Ball!



ZIELE IM E-JUGEND FUSSBALL (KLASSE 3 & 4)

- Fußballspielen lernen wie im Straßenfußball
- In kleinen Teams und Feldern
- Geschicklichkeit und Schnelligkeit am und mit dem Ball
- Taktische Grundregeln & Raumorientierung
- Siegen und verlieren lernen
- Spielerisches Kennenlernen auch schwieriger Techniken

Fußballerischer Fortschritt:

1. Anbieten & Freilaufen
2. Ballan- und Mitnahme in alle Spielrichtungen
3. Persönliche Duelle

Der Ball steht im Mittelpunkt!



SPIEL- & TURNIERFORMATE: IDEEN



SPIEL & TURNIERFORMATE

Fußball: Kleine Spielformen

1v1 – 5-5, Funino (Vier-Tore-Spiel)
Eindribbeln, letztes Kind macht Hand

→ Viele Ballkontakte & Entscheidungen,
Förderung von Ball- und Raumgefühl



Turniere: Championsleague-Modus

Nach jedem Kurzspiel: Sieger rauf,
Verlierer runter

→ Ähnliche Niveaus, kaum Wartezeit,
dauerhaft hohe Motivation



Verschiedene Sportarten

Multisport (z.B. Handball, Basketball,
Brennball oder Parcours)

→ Stärkt Athletik & Teamgeist, Spiele
sind auch flexibel kombinierbar



BEGRÜSSUNGSSPIELE





Begrüßung

Kommunikationsspiel

ab 6 Jahren

Material:

Spielfeldmarkierungen für einen möglichst engen Kreis, angepasst an die Personenzahl



Spielbeschreibung

Alle prellen ihren Ball in einem engen Kreis. Bei jeder Begegnung begrüßen sie sich mit Handschlag, während der Ball mit der anderen Hand festgehalten wird: „Hallo, ich bin Hans und komme aus ...“

Änderungen:

Bei Personen, die sich schon kennen, kann die Begrüßung angepasst werden: „Hallo, ich bin Ines und habe eine Katze und einen Hund als Haustiere.“



Ziel:

Kommunikation spielerisch in Gang bringen.



Was dieses Spiel bewirken kann:

Kinder und Jugendliche brauchen ein Kommunikationstraining. Mit der Begrüßung wird das Kennenlernen eingeleitet: wer sich kennt, redet miteinander und baut vertrauen zu einander auf!



Blindes Führen

Vertrauensspiel

ab 6 Jahren

Material:

-



Spielbeschreibung

Die vordere Person eines Paares schließt die Augen und wird von der hinteren durch ein Berühren auf den Schultern gesteuert. Es wird vorher verabredet, wie man nach links und nach rechts steuert und wie man Vorwärtsgen und Stehenbleiben anzeigt.

Änderungen:

- Führen durch Zurufen von Kommandos
- Führen durch Zurufen von seitenverkehrten Kommandos
- Die Steuernden stehen am Spielfeldrand und lenken von außen durch Zurufe.



Ziel:

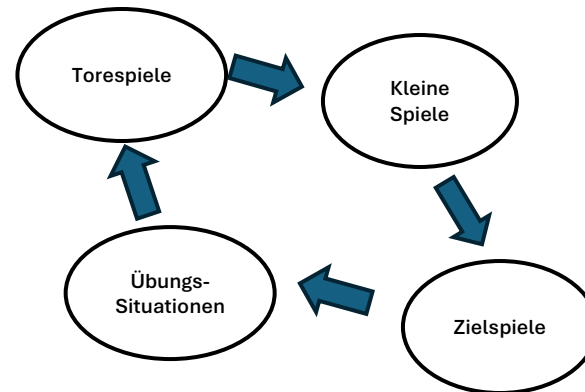
Verstehen, wie Vertrauen durch richtige Kommunikation entsteht.



Was dieses Spiel bewirken kann:

Nicht immer spricht man eine gemeinsame Sprache. Viele Signale der Dialogpartner muss man erst richtig verstehen lernen und sich dabei ganz aufeinander konzentrieren.

STATIONENTRAINING



STATIONENTRAINING: KLEINE SPIELE

KLEINE SPIELE

7. WER HAT KEIN HAUS?

59

Vorbereitung:

- 1 Mannschafsstärke
- Hallenfeld oder ca. 20 x 20 m
- Hütchen

Spielidee/Spielregeln

Mehrere Hütchen liegen verteilt im ca. 20 x 20 m großen Feld. An jedem Hütchen (= Haus) steht ein Spieler. Nur ein Spieler hat kein Haus. Wenn dieser ruft: „Wechselt das Haus“, muss jeder sein Haus verlassen und versuchen nach einer bestimmten Zeit (Zuruf Trainer/Unterbrechung Musik), in ein anderes zu gelangen. Wer leer ausgeht, muss das nächste Spiel eröffnen usw.

Variationen

- Ausgangsstellung wechseln: Hocke, Kniestand, Bauchlage, Schneidersitz usw.
- Fortbewegungsarten verändern: Laufen auf allen Vieren, Hüpfen auf einem oder beiden Beinen, Dribbeln mit Ball usw.
- Partnerspiel – Gruppen bilden: An den Hütchen dürfen 2 Kinder stehen.

KLEINE SPIELE

21. SCHWÄNZCHEN EROBERN

73

Vorbereitung:

- 2 bis 3 Mannschafsstärken
- Matten, 2 Parabolanker
- Hallenfeld oder ca. 20 x 20 m
- Parabolanker

Spielidee/Spielregeln

Zwei Mannschaften bewegen sich im ca. 20 x 20 m großen Feld. Die Mannschaften unterscheiden sich durch Farbbänder, die sie gut sichtbar am Rücken in den Hosenband stecken.

Die Kinder einer Mannschaft versuchen, die Parabolanker der anderen zu erobern und umgekehrt, wobei jedes Kind auch auf sein eigenes Band achten muss. Welche Mannschaft erobert zuerst alle Bänder der anderen Mannschaft?

KLEINE SPIELE

8. FELDER WECHSELN

60

Vorbereitung:

- 2 bis 3 Mannschafsstärken
- Hallenfeld oder ca. 20 x 20 m
- Bälle

Spielidee/Spielregeln

Alle Kinder prellen in der Halle (außerhalb der Felder) mit ihren Bällen. Der Trainer ruft eine Zahl, und alle Kinder laufen in das genannte Feld.

Variationen

- Kinder führen in einem Feld den Ball am Fuß. Der Trainer nennt ein anderes Feld. Wechsel!
- ohne Ball: verschiedene Fortbewegungsarten (Laufen, Hopschritt, Hüpfen)

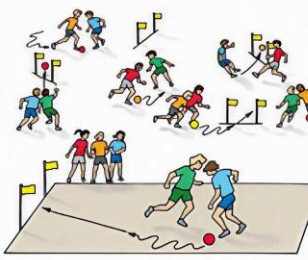
STATIONENTRAINING: TORESPIELE

20. EINERDRIBBLING 125

5.3 Gleichzahlsiele

Vorbereitung:

- 1 gegen 1
- Begrenzungen, ca. 5 x 5 m
- 1 Stangen- oder Hütchentor (2 m)
- Torlinie überdribbeln



Spielidee/Spielregeln
Sich per Dribbling durchsetzen und die Torlinie überdribbeln.

Variationen

- 2 gegen 2
- Turnierform oder Vierer-Gruppen (Belastung und Erholung)

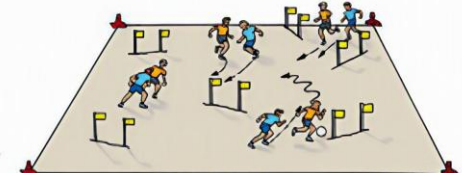
Taktik
Zweikampfverhalten bei eigenem/gegnerischem Ballbesitz s. Anhang „Finten“!

 Nicht durch die Tore laufen.

49. 6-TORE-SPIEL 154

Vorbereitung:

- 4 gegen 4
- variabel, ca. 20 x 20 m
- 6 Metre Hütchentore, im Feld verteilt
- Dribble



Spielidee/Spielregeln
Spiel 4 gegen 4 auf 6 unsystematisch verteilte Tore, 1 Tor ist erzielt, wenn die Spieler durch eines der 6 Tore dribbelt.

Variationen

- passen durch ein Tor zum Mitspieler
- 3 gegen 3
- größeres Feld: 5 gegen 5, 7 gegen 7

Taktik
Orientierungsfähigkeit.

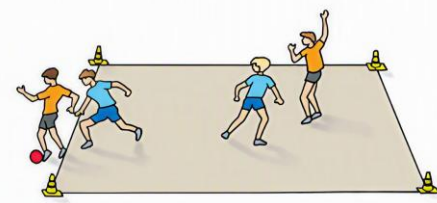
Angriffsspiel:
Freilaufen, Kombinationsspiel/Dribbling, Spielverlagerung, Torabschluss

Ballgewinnspiel:
Verschieben zum Ball, Ballgewinn

23. LINIENDRIBBLING (2 GEGEN 2) 128

Vorbereitung:

- 2 gegen 2, wegen hoher Belastung evtl. 4 Zweier-Paare in einem Feld
- begrenzt, ca. 10 x 10 m
- Linien mit weit auseinanderstehenden Hütchen (5-10 m)
- als Torabschluss – Linien überdribbeln



Spielidee/Spielregeln
Zusammenspiel und Dribbling 2 gegen 2.

Variationen

- Tor nach Doppelpass
- 3 gegen 3

Taktik
Angriffsspiel: Freilaufen, Kombinationsspiel/Dribbling, Ausnutzen des Raums, Torabschluss

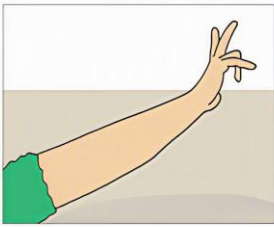
Ballgewinnspiel: Verschieben zum Ball, Ballgewinn

STATIONENTRAINING: ÜBUNGSSITUATIONEN

22. TEMPODROM

Vorbereitung:

- ab 4 Jahre
- Spielgefühl, Orientierung im Raum
- Seitlich
- abgegrenzter Raum (München)



Übungs-/Spielidee
Pro Kind ein Ball. Alle Kinder dribbeln mit ihrem Ball im Spielfeld. Trainer gibt durch Handzeichen die Geschwindigkeit (= 1.-5. Gang) vor. (Rotes Hemd = Ball stoppen).

Variationen

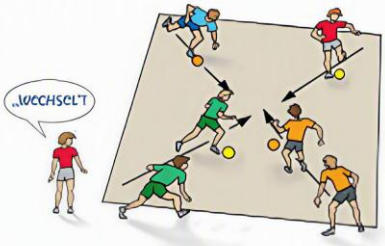
- Ball prellen
- Fortbewegungsarten mit und ohne Ball

199

33. DIAGONALER SEITENWECHSEL

Vorbereitung:

- ab 4 Jahre
- Technikschöpfung, Ballkontrolle, Orientierung im Raum
- Mannschaftsspieler
- abgegrenzter Raum



Übungs-/Spielidee
Pro Kind ein Ball. Auf Zeichen starten Kinder von 4 Ecken aus und führen den Ball kontrolliert diagonal auf die andere Seite.

Variationen

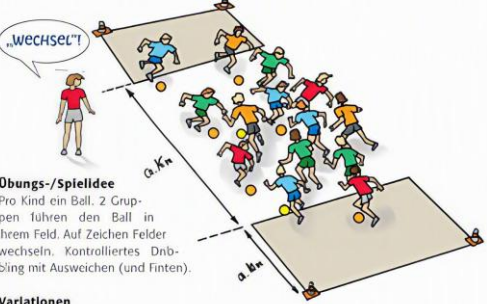
- ohne Zeitdruck (Ballkontrolle)
- mit Zeitdruck (Wettkampfsituation)
- in der Mitte Hütchen (verstärkt Ballkontrolle)
- in der Mitte ein Brückenwächter (als Gegner)
- verschiedene Fortbewegungsarten ohne Ball
- Ball prellen

210

32. FELDERWECHSEL

Vorbereitung:

- ab 6 Jahre
- Spielgefühl, Orientierung im Raum
- Mannschaftsspieler
- 2 Felder



Übungs-/Spielidee
Pro Kind ein Ball. 2 Gruppen führen den Ball in ihrem Feld. Auf Zeichen Felder wechseln. Kontrolliertes Dribbling mit Ausweichen (und Finten).

Variationen

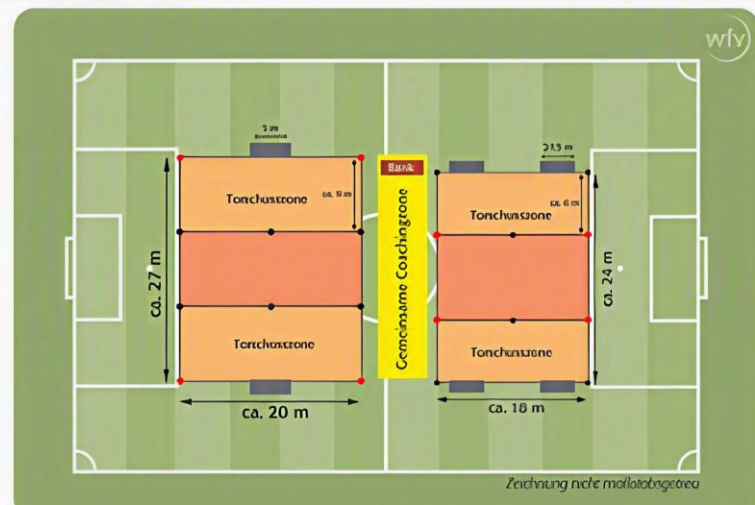
- ohne Zeitdruck (Zielsetzung: Ballkontrolle)
- mit Zeitdruck als Gruppenwettkampf
- ohne Ball, Variation der Fortbewegungsarten
- Ball prellen

209

STATIONENTRAINING: ZIELSPIELE

Kickerfußball

F-Jugend U9/U8 Spieltage im Mix-Spielfeld 4 gegen 4 und 3 gegen 3



Zeichnung nicht maßstabgetreu

F-Jugend U9/U8 Spieltage

Jahrgänge U9 und Jünger

Spielball Größe 3, Gewicht 200 g

Spielzeit Einzelspiele 8 Minuten

Spielpläne Download siehe wfv-Homepage

Mannschaftsstärke
Eine Mannschaft tritt Ld.R. mit 8 Kindern an. Diese spielen immer parallel und reitgleich gegen eine andere Mannschaft nach Leistungsvermögen aufgeteilt. Starke beginnen im 4v4, Zweitstärkste beginnen im Funino.

Spielfortsetzungen
Alle Spielfortsetzungen (nach Aus, Seitenaus, Unterbrechung, Eckball) erfolgen vom Boden aus, durch Eindrücken. Spielfortsetzungen müssen ungehindert (Abstand 3m) ausführen sein, ein Kind darf selbst ein Tor erzielen, nachdem es in das Feld eingedrückt ist.

Anstoß / Abstoß
Nach Gegentor und bei Tor aus oder Tor außerhalb der Torhüterzone von hinten vom Boden aus. Das erfolgreiche Team zieht sich in die eigene Torhüterzone zurück.

Torhüterzone
Tore schießt man vorne - in der Schürzone.

Torpieler
Sollen mitspielen/ spontan wechseln - „Letzter Mann macht Hand“ und ohne Abschlag agieren!

Drei-Tore-Regel
Sobald ein Team drei Tore Vorsprung hat, kann der Gegner einen Spieler auflösen. Sobald sich die Tordifferenz auf ein Tor reduziert hat, wird wieder in Gleichzahl gespielt.

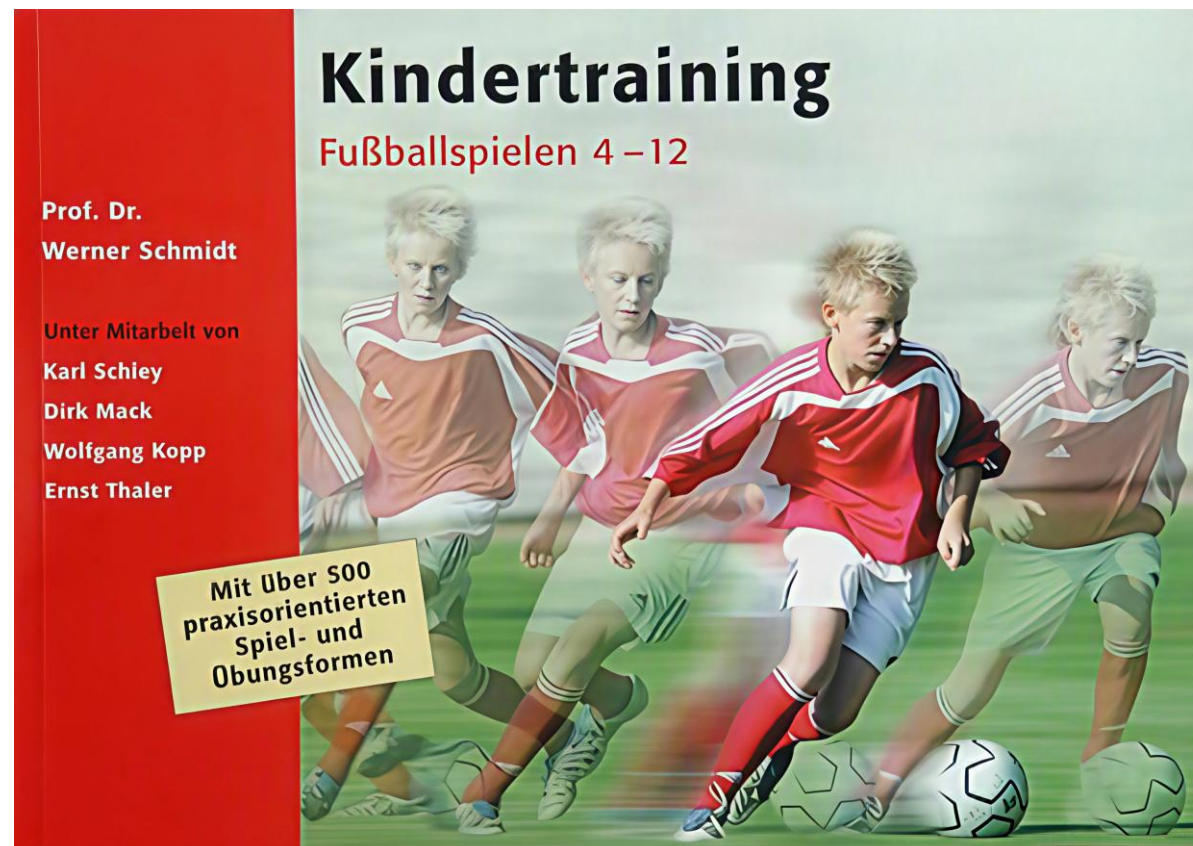
Spielerwechsel - Rotationsspieler
Bei Torerfolg sofortiger Wechsel nach festem Rotationsprinzip - Falls nicht genügend Tore fallen, wird spontan rotiert (ca. alle 2 Min.)

Es gelten die drei Regeln der FAIR-PLAY-LIGA:
Elternzone hinter der Barriere, Spielhelfer statt Schiedsrichter, gelassene Trainer.

Spielform 4 gegen 4	Mannschaftsstärke 8 Spieler*innen	Funino 3 gegen 3 (+ Rotationsspieler*innen)
Maximal 4 Kinder - „Hinterstes Kind macht Hand“/ im Tor!	Spieleranzahl	Maximal 3 Kinder - Kein Kind im Tor!
Aus 9m Entfernung (Halle 7m)	Strafstoß	Zielschuss von der Mitte des Spielfeldes
9m vor dem Tor. Alternativ Torabklänge (165cm)	Torhüterzone	6m vor den Toren
Eindrücken von der Ecke	• Eckstoß •	Eindrücken an der Torhüterlinie

Nach der Hälfte aller Spiele laut Spielplan des Spieltages tauschen die Kinder das Spielfeld.
Teams die ihre ersten (3) Spiele im 4 gegen 4 spielten, starten anschließend ihre (3) Spiele im Funino und umgekehrt.
Wir spielen fair! + Wir sind ein Team!

WEITERE IDEEN: SIEHE WFV-BUCH „KINDERTRAINING“



ANGREIFEN SPIELEND LERNEN



PRAXIS: ANGRIFFSPIEL

Lernziele für das Angriffsspiel im 1-1

- Tempo aufnehmen, Tor/freien Raum anstreben
- Schnell bleiben
- Kommt der Gegner mit tiefem Körperschwerpunkt:
- Bringe deinen Körper zwischen Ball & Gegner
- Führe den Ball mit dem vom Gegner entfernten Fuß
- Tempowechsel mit Finte/Körpertäuschung
- Aus tiefem Körperschwerpunkt beschleunigen und dann
- Torabschluss



PRAXIS: ANGRIFFSPIEL

Lernziele für das Angriffsspiel im 2-2

- Andribbeln und Tempo aufnehmen- dadurch Gegner binden
- Tor/ freien Raum anstreben
- Schnell bleiben
- Elemente des Anbietens & Freilaufen nutzen, seitlich zeigen oder Lücken suchen („so breit wie nötig, so tief wie möglich“)
- Entscheidung eigenes Dribbling (siehe 1:1 Finte) oder Passen oder Torabschluss!



PRAXIS: ANGRIFFSPIEL

Lernziele für das Angriffsspiel im 3-3 + Torspieler

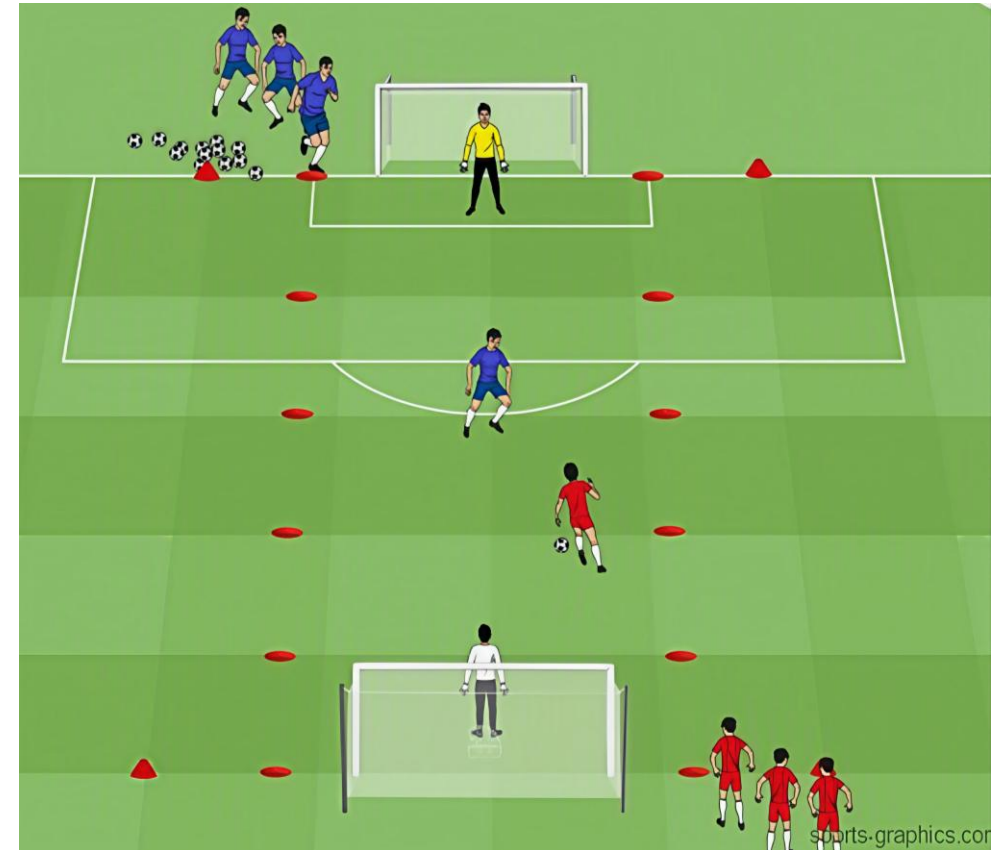
- Andribbeln und Tempo aufnehmen
- Dadurch Gegner binden
- Schnell bleiben
- Elemente des Anbietens & Freilaufen nutzen z.B. seitlich zeigen oder Lücken suchen
- („so breit wie nötig, so tief wie möglich“.)
- Rangfolge Angriffsspiel: z.B. „erster Blick tief“,
- Entscheidung eigenes Dribbling oder Passen oder Torabschluss



PRAXIS: BALLGEWINNSPIEL

Lernziele für das Ballgewinnspiel im frontalen 1-1

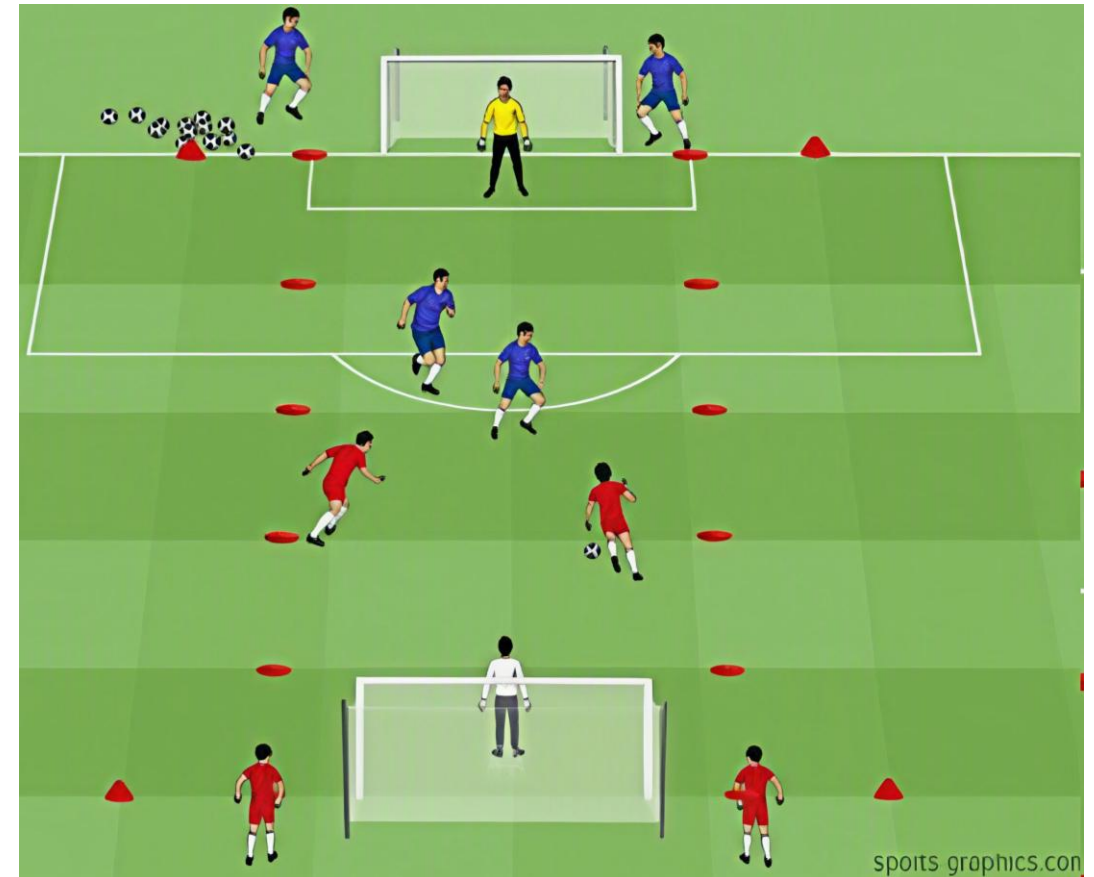
- Den Dribbler möglichst früh unter Druck setzen (entgegenlaufen)
- Zeitpunkt des Abbremsens, Stellen des Dribblers und Einnehmen der seitlichen Stellung mit tiefem Körperschwerpunkt („surfen“)
- Steuern des Dribblers:
- Welches ist der starke Fuß des Dribblers?
- Kann die Auslinie als „Mitspieler“ helfen?
- Abstand zum Dribbler „Schlagdistanz“
- Tempo des Dribblers aufnehmen
- Ball gewinnen und selbst angreifen



PRAXIS: BALLGEWINNSPIEL

Lernziele für das Ballgewinnspiel im frontalen 2-2

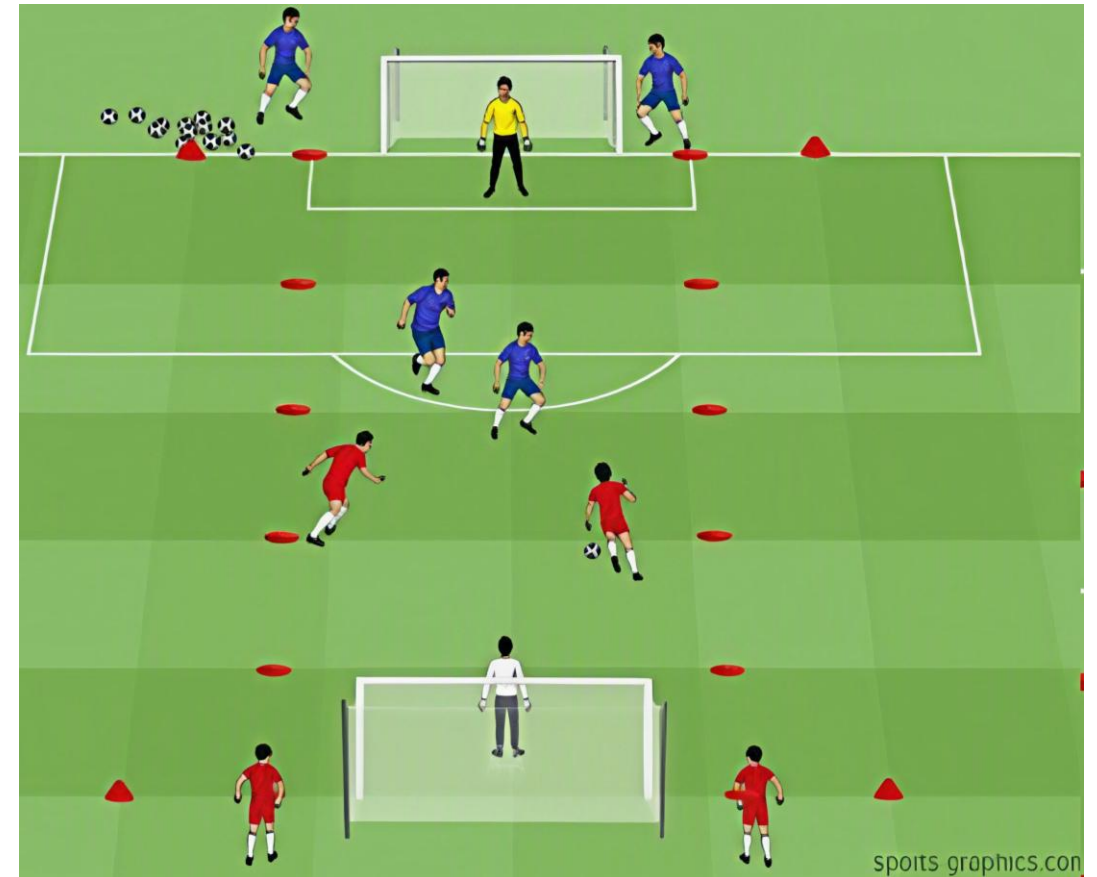
- Kompakte Grundordnung, Kommandosprache
- Den Dribbler möglichst früh unter Druck setzen
- Seitliche Stellung mit tiefem Körperschwerpunkt einnehmen („surfen“)
- Steuern des Dribblers, welches ist der starke Fuß des Dribblers? Ist das Steuern zum Mitspieler sinnvoll? Kann die Auslinie als „Mitspieler“ helfen?
- Passwege schließen, Jagen des Dribblers
- Gegnerischen Spieler ohne Ball „abschneiden“
- Sofortiges oder verzögertes Angreifen (Fallen) Ball gewinnen und selbst angreifen



PRAXIS: BALLGEWINNSPIEL

Lernziele für das Ballgewinnspiel im 3-3

- Kommandosprache
- Kompakte Ordnung in Breite und Tiefe
- Ort des Ballgewinnspiels: 1./2./3. Drittel
- Steuern der gegnerischen Angriffsrichtung
- Zum Ball verschieben und Überzahl herstellen
- **Ballnaher Spieler:**
Ballbesitzer angreifen und Ball gewinnen
- **Ballferne Spieler:**
Anspiel abfangen / verhindern durch Laufen in den Passweg, Zustellen des Passweges / Angreifen des Gegners bei der Ballannahme



COACHING DURCH FRAGEN

Wo dribbelst du hin?

- Zum Tor
- In den freien Raum
- Auf den Gegner zu (binden)

Wann spielst du ab?

- Wenn der Gegner zu mir kommt (Pass bei Bindung)

Wann spielst du nicht ab?

- Wenn der Gegner den Passweg blockiert
- Wenn der Gegner meinen Mitspieler deckt

Was machst du, wenn der Weg zum Tor plötzlich frei wird?



METHODIK

„Vom Leichten zum Schweren“

„Vom Einfachen zum Komplexen“

„Vom Bekannten zum Unbekannten“



BALL ZUM ZIEL BRINGEN

Aufgabe:

- Schafft ihr es so schnell wie möglich, alle Bälle in die Burg zu bringen?
- Der Burgwächter darf die Bälle wieder rausschießen
- Balltransport: Mit der Hand/ mit dem Fuß

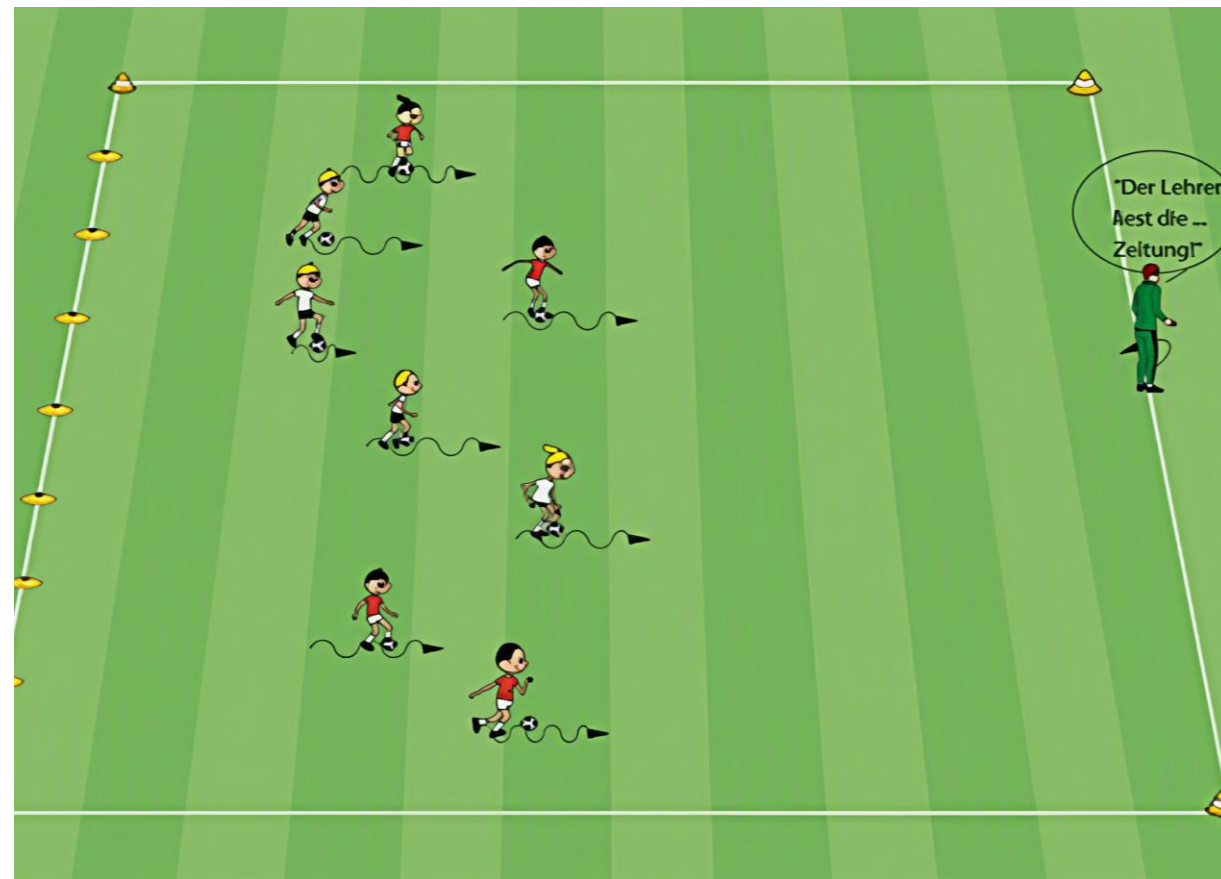


BALL ZUM ZIEL BRINGEN

Aufgabe:

- Kinder dribbeln so lange der Trainer ihnen den Rücken zu dreht
- Trainer zählt laut 1,2,3 („der Lehrer liest die Zeitung“) und dreht sich dann um
- Jetzt müssen die Kinder stillstehen und ihren Ball am Fuß haben
- Wer sich bewegt wird vom Trainer zurück an die Startlinie geschickt
- Dann dreht sich der Trainer wieder um und zählt erneut
- Welches Kind schafft es als erstes über die Ziellinie

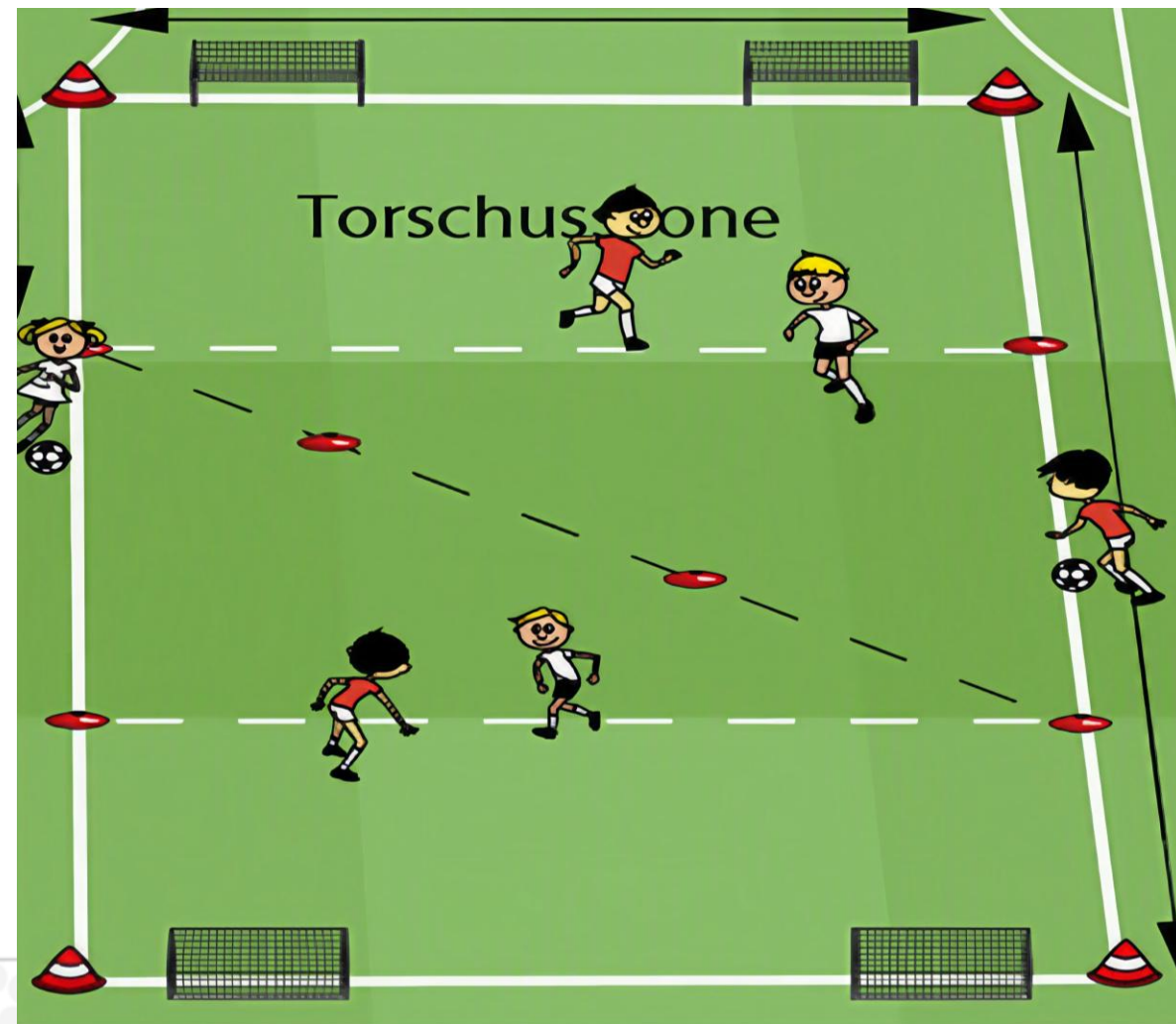
Spielen, bis es alle Kinder geschafft haben



AM GEGNER VORBEI ZUM ZIEL

Aufgabe:

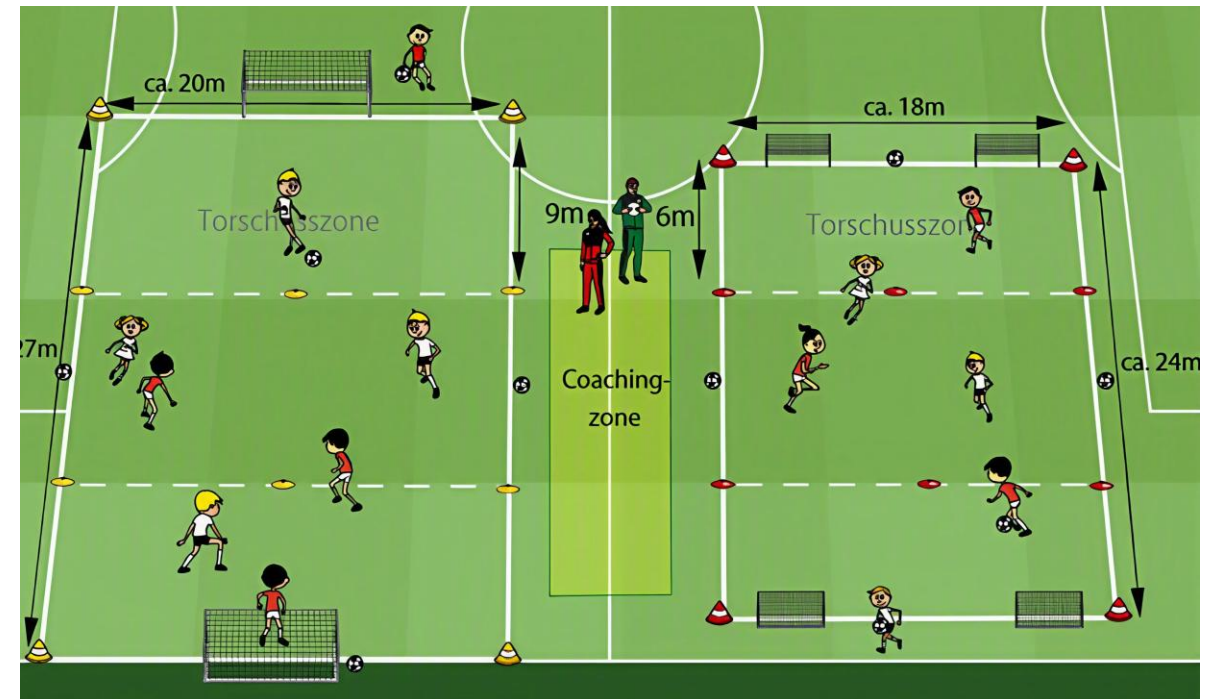
- Ein Kind startet mit Ball gegen einen Ballgewinner, der die Tore bewachen muss
- Zweiter Angreifer startet aus der Torschusszone
- Das Kind am Ball soll dribbeln und tricksen, den direkten Weg zu einem Tor anstreben – oder abspielen.
- Team A hat mehrere Versuche (3,5,7,...) dann erfolgt der Wechsel
- Welches Team schafft mehr Treffer
- Konterangriff erlauben/einfordern! Kontertor ist hier die Seitenlinie der Mittelzone



AM GEGNER VORBEI ZUM ZIEL

Aufgabe: Freies Spiel

- „Schütze holt den Ball“ – Regel: vier Ersatzbälle, an jeder Spielfeldseite einer
- Wer den Ball ins Aus spielt, muss diesen holen und an den Platz legen
- Während der Gegner sofort mit einem naheliegenden Ersatzball weiterspielt (in ÜZ)

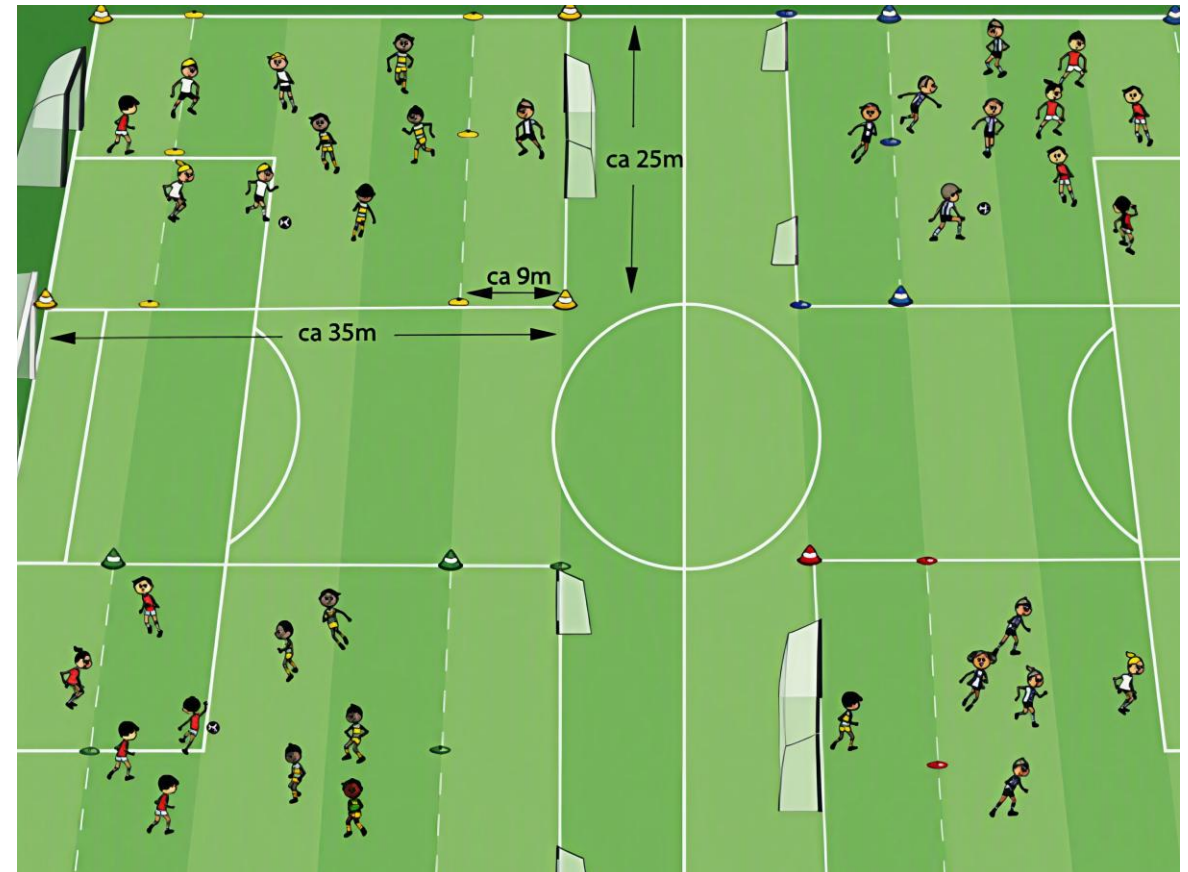


AM GEGNER VORBEI ZUM ZIEL

Aufgabe: Freies Spiel

"Man of the Match"

- Aufgabe: Teams immer wieder neu auslosen. Persönliche Punkte vergeben zum Beispiel:
- 1 Punkt pro selbst erzieltm Tor
- 3 Punkte pro Sieg
- 1 Punkt pro Unentschieden
- Wer hat am Ende mehr als 5, mehr als 10, mehr als 20 Punkte?



WEITERE NÜTZLICHE INFORMATIONEN



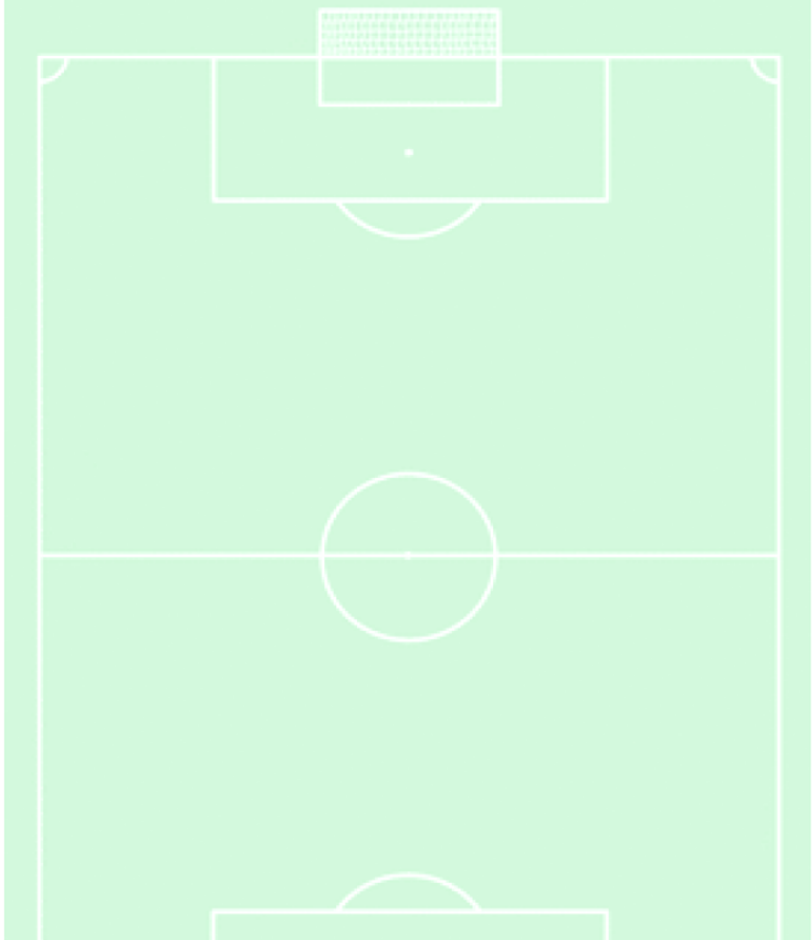
WEITERBILDUNG UND QUALIFIZIERUNG

- [WFV-Kurzschulungen](#)
- [WFV-Schule & Verein](#)
- [WFV-Landingpage Ganztage](#)
- [DFB-Kindertrainer-Zertifikat](#)
- [DFB-Basis-Coach](#)
- [DFB-Campus \(Online-Angebote\)](#)
- [Trainingsdialoge](#)
- [WLSB-Bewegungsscoach](#)



Thema:

Materialbedarf:

Coachingpunkte	Organisation (individueller Maßstab möglich)	Ablauf inkl. Varianten
		

ANSPRECHPARTNER

Schule & Verein



Matthias Schahl
m.schahl@wuerttfv.de
0711/2276452

Kinderfußball



Alexander Stoppel
a.stoppel@wuerttfv.de
0170/3769003

VIELEN DANK!

Württembergischer Fußballverband e.V.
Goethestraße 9
70174 Stuttgart

+49 711 22764-0
info@wuerttfv.de
www.wuerttfv.de