

VEREINS-SPORTWOCHE

Ideen für ein Ferienprogramm

Zielsetzung und Nutzen einer Sportwoche

Warum eine strukturierte Fußball-Sportwoche für Vereine sinnvoll ist

Warum eine strukturierte Fußball-Sportwoche für Vereine sinnvoll ist

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.

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 & Leitlinien

Kinderfußball in der Sportwoche

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

Klarer Tagesrhythmus mit wechselnden Schwerpunkten

Ablaufplan Sportwoche

(Mo–Fr, 08:00–16:00)

Klarer Tagesrhythmus
mit wechselnden
Schwerpunkten

Tagesstruktur (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

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 Stundenplan einer Sportwoche



Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08:00–8:30	Ankommen & Kennenlern-Spiele	Aktivierung	Freies Spiel	Bewegungsspiele	Warm-up
08:30–11:30	Fußball+ Mehr Spielen in Stationen	Angreifen Spielend lernen	Ballgewinnen Spielend lernen	Tore erzielen + Tore verhindern	Abschluss-WM
12:00–13:00	Mittagspause + Ruhezeit	Mittagspause + Ruhezeit	Mittagspause + Ruhezeit	Mittagspause + Ruhezeit	Mittagspause + Ruhezeit
13:30–14:30	Kooperationsspiele	Basketball-Minis 3x3	Leichtathletik-Staffeln	Trikots gestalten	Finalspiele Abschluss-WM
14:30–16:00	Freies Fußballspiel “Man of the Match”	Freies Fußballspiel “Champions-League”	WM-Auslosung Länder-Teams sowie Abnahme DFB-Fußballabzeichen	Freies Fußballspiel	Siegerehrung Ausklang

Organisation, Material und Umsetzung

Helfer, Material & Platzorganisation

Helfer, Material & Platzorganisation

Helferbedarf (Rollen & Verhältnis)

- Bis ca. 20 Kinder: mind. 3 Betreuer (Zwei auf dem Platz, eine Person für Betreuung/Organisation)
- Größere Gruppen: ca. 1 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

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.

Exkurs: Altersspezifika

Was soll mit Grundschüler*innen trainiert werden?

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 und schießen...
2. dribbeln und... oder abspielen
3. abspielen+ anbieten/freilaufen...

Viele Aktionen am Ball!



WIR DER BALL UND DAS TOR

Ziele im E- Jugend-Fußball (Klasse 3+4)

- Fußballspielen lernen wie im Straßenfußball in kleinen Teams und Feldern
- Geschicklichkeit und Schnelligkeit am und mit Ball
- Taktische Grundregeln für eine Raumorientierung und -aufteilung
- Spielerisches Kennenlernen auch schwierigerer Techniken – Beidfüßigkeit
- Fordern und fördern von Individualität – Siegen und Verlieren lernen

Spielerisches Lernen!

Fußballerischer Fortschritt

1. Anbieten+ Freilaufen...
2. Ballmitnahme in alle Spielrichtungen
3. Persönliche Duelle

Der Ball steht im Mittelpunkt!



Gemeinsam Tore herauspielen

Spiel- und Turnierformate

Ideen

Spielesammlung & Turniermodi

Fußball: kleine Spielformen

1v1–5v5, Funino (4-Tore-Spiel),
Eindribbeln, letztes Kind macht
Hand,

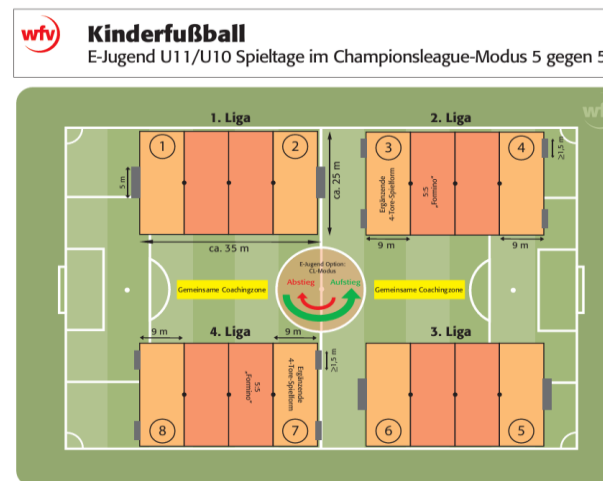
→ Viele Ballkontakte &
Entscheidungen, Förderung von
Ball- und Raumgefühl.



Turniere: Champions-League-Modus

Nach jedem Kurzspiel: Sieger rauf,
Verlierer runter.

→ Ähnliche Niveaus, kaum
Wartezeit, dauerhaft hohe
Motivation.



Verschiedene Sportarten

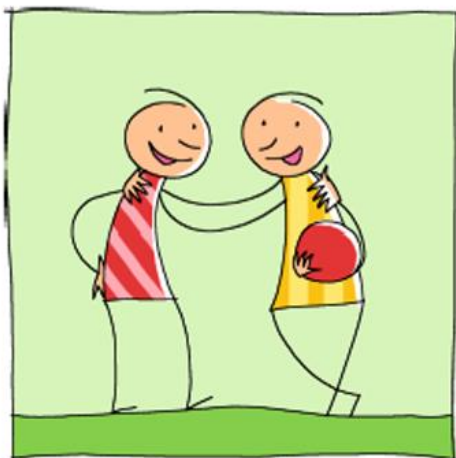
Multisport (z.B. Brennball,
Basketball, Handball, Parcours)

→ Stärkt Athletik & Teamgeist;
Spiele sind knapp beschrieben
und flexibel kombinierbar.



Begrüßungsspiele

Ideen



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 Vorwärtsgehen 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

Ideen

Stationentraining



Torespiele



Kleine Spiele



Übungssituation



Zielspiel



Stationentraining: Kleine Spiele

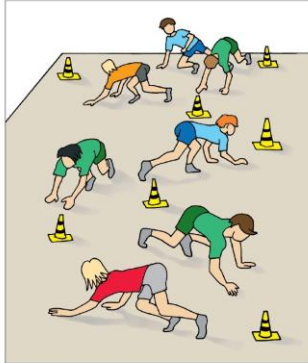
KLEINE SPIELE

7. WER HAT KEIN HAUS?

59

Vorbereitung:

-  Mannschaftsstärke
-  Hallenteil 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.

4

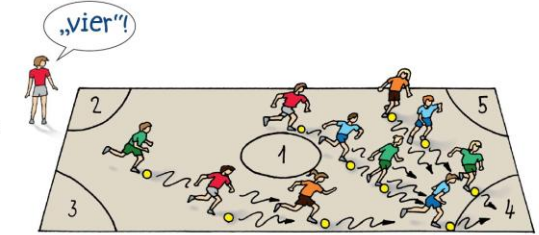
60

KLEINE SPIELE

8. FELDER WECHSELN

Vorbereitung:

-  bis Mannschaftsstärke
-  Hallenteil 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, Hopselauf, Hüpfen)

73

4

KLEINE SPIELE

21. SCHWÄNZCHEN EROBERN

Vorbereitung:

-  bis Mannschaftsstärke, 2 Parteien
-  Hallenteil oder ca. 20 x 20 m
-  Parteibänder



Spielidee/Spielregeln

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

Die Kinder einer Mannschaft versuchen, die Parteibänder 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?



Stationentraining: Torespiele

TORESPIELE

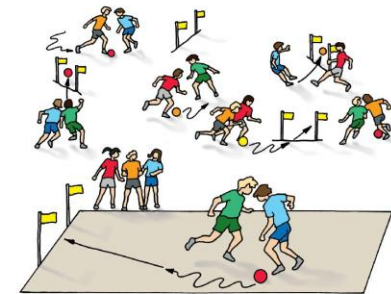
20. EINERDRIBBLING

125

5.3 Gleichzahlspiele

Vorbereitung:

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



 Nicht durch die Tore laufen.

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“!

5

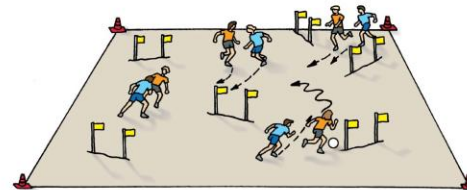
154

TORESPIELE

49. 6-TORE-SPIEL

Vorbereitung:

-  4 gegen 4
-  variabel, ca. 20 x 20 m
-  6 kleine Hütchentore, im Feld verteilt
-  Dribbeln



Spielidee/Spielregeln

Spiel 4 gegen 4 auf 6 unsystematisch verteilte Tore, 1 Tor ist erzielt, wenn ein 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

128

TORESPIELE

23. LINIENDRIBBLING (2 GEGEN 2)

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

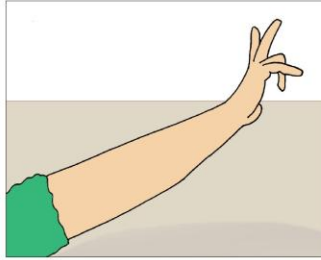
ÜBUNGSSITUATIONEN

22. TEMPODROM

199

Vorbereitung:

-  ab 4 Jahre
-  Ballgefühl, Orientierung im Raum
-  beliebig
-  abgegrenzter Raum (Hütchen)



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 pressen
- Fortbewegungsarten mit und ohne Ball

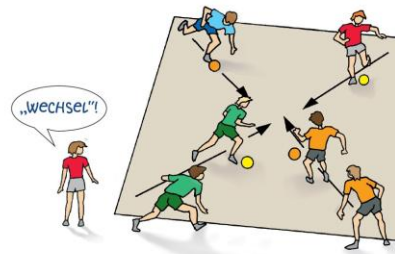
210

ÜBUNGSSITUATIONEN

33. DIAGONALER SEITENWECHSEL

Vorbereitung:

-  ab 6 Jahre
-  Technikschiung, Ballkontrolle, Orientierung im Raum
-  Mannschaftsstärke
-  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 (Wettkampfcharakter)
- in der Mitte Hütchentor (verstärkt Ballkontrolle)
- in der Mitte ein Brückenwächter (als Gegner)
- verschiedene Fortbewegungsarten ohne Ball
- Ball pressen

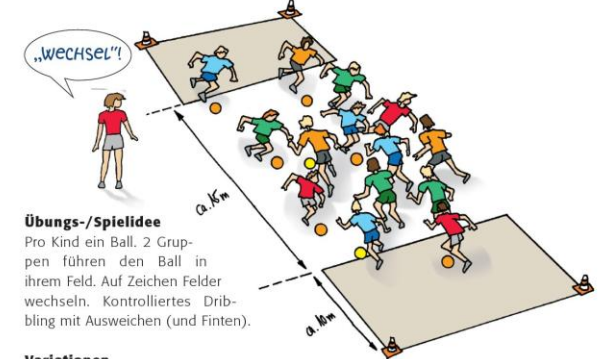
ÜBUNGSSITUATIONEN

32. FELDERWECHSEL

209

Vorbereitung:

-  ab 6 Jahre
-  Ballgefühl, Orientierung im Raum
-  Mannschaftsstärke
-  2 Felder



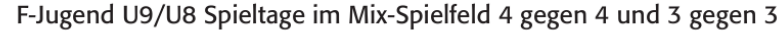
Übungs-/Spielidee

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 pressen





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!

Elternzone hinter der Barriere, Spielhelfer statt Schiedsrichter, gelassene Trainer.



Stationentraining



Weitere Ideen: Siehe Buch
„Kindertraining“



Angreifen spielend Lernen: Angriffsspiel und Ballgewinnspiel

Spiel-Ideen und Beispiele

Praxis - Angriffsspiel



1 gegen 1

Lernziele für das Angriffsspiel im 1:1

- ✓ Tempo aufnehmen
- ✓ Tor anstreben
- ✓ Freien Raum anstreben
- ✓ Schnell bleiben

Kommt der Ballgewinnspieler mit tiefem Körperschwerpunkt („surfen“);

- ✓ dann versuchen über die „vordere Schulter“ zu dribbeln
- ✓ Bringe deinen Körper zwischen Gegner und Ball
- ✓ Führe den Ball mit dem vom Gegner entfernten Fuß
- ✓ Tempowechsel mit Finte/ Körpertäuschung
- ✓ Aus tiefem Körperschwerpunkt beschleunigen und Torabschluss!

Praxis - Angriffsspiel



2 gegen 2

Lernziele für das Angriffsspiel im 2:2

- ✓ Andribbeln und Tempo aufnehmen- dadurch Gegner binden
- ✓ Tor anstreben
- ✓ 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 - Angriffsspiel



3 gegen 3 plus TS

Lernziele für das Angriffsspiel im 3:3 plus TS

- ✓ 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

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
- ✓ Eventuell Angriffsfinte einsetzen
- ✓ Ball gewinnen und selbst angreifen

Ballgewinnspiel



Lernziele für das Ballgewinnspiel im frontalen 2:2

- ✓ Kompakte Grundordnung, Positionsbezeichnungen
- ✓ 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
- ✓ Gegnerischen Spieler ohne Ball „abschneiden“
- ✓ Jagen des Dribblers
- ✓ Sofortiges (6-Sekunden-Regel) oder verzögertes Angreifen (Fallen) Ball gewinnen und selbst angreifen
- ✓ Kommandosprache

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?



Methodische Reihe

„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

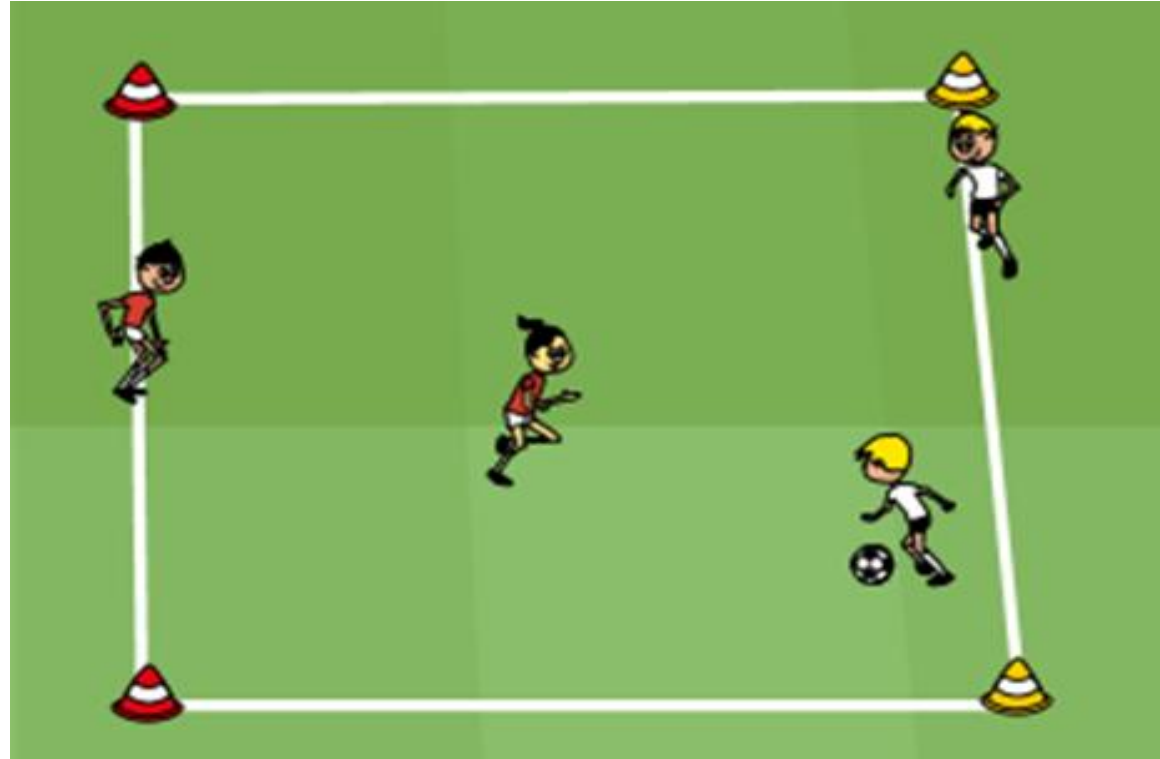


Am Gegner vorbei zum Ziel

Aufgabe:

- Zwei Kinder starten mit Ball gegen einen Ballgewinner plus einen Torspieler, der die Torlinie bewachen muss
- Das Kind am Ball soll dribbeln und tricksen, den direkten Weg zum Tor anstreben – oder abspielen
- Team A hat mehrere Versuche (3,5,7,...) dann erfolgt der Wechsel
- Welches Team schafft mehr Treffer
 - a) Tore dürfen geschossen werden
 - b) Torlinie muss überdribbelt werden

Konterangriff erlauben/einfordern!

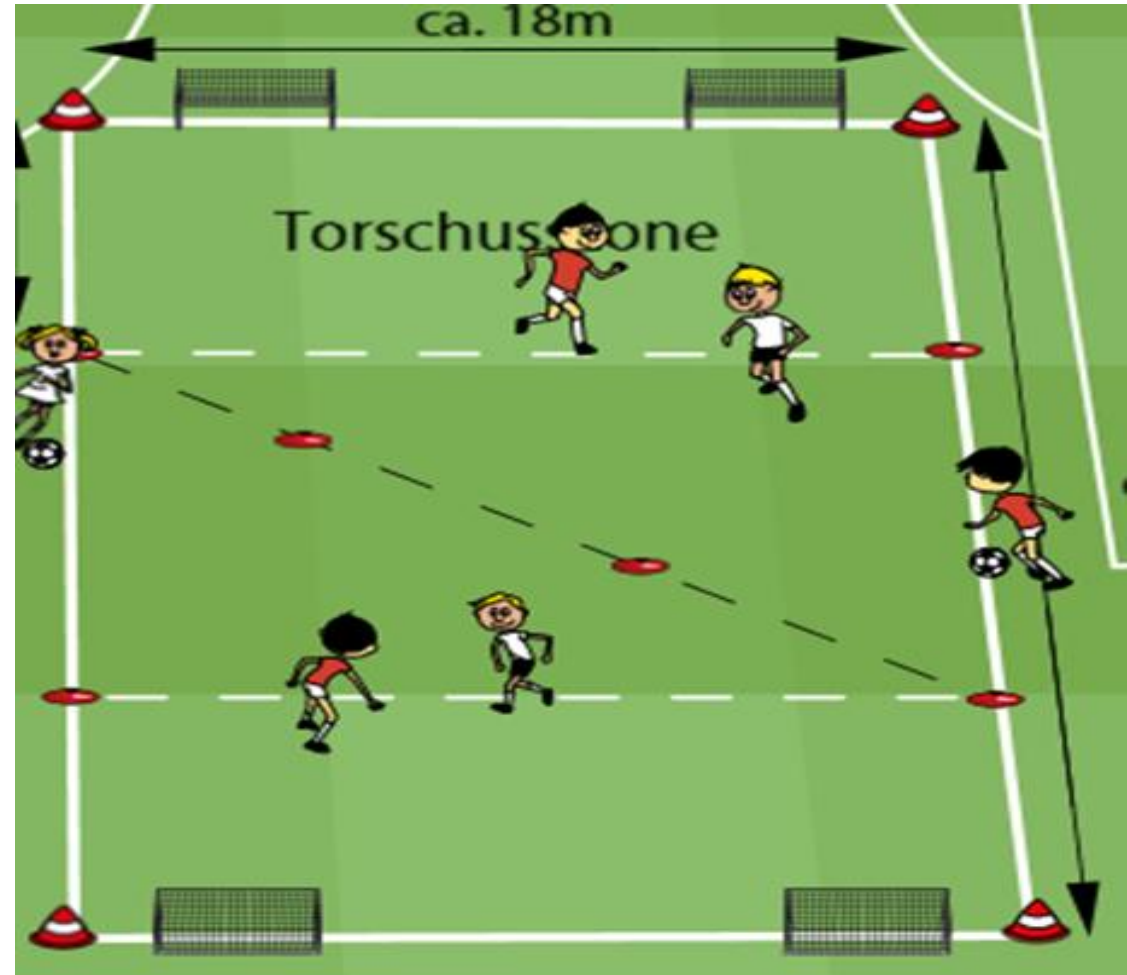


Am Gegner vorbei zum Ziel

Aufgabe:

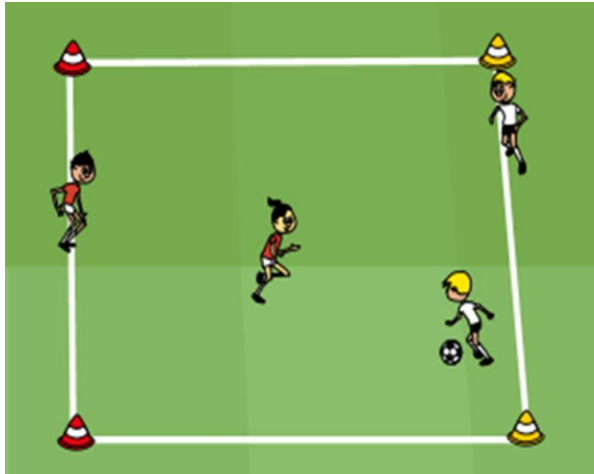
- Ein Kind startet mit Ball gegen einen Ballgewinner, der die Tore bewachen muss
- Zweiter Angreifer startet aus der Torschusszone
- Das Kind am Ball soll dribbeln und tricksen, den direkten Weg zu einem Tor anstreben – oder abspielen.
- Team A hat mehrere Versuche (3,5,7,...) dann erfolgt der Wechsel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

Konterangriff erlauben/einfordern! Kontertor ist hier die Seitenlinie der Mittelzone

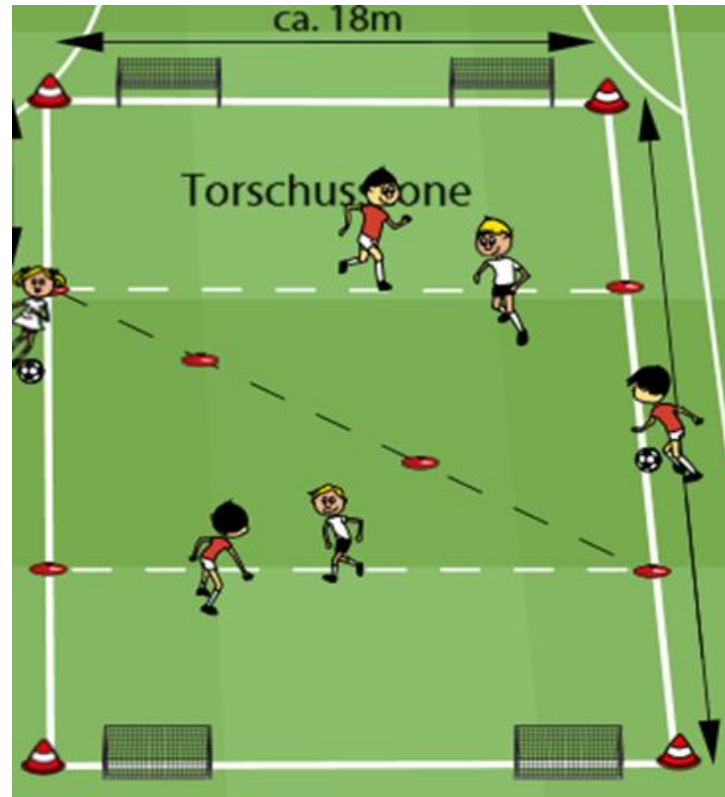


Zwei gegen eins

Unterschiedliche Situationen erleben lassen



2v1 Start nebeneinander



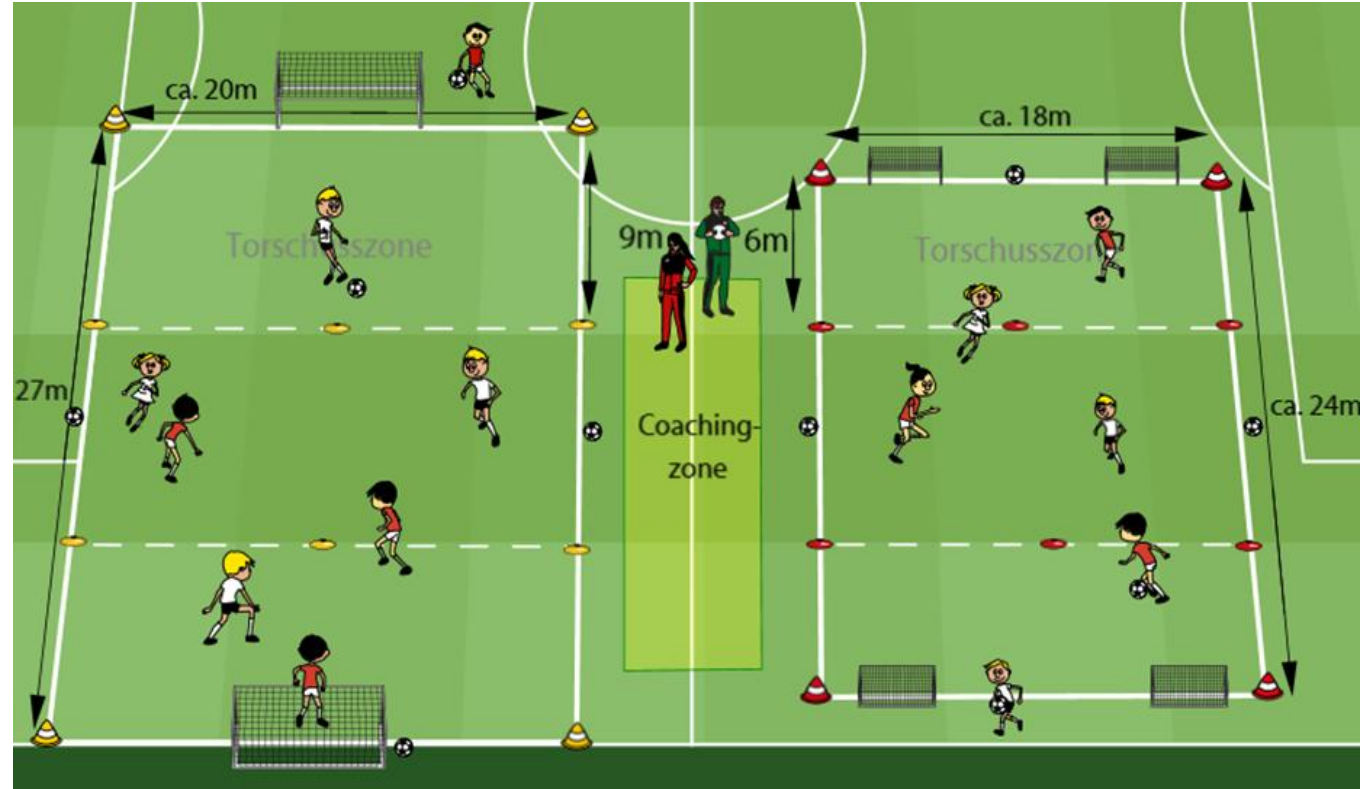
2v1 Start neben dem Gegenspieler
(weiße Angreifer unten)

2v1 Start hintereinander
(rote Angreifer oben)

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

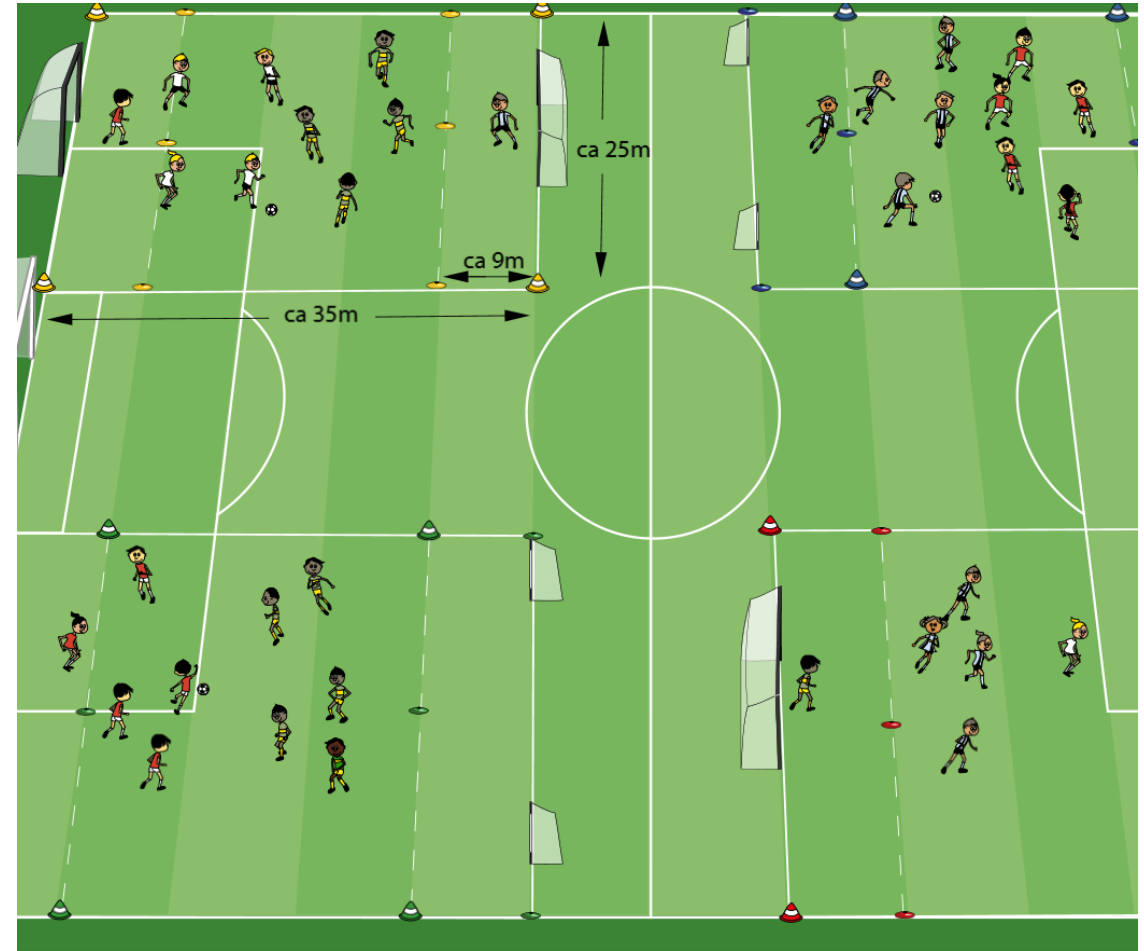
Aufgabe: Freies Spiel

"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

Links- und Arbeitsmaterialien

Weiterbildung & Qualifizierung

wfv-Kurzschulungen

DFB-Kindertrainer-Zertifikat

DFB-Basis-Coach

DFB-Campus (Online-Angebote)

Trainingsdialoge

WLSB-Bewegungsscoach



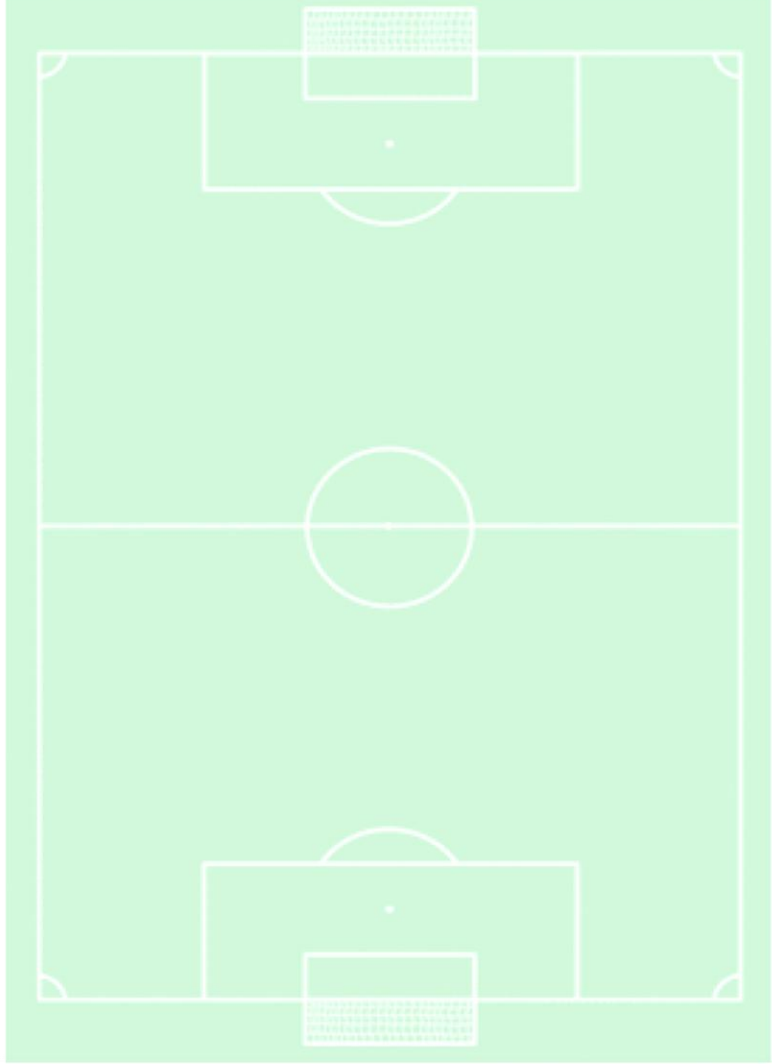
Trainingsplanung



Name:

Thema:

Materialbedarf:

Coachingpunkte	Organisation (individueller Maßstab möglich)	Ablauf inkl. Varianten
	 A diagram of a soccer field, oriented vertically. The field is light green with white lines. It shows the center circle, the halfway line, and the goal areas at both ends. The goal areas are marked with a small rectangle and a semi-circle. The corners of the field are marked with small squares.	

Ansprechpartner



Schule und Verein



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

Kinderfußball



Alexander Stoppel
a.stoppel@wuerttfv.de