



# FK Kids Fussball

Themen: Ballführen, Passen und Torschuss

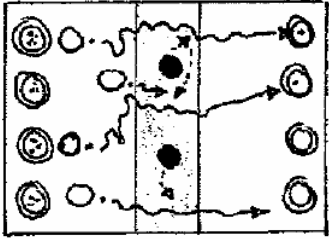
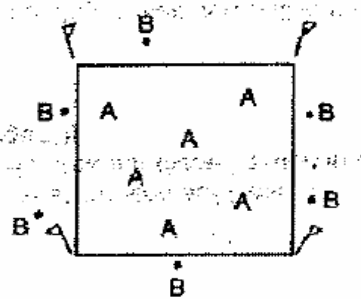
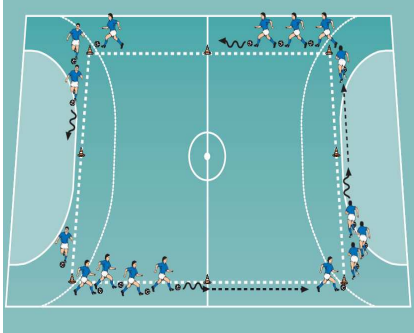
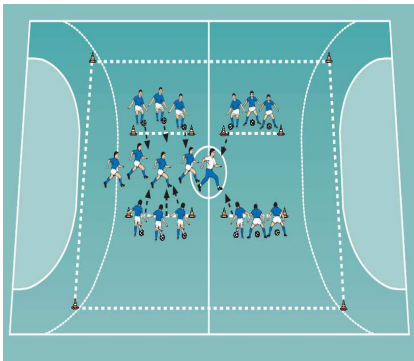
## Inhalte

### EINLEITUNG

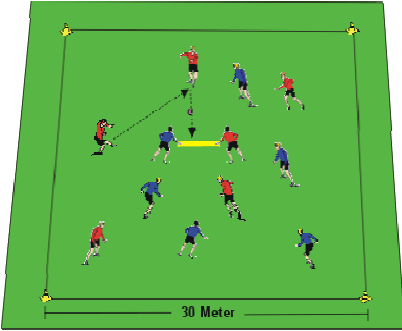
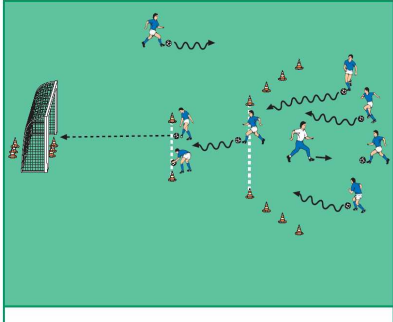
### Akzente

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material				
	<p><b>Elefanten fangen</b>            Ein Spieler ist Elefant und Fänger (eine Hand hält die Nase, der freie Arm wird durch den anderen hindurch gestreckt).            Mit dem Rüssel versucht der Spieler einen anderen zu berühren.            Wer abgeschlagen ist, wird selbst zum Elefanten und damit zum neuen Fänger.            Stösst ein Spieler beim rennen ein Hütchen um wird er zum Elefanten.</p> <p>Variationen:            Zwei Elefanten als Fänger ernennen            Per Handfassung bilden die Kinder Paare.            Wer vom Elefanten berührt wird tauscht mit ihm die Rolle.            In der Mitte des Spielfeldes eine „Frei-Insel“ markieren. Kinder können sich in dieser Zone 5 Sekunden lang aufhalten und dürfen nicht abgeschlagen werden.</p>						
	<p><b>Hütchen umkreisen</b>            Jeder Spieler hat einen Ball. Überall im Feld sind Hütchen verteilt. Jeder Spieler versucht so viele Reifen wie möglich zu umkreisen. Ein Reifen darf nicht zweimal nacheinander umkreist werden.</p> <p>Variationen:            Hütchen einmal links – rechts herum umkreisen lassen.</p> <p><b>Linker Fuss und rechter Fuss wird geschult</b></p> <p><b>Ballführen</b>            Der Spieler dribbelt bis zu den Mittelhütchen, passen bis zur nächsten Ecke und erlauben den Ball.</p> <p>Bis zum Mittelhütchen dribbeln, dort den Ball in die Hand nehmen und beim Laufen hochwerfen und fangen.</p> <p>Bis zum Mittelhütchen dribbeln, dort den Ball in die Hand nehmen und beim Laufen mit dem Kopf hochspielen und fangen</p> <p><b>Richtungswechsel sorgt für die Schulung linker /rechter Fuss</b></p>	 					



<p><b>Flusspiraten</b> Abgegrenztes Feld mit drei Zonen. Die Mittelzone markiert den Fluss, der die Stadt teilt. In einem Stadtteil gibt es leere Häuser (Reifen), im anderen volle (mit Bällen). 2 Flusspiraten hindern die Städter daran, mit ihrer Ware (Ball am Fuss) von einem Stadtteil in den anderen zu gelangen. Wer berührt wird, nimmt den Ball in die Hände und kehrt zurück, um es erneut zu versuchen. Wie lange dauert es bis alle Ware (Bälle) transportiert ist?</p>	 <p>Auf zwei Feldern spielen. Nach jedem Durchgang Piraten wechseln und Spiel von der andern Seite in Angriff nehmen.</p>	
<p><b>Zuspiel verlangen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kindergruppe A bewegt sich ohne Ball im Feld.</li><li>• Kindergruppe B steht ausserhalb des Feldes als Passgeber. (Jedes Kind mit einem Ball).</li><li>• Kind A ruft den Namen eines Passgebers und läuft ihm entgegen (=anbieten).</li><li>• B spielt ihm den Ball zu.</li><li>• A spielt den Ball zurück</li></ul> <p>A sucht einen neuen Passgeber, etc.</p> <p><b>Passen</b> Der Spieler dribbelt bis zu den Mittelhütchen, passen bis zur nächsten Ecke zum Mitspieler und laufen ohne Ball zur Ecke.</p> <p>Variationen: Die Spieler in der Ecke spielen einen Doppelpass</p>	 	
<p><b>Passen auf bewegliche Ziele</b> Ein Team läuft ohne Ball zwischen den Toren zur anderen Seite und zurück. Die Spieler in den Toren versuchen, ihre Bälle gegen die Beine der laufenden Spieler zu passen.</p> <p>Variation: Nach kurzer Zeit neue Läufer bestimmen Spieler dürfen sich zwischen den Toren frei hin und her bewegen. Den Passfuss vorgeben</p> <p>Die laufenden Spieler zwischen Toren dürfen den Bällen nicht ausweichen</p>		



<p><b>Bewegliches Tor</b> Zwei Mannschaften bilden. Je ein Spieler pro Mannschaft halten eine Stange in der Hand. Die Spieler bilden somit die Pfosten, und die Torlatte. Das Tor bewegt sich im Dauerlauf quer über das Spielfeld. Die Mannschaften versuchen durch geschicktes Passspiel ein Tor zu erzielen. Nach einem erzielten Tor die Spieler an der Stange ablösen.</p> <p>Variante: Ein Tor zählt nur, wenn ein Torschuss von einem Mitspieler auf der anderen Seite auch angenommen wird.</p>							
<p><b>Burgwächter</b> Ein Spieler ist der Burgwächter und bewacht etwa 5 Meter vor der Dribbellinie die Burg (das Tor). Die restlichen Spieler dribbeln vor dem Wächter und versuchen mit dem Ball am Fuss an ihm über die Dribbellinie zu kommen.</p> <p>Wer dieses ohne abgeschlagen zu werden schafft, legt sich seinen Ball (=Kanonenkugel) auf die Schusslinie und soll in eine Torecke schiessen. Anschliessend holt jeder sofort seinen Ball aus dem Tor und dribbelt aussen herum zurück ins Spielfeld. Vom Wächter berührte Spieler lösen ihn ab und werden selber zum Wächter.</p>							
<p><b>Spiel</b> Gespielt wird 4 gegen 4 auf kleine Tore. Beim Ausball muss der Spieler mit dem Ball in das Spielfeld rein dribbeln .</p> <p>Variationen: Ein Turnier durchführen, welches Team gewinnt die meisten Spiel? In verschiedenen Teamzusammensetzungen spielen lassen, z.B. vom 1 gegen 1 bis zum 4 gegen 4, mit oder ohne Torhüter</p>	