

TRAINING IN DER HALLE IM BEREICH KINDERFUSSBALL (7-12 JAHRE)

Bertrand Choffat
Technischer Leiter FVBJ



Fussballverband
Association de football
Bern Jura

USFT Hallenfortbildungskurse 2008/2009

Die Union Schweizer Fussball-Trainer organisiert in Zusammenarbeit mit den Regionalverbänden spezifische Hallenfortbildungskurse in der ganzen Schweiz.

Diese Kurse sind inhaltlich mit dem SFV ausgearbeitet worden und beinhalten in der ganzen Schweiz über eine Saison die gleiche Thematik.

Dieses Angebot ist einzigartig um sich in der Materie der Hallenfortbildungskurse weiterzubilden.

Diese Hallenfortbildungskurse gelten nicht als Fortbildungskurse und sind nicht vom SFV und J+S Amt anerkannt.

Das Angebot richtet sich an alle Trainer welche sich persönlich und intensiver mit den neusten Methoden und Entwicklungen zum Hallenfussball weiterbilden wollen.

Die genauen Termine und Orte entnehmen Sie bitte dem untenstehenden Terminkalender.

Alle Anmeldungen gehen über das USFT Sekretariat.

Region	Kurs-Nr.	Datum	Ort	Halle	Kursleiter	Detailprogramm	Anmeldung
Bern	001/08	15.11.2008	Bern	Schwabgut	Bertrand Choffat		



Quelle : Verlag Baumberger & Müller (bm-sportverlag.ch)

Fussball Training

Bedeutung des Spiels

Schülerinnen und Schüler sollen sich im Bewegungs- und Sportunterricht häufig spielerisch bewegen. Spiele entsprechen durch ihren aktivierenden Inhalt und durch das Erleben von Momenten der Spannung, der Freude und der Befriedigung, aber auch der Enttäuschung den Bedürfnissen der Kinder. Im aktuellen Erleben und im selbstvergessenen Tun besteht eine zentrale Bedeutung des Spielens für das Kind.

Ein vielseitiger Spielunterricht unterstützt die Kinder in ihrer Entwicklung. Die reichhaltigen Bewegungs- und Körpererfahrungen fördern die Wahrnehmungsfähigkeit und entwickeln die koordinativen und konditionellen Fähigkeiten. Die Kinder lernen in Leistungssituationen des Sports zu bestehen und sie bauen mit Unterstützung der Lehrperson eine positive Einstellung zur körperlichen Leistung auf. Sie erleben den Reiz von Situationen mit ungewissem Ausgang und deren erfolgreiche Bewältigung. Die Verausgabung im Spiel verschafft ihnen immer wieder Zufriedenheit und körperliches Wohlbefinden.

Das gemeinsame Spiel fördert die Kinder in ihrem Sozialverhalten. Sie müssen sich auseinandersetzen und durchsetzen, sie müssen sich einordnen und ihre eigenen Bedürfnisse erkennen, annehmen und anmelden. Sie setzen sich mit den andern Kinder

der Gruppe auseinander, lösen Konflikte und verursachen diese gelegentlich auch. Sie lernen im Mittelpunkt zu stehen oder auch mal zurückzustecken. Das gemeinsame Spielen fördert das Miteinander und die Toleranz untereinander.

Im Spiel gelten vorgegebene oder in der Gruppe vereinbarte Regeln. Die Kinder müssen lernen, diese zu akzeptieren, sie einzuhalten und bei Regelverstössen die Konsequenzen zu tragen.

Kinder lernen dadurch ihre Stärken und Schwächen kennen und nutzen. Sie verbessern ihre Selbsteinschätzung.

Spiele eröffnen dem Kind die Möglichkeit, die Intensität des eigenen Erlebens zu steigern. Die spielerische Herausforderung und die erfolgreiche Nutzung eigener Kompetenzen fördern das Selbstwertgefühl. Entsprechend wichtig ist es, dass die Lehrperson immer wieder allen Kindern Erfolgserlebnisse verschafft.



«Der Mensch ist nur da ganz Mensch,
wo er spielt» (Friedrich Schiller).



Das Spiel ist ein notwendiger Teil der kindlichen Entwicklung. Ihm werden bedeutsame Möglichkeiten der Erziehung und Sozialisation zugeschrieben (nach Ommo Grupe).

Namen-Balltausch

Alle tragen oder prellen einen Ball und laufen den Hallenlinien entlang. Wenn zwei zusammentreffen, sagen sie einander ihren Namen, tauschen den Ball und laufen in entgegengesetzter Richtung weiter.

Variationen:

- Den Ball am Fuss führen.
- Bei der Begegnung dem Kollegen die Hand reichen und ihn mit seinem Namen begrüßen.
- Alle prellen den Ball auf freien Raumwegen. Wenn zwei zusammentreffen, hängen sie mit den freien Armen ein und drehen sich prellend im Kreis. Dabei sagen sie während mehreren Sekunden den Namen des Partners.

Material: Bälle



Ziele: Einander begegnen
Sich mit dem Ball fortbewegen

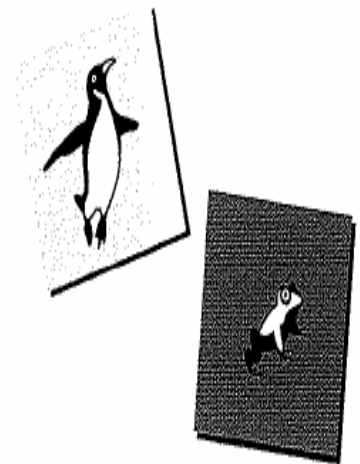
Lotto

Im Unterricht lernen die Kinder Tiere, Sportarten oder Berufe nonverbal darzustellen. Anschliessend werden diese Bewegungserfahrungen in einem Ratespiel umgesetzt.

4 Teams. Alle Teams stellen sich in Kolonne an die Volleyball-Grundlinie. Vor jeder Gruppe liegt ein grosses Blatt (= Grundkarte) mit verschiedenen Tierillustrationen (bzw. Sportarten oder Berufsbezeichnungen). Auf der gegenüberliegenden Volleyball-Grundlinie liegen die gleichen Illustrationen als zugeschnittene Einzelbilder.

Auf ein Startkommando laufen zwei Teammitglieder los, nehmen auf der Gegenseite ein Einzelbild auf und stellen dieses auf dem Rückweg, nach der Volleyball-Mittellinie, nonverbal dar. Die andern Teammitglieder erraten, was dargestellt wurde. Gelingt dies, legen sie das Bild auf der Grundkarte ab und die nächsten beiden Teammitglieder laufen los. Sobald ein Team eine horizontale oder vertikale Reihe gelegt hat, ruft es «Lotto». Wer beendet das Spiel auf den Rängen 1-3?

Material: 4 Grundkarten mit Bildern, 4 Sets mit zugeschnittenen Einzelbildern
Quelle: Stocker, R. (2005)



Bezugsquelle der Vorlagen:
www.bm-sportverlag.ch, Lehrbeilager
zum Lehrmittel Sporterziehung, Band

Ziele: Körper als Darstellungsmittel einsetzen
Wahrnehmung schulen

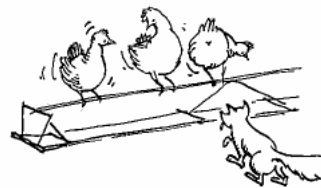
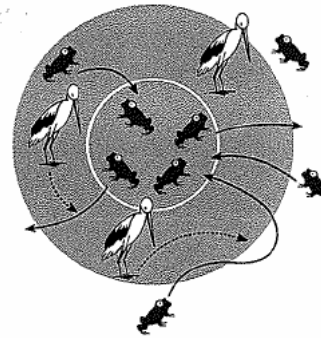
Froschteich

Ausserhalb des grossen Hallenkreises und innerhalb des kleinen Basketballkreises befindet sich ein Teich (falls der Innenkreis nicht wie in der Zeichnung abgebildet vorhanden ist, markiert ihn ein Mattenfeld). Im Wasser tummeln sich die Frösche (freie Kinder). Auf dem dazwischenliegenden Land stolzieren 2-5 Störche (Fänger). Welche 3 Frösche schaffen es zuerst, 5-mal über das Land in den andern Teich und zurück zu gelangen ohne gefangen zu werden? Wer von einem Storch gefangen wird, löst ihn ab.

Material: 2-5 Spielbänder
Quelle: Fischer, H. (1978)

Hühnerhof-Fangen: Auf den Grund- und Seitenlinien des Volleyballfeldes wird je eine Langbank mit der Schmalseite nach oben aufgestellt. Die Langbänke bilden Hühnerstege. Im Hof (Spielplatz) befinden sich 2-4 Füchse (Fänger) und viele Hühner (zu fangende Mitspieler). Die Füchse sind mit Bändern gekennzeichnet und versuchen die Hühner zu fangen. In Sicherheit ist, wer auf einem Hühnersteg steht. Wer berührt wird, tauscht mit dem Fuchs die Rolle. Variation: Ein Hahn, der nicht gefressen werden kann, vertreibt die Hühner, indem er auf den Steg springt.

Material: 4 Langbänke, 2-4 Spielbänder einer Farbe, 1 Spielband einer andern Farbe
Quelle: Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Ziele: Koordinative Fähigkeiten entwickeln
Wahrnehmung schärfen**

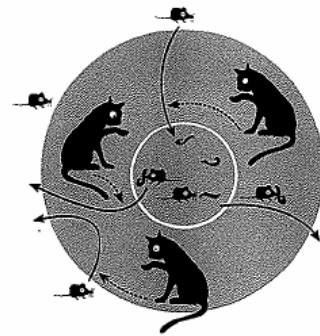
Speck im Keller

Im kleinen Mittelkreis (Basketballkreis; falls dieser nicht wie in der Zeichnung abgebildet vorhanden ist, wird er beispielsweise durch ein Mattenfeld von vier kleinen Matten gekennzeichnet) befindet sich der Keller mit dem Speck (Spielbänder). Die Mäuse ausserhalb des grossen Mittelkreises versuchen in den Keller vorzudringen und dort Speck (1 Band pro Lauf) zu holen. Dabei müssen sie den 3-8 Katzen (Fängern) ausweichen, die sie fangen wollen. Eine gefangene Maus muss sich auf den Boden setzen. Sie kann von freien Mäusen an den Beinen aus dem grossen Kreis abgeschleppt werden. Gelingt dies, ohne dass eine Katze die Befreier fangen kann, so ist die Maus wieder frei. Welche Maus holt wie viel Speck? Welche Mäuse können eine andere retten?

Material: Spielbänder
Quelle: Fischer, H. (1978)

Marktfrauen: 4 Marktfrauen stehen an den 4 Hallenwänden und zeigen ihre Marktsachen (= 10 Spielbänder), die vor ihnen am Boden liegen. Alle Übrigen versuchen einzelne Bänder zu stehlen, ohne von der Marktfrau berührt zu werden. Wer erwisch wird, gibt das Band zurück und wechselt zu einem andern Marktstand.

Material: Spielbänder
Quelle: Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Ziele: Koordinative Fähigkeiten entwickeln
Wahrnehmung schärfen**

Blindenführerin

Schneesturm: Je zwei Kinder geben einander die Hand. Das eine Kind schliesst die Augen und lässt sich im Laufschrift «blind» durch die Halle führen. Rollenwechsel. Beide Kinder tauschen sich darüber aus, wie leicht es ihnen gefallen ist, sich dem Partner anzuvertrauen. Variation: Beide laufen dabei im Takt der Musik (ca. 160 Schläge pro Minute).

Kurvenfahrt: A (Fahrzeug) steht in einem Reifen und hält ihn auf Bauchhöhe fest. B (Chauffeuse) steht hinter A und umfasst mit den Händen den Reifen. Sie steuert das Fahrzeug in verschiedenen Tempi und Fortbewegungsarten (Laufschrift vorwärts oder rückwärts, Hopserhüpfen, Galopphüpfen, Hüpfen auf einem Bein) um die am Boden liegenden Bälle. Nach einem Probedurchgang schliesst A die Augen und lässt sich in der vereinbarten Fortbewegungsart führen. Rollenwechsel. Variation: Der «blinde» Partner lässt sich an der Hand über die ausgestellte Sprossenwand führen.

Navigation: Tennis- oder Medizinbälle liegen verteilt am Boden. In jedem Paar verbindet sich ein Kind die Augen. Die sehende Partnerin muss es allein mit Wortanweisungen um die Bälle herum auf die andere Seite des Spielfeldes lotsen. Welches Paar schafft die Spielfeldquerung ohne Ball- und Partnerberührung?

Material: evtl. Laufmusik, Augenbinden, Bälle

Ziele: Vertrauen zum Spielpartner aufbauen
Zusammenarbeit fördern



Fangformen mit Ball

Heisser Ball: 3-5 Softbälle (= heisse Bälle) werden durch «Abtupfen» (d.h. jemanden mit dem Ball berühren) weitergereicht. Wer einen Ball übernehmen muss, gibt ihn so schnell wie möglich weiter. Alle starten mit fünf «Leben». Wer hat nach 3 Minuten noch mehr Leben als die Lehrperson?

Treffer-Fussball: Bis auf 3-5 Fänger führen alle Kinder einen Fussball am Fuss. Die Fänger führen einen Basket- oder Volleyball und versuchen mit einem gezielten Schuss einen Fussball zu treffen. Gelingt dies, werden die Bälle und Rollen getauscht.

Erlöserball-Fangen: 3-5 Fänger mit Spielband. Wer erwischt wird, geht am Boden in eine Stützstellung. Im Spielfeld zirkulieren etwa 3 Bälle. Man kann die Gefangenen befreien, indem man einen Ball unter ihrem Körper durchrollt. Schaffen es die Fänger, in einer Minute alle zu fangen? Wiederholung mit neuen Fängern.

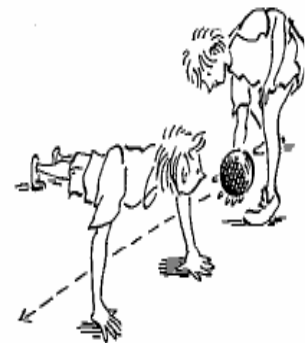
Ball gibt Schutz: 2 oder 3 mit einem Spielband gekennzeichnete Fänger versuchen die übrigen Mitspielenden zu berühren, um ihnen die Fängerrolle zu übergeben. Die Gejagten haben 3 Bälle, die sie einander mit der Hand zupassen. Wer einen Ball hält, kann nicht gefangen werden. Variation: Knaben dürfen den Ball nur Mädchen und Mädchen nur Knaben zuspielen.

Material: Bälle, 2-5 Spielbänder

 Quelle: Müller, U. & Baumberger, J. (2006)

Ziele: Koordinative Fähigkeiten entwickeln

Schnelligkeit fördern



Brennball

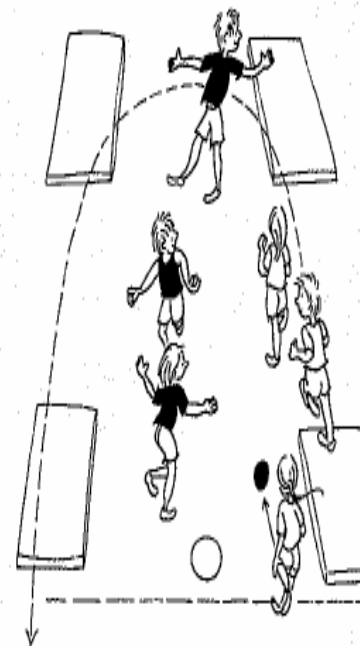
Spielidee: 2 Teams. Das Laufteam versucht Punkte zu erzielen und das Feldteam ist bemüht, dies so weit wie möglich zu verhindern. Nach z.B. 5 Minuten Spielzeit oder 3 «Outs» wechseln die Teams die Rollen. Welches Team erreicht mehr Punkte?

Spielablauf: Eine Spielerin des Laufteams wirft, kickt oder schlägt hinter einer Grundlinie den Ball ins Feld. Danach läuft sie eine Runde über vier im Rechteck ausgelegte Matten (= Laufmale, Bases) zurück ins Ziel hinter der Grundlinie. Pro Laufrunde gewinnt das Laufteam 1 Punkt (z.B. hängt die erfolgreiche Läuferin ein Spielband jeweils eine Sprosse höher). Die den Ball abschlagende Läuferin muss mindestens bis zur ersten Base laufen. Bei allen Bases ist sie geschützt (mindestens ein Fuss muss Kontakt haben). Von dort aus läuft sie beim nächsten Abschlag weiter. Das Feldteam versucht den Ball zu fangen und ihn möglichst schnell ins Brennmal (z.B. Reifen) zu befördern. Befindet sich eine Läuferin im Moment des «Brennens» (Pfeiff der Lehrperson) zwischen zwei Matten, ist sie «out» und muss zurück zur Grundlinie. Nun ist die nächste Spielerin der Laufpartei an der Reihe usw.

Regeln: Fangball = Gewonnener Punkt für das Feldteam. Drei misslungene Abschlüsse gelten als ein «Out». Keine Behinderung der Läuferin. Nach einem Abschlag dürfen drei (oder beliebig viele) Kinder des Laufteams starten.

Material: 4 Matten, 1 Reifen, 1 Ball, 1 Pfeife, 1 Uhr, Punkte-Zählsystem

Ziele: Wahrnehmungsfähigkeit entwickeln
Schnelligkeit fördern



Vorbereitende Spielform: vgl. S. 80
Ähnliche Spielform im Freien: vgl. S.

Reifenball

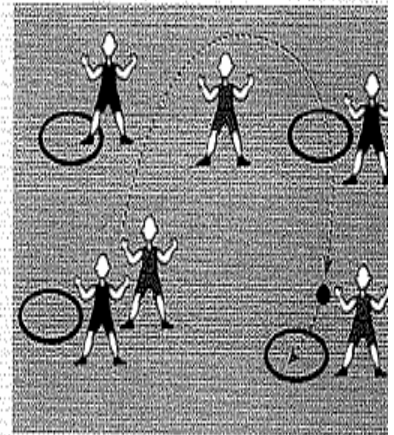
Zwei Dreiergruppen spielen in einem Hallenviertel gegeneinander. Team A versucht den Ball möglichst oft in einen von vier Reifen zu legen. Team B versucht dies zu verhindern, indem es in die Reifen hineinsteht. Solange ein Kind seinen Fuss im Reifen hat, kann dort kein Punkt erzielt werden. Jede Gruppe sammelt bzw. verhindert während 2-3 Minuten möglichst viele Punkte. Anschliessend erfolgt der Rollenwechsel.

Mögliche Spielentwicklung:

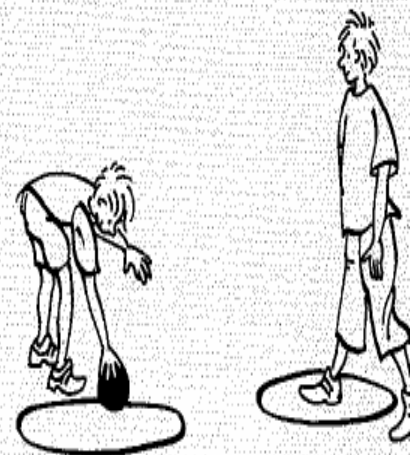
- Rollenwechsel, sobald ein Team in Ballbesitz gelangt.
- Die Angreifer dürfen mit dem Ball in der Hand höchstens drei Schritte laufen. Pellen ist nicht erlaubt.
- Wer mit dem Ball mehr als drei Schritte läuft, muss ihn prellen. Wer den Ball danach annimmt, muss ihn innerhalb von drei Schritten abspielen.
- Welches Team schafft als Erstes 5 Punkte ohne Unterbruch? Das verlierende Team eröffnet das nächste Spiel.
- *Reifen-Fangball*: Ein Punkt wird erzielt, wenn man den Ball einem im Reifen stehenden Mitspieler zuspielen kann.
- *Reifen-Schnappball*: Ein Punkt wird erzielt, wenn man den Ball einem Mitspieler durch einen am Boden liegenden Reifen zupassen kann.

Material: Reifen, Spielbänder, Handbälle

Quelle: Müller, U., Nuttli, P. & Baumberger, J. (2005⁴)



Mindestens einen Reifen mehr als Spielende pro Team auslegen.

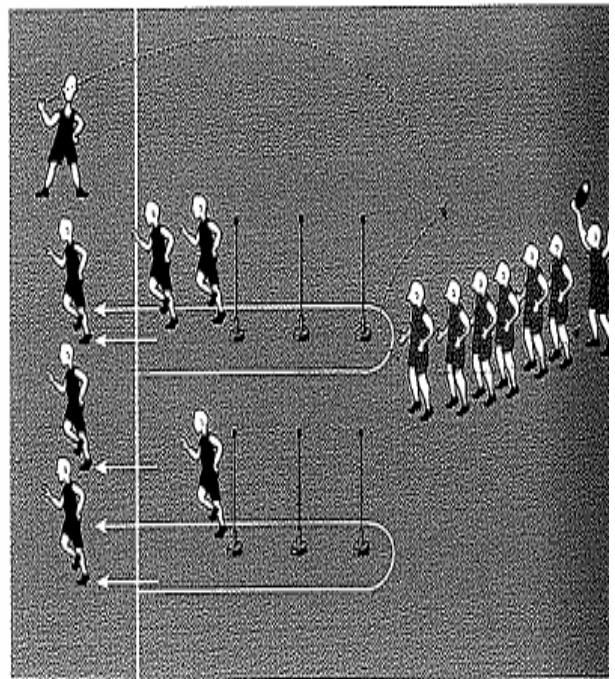


Ziele: Ballspiel-Fertigkeiten anwenden
Zusammenspiel fördern

Risikoball

Zwei Teams spielen auf einer Rasenfläche gegeneinander. Eine Spielerin von Team A wirft oder kickt das Rugby-Ei von einer Abwurflinie aus ins Feld. Darauf versuchen alle Mitspielerinnen nach eigener Einschätzung um die 1-, 2- oder 3-Punkte-Marke (Malstab, Baum...) und wieder zurück hinter die Abwurflinie zu laufen, bevor Team B das Ei hochhält. Team B steht im Feld, behändigt das Ei und gibt es so rasch wie möglich zwischen den Beinen aller Teammitglieder hindurch bis zur hintersten Person. Diese hält das Ei in die Höhe und ruft «stopp». Nach fünf Durchgängen tauschen Team A und B die Rollen. Welches Team erzielt mehr Punkte?

Material: 1 Rugby-Ei, 3-6 Markierungen (Malstäbe, Pylonen oder Pullover), evtl. 1 Leine als Abwurflinie, 1 Stift und 1 Blatt Papier

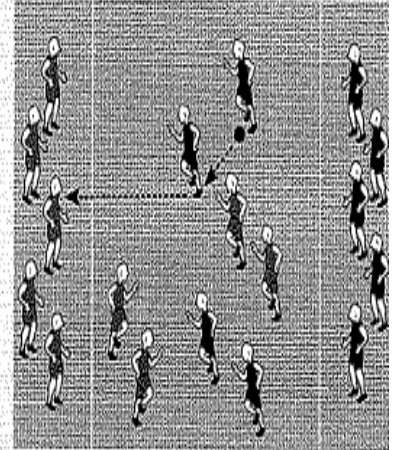


**Ziele: Schnelligkeit entwickeln
Zusammenarbeit fördern**

Fussball mit vielen Torhütern

6.

Zwei Teams mit je 10-12 Spielern spielen gegeneinander. Beide werden je zur Hälfte in Torhüter und Feldspieler eingeteilt. Als Spielfeld dient die ganze Halle, welche in zwei Torräume und ein Mittelfeld unterteilt ist. Die Torhüter dürfen ihren Torraum nicht verlassen, die Feldspieler dagegen können sich in allen drei Zonen bewegen. Die beiden Tore sind so breit wie das Spielfeld und zwei Meter hoch. Sobald ein Team einen Treffer erzielt hat, wechseln alle Mitspieler ihre Rollen.



Material: Spielbänder, 1 Fussball

Kegelfussball: Jeweils zwei Teams spielen in einer Hallenhälfte gegeneinander. Als Tore dienen drei an den Hallenwänden aufgestellte Kegel. Die Spieler versuchen die gegnerischen Kegel durch gezielte Schüsse zu treffen.

Material: Spielbänder, 12 Kegel, 2 Fussbälle

Fussball mit vielen Bällen: Vier Teams spielen gegeneinander. Vier kleine Matten, die an den Längsseiten aufgestellt sind, stellen die Tore dar. Jedes Team versucht das eigene Tor (Matte) zu verteidigen und bei den andern drei Toren möglichst viele Treffer zu erzielen. Gespielt wird mit 2-4 Schaumstoffbällen. Jedes Team meldet sich, wenn es ein Tor erzielt. Die Spielleiterin notiert für jedes Team die Anzahl Treffer.

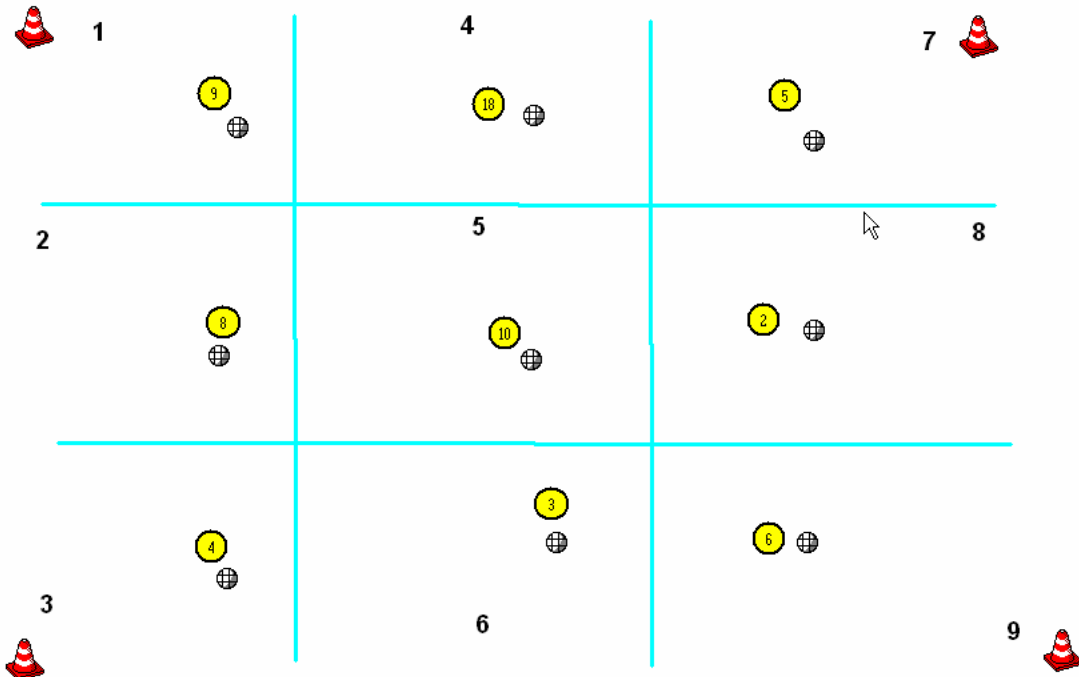
Material: 4 Matten, Spielbänder in 4 Farben, 2-4 Schaumstoffbälle, 1 Blatt, 1 Stift



Ziele: Koordinative und konditionelle Fähigkeiten entwickeln
Gegeneinander spielen

64

Felder besetzen



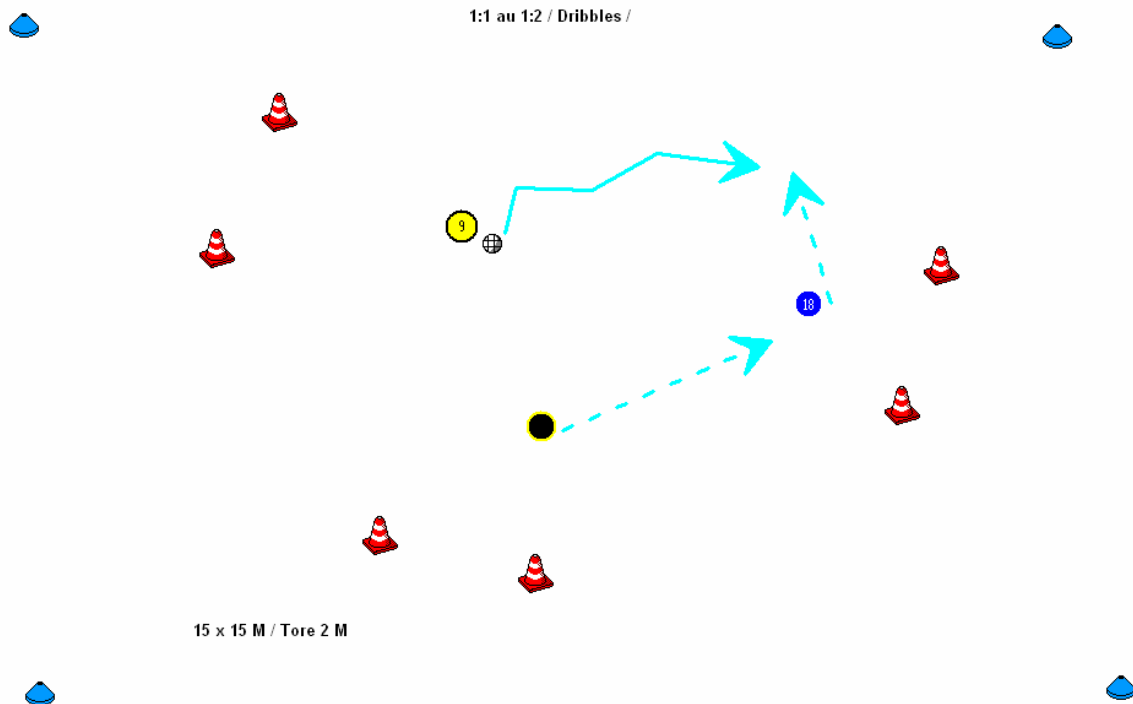
Coaching

- Ballführen

Variation

- Die Felder werden nummeriert
- Welcher Spieler erreicht zuerst des entsprechendes Feld (Individuel) oder (Gruppe)
- Die Spieler dribbeln von Feld zu Feld durcheinander
- Nie 2 Spieler gleichzeitig in einem Feld befinden (**AUSNAHME**) Gemäss Anzahl Spieler

Ballführung / Dribble / 1:1 - 1:2



Organisation und Ablauf

- 3 Spieler, A, B, C verteidigen je 1 Tor und versuchen bei den gegnerischen Toren Treffer zu erzielen.
- Treffer dürfen bei jedem Hütchentor von jeder Seite erzielt werden
- Somit entstehen ständig Wechselnde 1:1, 1:2 Situationen

Spieldauer : 2'

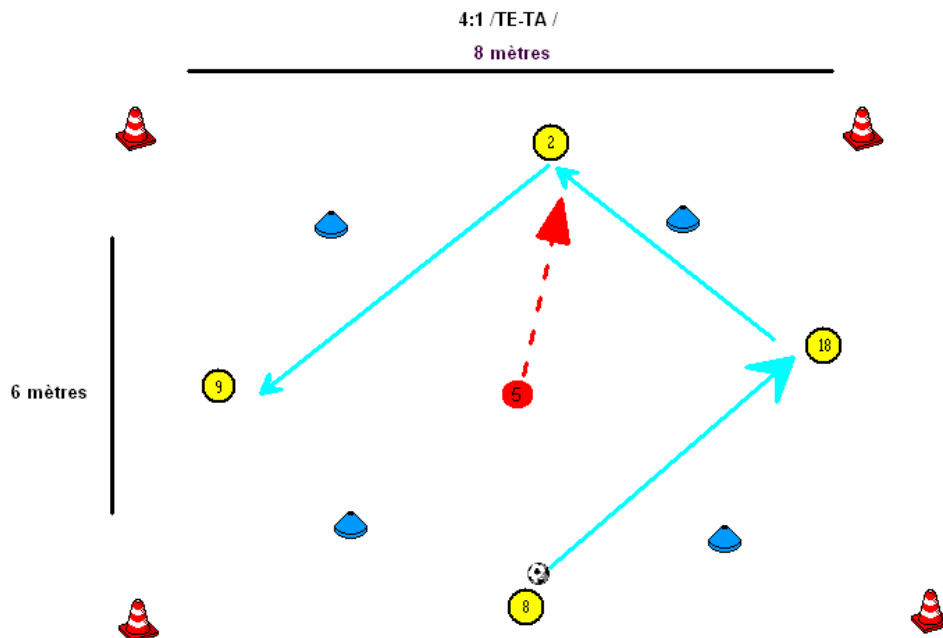
BASIS :

- 3:1
- 4:2

Coaching :

- TE Pässe / Ball Mit und Annahme
- TA anbieten

Uebung Pässe unter Druck



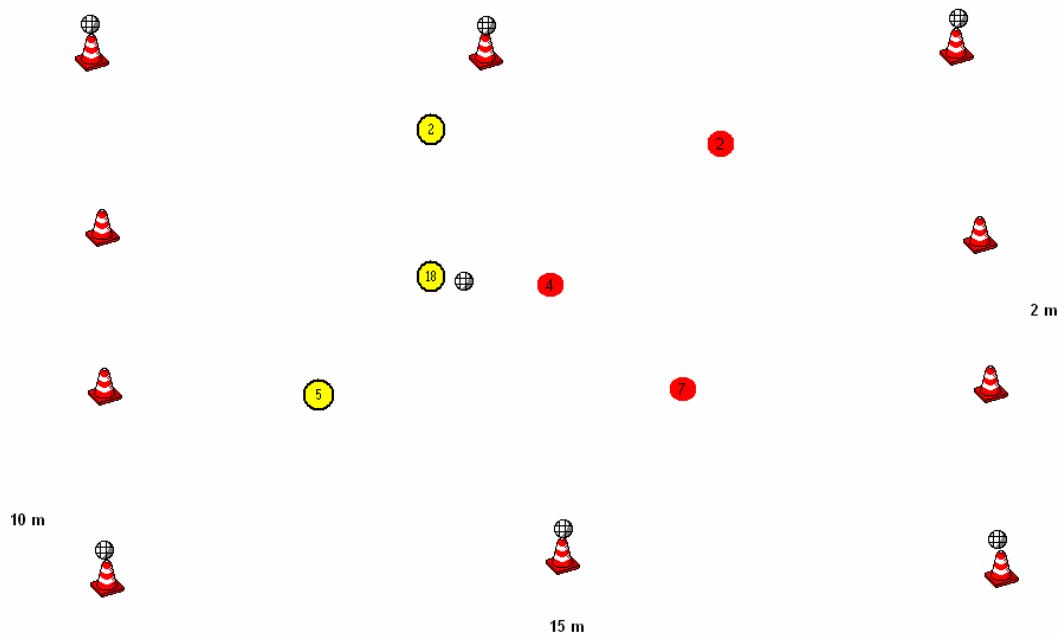
Organisation

- 1 Verteidiger steht in einem 6x6 M Quadrat. Aussen steht jeweils in einer 2 M tiefen Zone je 1 Angreifer.
- Pass durch das Quadrat mit freiem Kontakt (Variation : 3 / 2 Kontakte / Direkt)
- Die Aussen Spieler müssen in Ihrer Zone bleiben
- Der Verteidiger darf das Quadrat verlassen

Coaching

- TE Ball An- und Mitnahmen (verschiedene Formen)

Situation 3:3 bis 3:1



Organisation

- Spielfeld 15 x 10 m / Toren 2 m
- Auf den insgesamt 6 Begrenzungshütchen (Ecken/Mittellinie) liegt je 1 Ball

Ablauf

- Bei Ausball spielt die „einwurfberechtigte“ Mannschaft so schnell wie möglich einen Ball wo einen der Aussenhütchen wieder ins Feld
- Der Spieler, der den Ball ins Aus gespielt hat, muss ihn sofort wieder holen und auf das nun frei gewordenen Hütchen legen. Erst dann darf er wieder zum 3:3 in das Feld laufen.

Coaching

1. TE Pass Qualität
2. TA Anbieten
3. CO Schnelligkeit
4. ME Wille