

06
07 | 2013

Inhalt Monatsthema

Werte und Vision	2
Die Persönlichkeitsentwicklung	3
Die Ausbildungsgrundsätze	4
Die Ausbildungsschwerpunkte	5
Das Training	6
Kindergerechte Methodik	8
Das 3mal3	10
Spiel- und Übungsformen:	
• Tore erzielen	11
• Tore alleine vorbereiten	12
• Tore gemeinsam vorbereiten	13
• Mutig und stark	14
• Rhythmisch und geschickt	16
• Flink und wendig	18
Trainingsbeispiele	20
Der Trainer	23
Der Spieltag	24
Die Spielprinzipien	26
Hinweise	27

Kategorien

- Alter: 5–10 Jahre
- Kategorien: G = 5–6 Jahre
F = 7–8 Jahre
E = 9–10 Jahre
- Niveaustufe: Anfänger,
Fortgeschrittene



Fussball im J+S-Kindersport

In der Schweiz spielen Wochenende für Wochenende ca. 60 000 Kinder im Alter zwischen 5 und 10 Jahren Fussball. Damit ist der Kinderfussball das bedeutendste Einstiegstor in ein aktives Sportleben. Das neue, hier vorgestellte Kinderfussball-Konzept des Schweizerischen Fussballverbandes SFV will zum guten Gelingen beitragen.

Kinder im Fussball sollen in erster Linie ihr Recht zu spielen erleben dürfen. Sie stehen im Zentrum und sind Ausgangs- und Zielpunkt aller Überlegungen. Auf dem Fundament des Fairplays sollen die Kinder Gelegenheit haben, sich mit, im und durch das Fussballspiel auszudrücken und Emotionen ausleben zu können.

Erfolgreicher Start

«Jeder Anlass, den wir mit Kindern durchführen oder durchgeführt sehen, wollen wir an den 3 messen. Wir wollen Kinder sehen, die lachen, lernen und leisten und Trainer, die sich nach jedem Anlass fragen, ob die Kinder heute gelacht, gelernt und geleistet haben.» Ausgehend von dieser Vision hat der Schweizerische Fussballverband ein Ausbildungskonzept für den Kinderfussball entworfen. Es hat zum Ziel, den Kindern einen erfolgreichen Start im Sport im Allgemeinen und in der Sportart Fussball im Besonderen zu ermöglichen. Darauf aufbauend soll es helfen, das individuelle Potenzial jedes Kindes zu entwickeln. Ausserdem dient es als Grundlage für die Ausbildung der Kinderfussballtrainer, den Trainingsbetrieb in den Vereinen und die Wettbewerbe der Kinder.

Theorie und Praxis

Dieses Monatsthema ist in enger Zusammenarbeit mit dem Schweizerischen Fussballverband SFV entstanden und basiert auf dem neuen Kinderfussball-Konzept SFV, das soeben lanciert worden ist. Im ersten Teil des Monatsthemas wird das erwähnte Konzept erklärt sowie die wichtigsten Prinzipien erläutert.

Der zweite Teil fokussiert sich auf Spielformen für die Kategorien G–E. Drei Trainings für die entsprechenden Kategorien mit unterschiedlichem Inhalt bilden den Übergang zum letzten Teil, der sich mit der Rolle des Trainers, mit dem Spielkonzept – sprich, der kindergerechten Gestaltung und Umsetzung von Spielanlässen – sowie mit den verschiedenen Rollen des Umfelds an einem solchen Anlass befasst.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Werte und Vision

Mit dem neuen Kinderfussballkonzept setzt sich der SFV zum Ziel, Rahmenbedingungen zu schaffen, in denen sich die individuellen Begabungen eines Kindes bestmöglich entfalten können.



Die Werte

Im Zentrum steht das Kind, das gleichermassen Ausgangs- und Zielperson aller Überlegungen ist. Die Grundhaltung gegenüber den Kindern ist: «Jedes Kind ist begabt! Die Begabungen von Kindern sind ebenso vielfältig und unterschiedlich wie die Kinder selbst.» Deshalb hat sich dieses Kinderfussballkonzept zum Ziel gesetzt, die Rahmenbedingungen zu setzen, innerhalb derer sich die individuellen Begabungen und Potentiale jedes Kindes im, mit und durch den Fussball bestmöglich entfalten können.

Auf dem Fundament des Fairplays soll jedem Kind zu seinem Recht zu spielen und seinem Recht seine Emotionen auszudrücken verholfen werden. Zusammengefasst heisst das:

- Jedes Kind ist begabt
- Vom Kind aus gehen
- Das Recht zum Spiel
- Fairplay
- Emotionen ausleben

Die Vision

Die Vision für den Kinderfussball soll sich fest in den Köpfen der Erwachsenen verankern. Den höchsten Wiedererkennungswert und den leichtesten Zugang für jedermann verspricht sich der SFV von dem bekannten Modell der drei L:

- Lachen steht für Freude an der Bewegung oder am Erlebnis in der Gruppe
- Lernen heisst sowohl psychisch, motorisch wie auch sozial Fortschritte machen
- Leisten meint die Anstrengung an sich oder die persönliche Bewertung der eigenen Leistung

Jeder Anlass soll an diesen drei gemessen werden. Kinder sollen lachen, lernen und leisten und die Trainer so weit kommen, dass sie sich nach jedem Anlass fragen, ob ihre Kinder heute gelacht, gelernt und geleistet haben. Und dies in genau dieser Reihenfolge, denn ohne das erste L, die positiven Emotionen, sind die beiden anderen L nicht umsetzbar.

Die Persönlichkeitsentwicklung

Im Fokus steht immer die ganzheitliche Entwicklung der Kinder. Um besser zu verstehen, wie wir darauf einwirken können, unterscheiden wir zwischen vier Teilkompetenzen.

PERSÖNLICHKEIT



Spielkompetenz

Vor allem im Spiel machen die Kinder handlungsintensive Erfahrungen. Unzählige Spielmomente ermöglichen ihnen nachhaltige Lernfortschritte.

Die Aufgabe von Eltern, Lehrpersonen und Trainern ist es, Rahmenbedingungen und Lernatmosphären zu schaffen, die Kinder zum Selbst-Tun anregen. Kinder, die intensiv und oft spielen, entwickeln Kompetenzen im sozialen, emotionalen, kognitiven und motorischen Bereich.

Die Gene legen fest, was aus den Kindern werden könnte, was aber wirklich aus ihnen wird, hängt von den Erfahrungen ab, die sie in ihrem Leben und insbesondere in ihrer Kindheit machen. Eine frühe, regelmässige und breite Stimulation führt zu verstärkten Verknüpfungen im Gehirn. Regelmässiges Fussballspielen trägt viel dazu bei, ist aber zu erweitern mit ergänzenden Bewegungsakzenten (9 Bewegungsgrundformen, siehe Bild).

Selbst- und Sozialkompetenz

Für die individuelle Begabungsentfaltung des Kindes ist die Entwicklung der Selbstkompetenz von entscheidender Bedeutung. Selbstkompetenz bedeutet, in sich verändernden Zusammenhängen motiviert und aktiv gestaltend handeln zu können. Auf der Basis des Vertrauens lernen die Kinder ihre eigenen inneren Zustände wahrzunehmen (Selbstwahrnehmung), auszudrücken (Selbstaussdruck) und zu regulieren (Selbstregulierung). Sie entwickeln ihr eigenes Selbstbild (Wer bin ich? Was kann ich? Was weiss ich?).

Sozialkompetentes Verhalten verknüpft die individuellen Handlungsziele mit den Einstellungen und Werten der Gruppe. Auf der Basis der Kommunikation entwickeln sich die Kooperations- und Konfliktfähigkeit, die zentralen Elemente der Sozialkompetenz.

Hilf mir es selbst zu tun

Kinder sind in ihrer Selbständigkeit natürlicherweise noch eingeschränkt. Deshalb müssen alle unsere Massnahmen als Stimulation der Kinder zum Selbst-Tun verstanden werden. Dadurch wächst ihre Autonomie in zweifacher Hinsicht: zum einen als Fussballspieler, zum andern aber insbesondere als Person. Insofern ist die Ausbildung im Fussball immer auch Teil der Persönlichkeitsentwicklung.

«Je breiter die Bewegungs- und Sinneserfahrungen sind, desto komplexere Handlungen können später umgesetzt werden.»



- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

Die neun Bewegungsgrundformen im J+S Kindersport. [Die neun Bewegungsgrundformen](#)

«Kinder brauchen Kinder, um in eine soziale Gemeinschaft hineinwachsen zu können.»

Die Ausbildungsgrundsätze

Drei Ausbildungsgrundsätze bilden die Basis für die Trainingsaktivitäten im Kinderfussball: Spielerisch – situationsorientiert – kindgerecht und vielseitig.

Spielegerisch

Wenn wir Kinder im, mit und durch Fussball zum Lernen anregen wollen, müssen wir – insbesondere bei den Jüngsten – ihre Fantasie und Emotionen ansprechen und unsere Inhalte spielegerisch gestalten. Das bedeutet, dass sie durch (Vor-)Bilder zum Nachahmen («Hakenschiagen wie ein Hase») angeregt oder durch herausfordernde Aufgabenstellungen in ihrer Welt («Dribbeln durch den Hütchenwald») angesprochen werden. Dabei sind herausfordernde Aufgaben nicht nur als Wettbewerbe unter den Kindern («Wer hat am meisten?») sondern auch als messbare Aufgabe für die einzelnen Kinder gemeint («Wie schnell kannst du...?»).

Situationsorientiert

Das Spiel ist der beste Lehrmeister. Damit ist das reale Spiel der Kinder gemeint, also die Distanzen und Räume, die sie bewältigen können. Also kein reduzierter Erwachsenenfussball. Wir unterteilen das Spiel der Kinder in zwei grundsätzliche Spielphasen: «Wir haben den Ball» oder «Der Gegner hat den Ball». Daraus ergeben sich vier Spielsituationen, an denen sich die Ausbildung orientieren muss: «Tore erzielen» und «Tore vorbereiten», wenn wir den Ball haben, sowie «Ball erobern» und «Tore verhindern», wenn der Gegner den Ball hat (siehe Grafik).

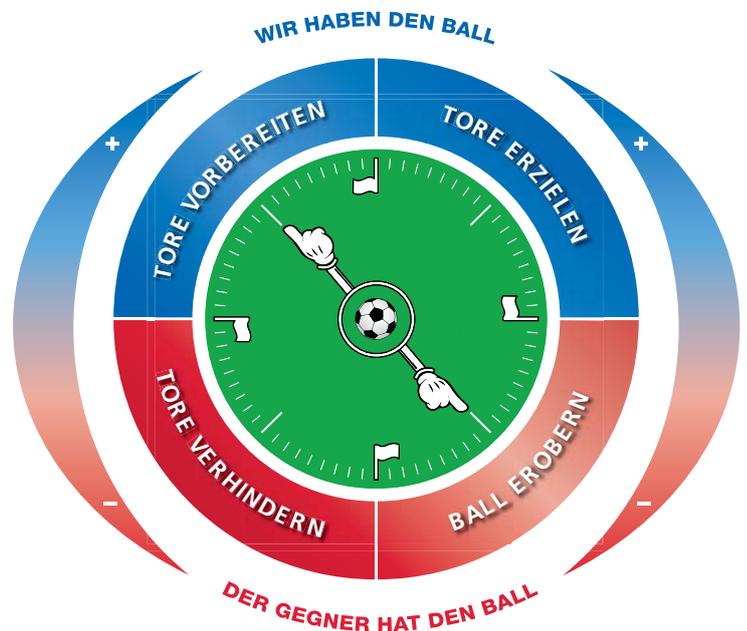
Die bedeutendste Spielsituation ist «Tore erzielen» respektive «Tore verhindern», da gerade hier die lernwirksamen Emotionen erlebt werden. Mit zunehmendem Alter wird es wichtiger, den Ball individuell (Dribbling, Finte etc.) oder kollektiv (Zusammenspiel, Passen etc.) in die Nähe des gegnerischen Tores zu bringen («Tore vorbereiten») respektive diesen, bei gegnerischem Ballbesitz, wieder zu erobern («Ball erobern»).

Kindgerecht ...

Unter dem Begriff «kindgerecht» verstehen wir eine der Entwicklung, den Bedürfnissen und den Kompetenzen der Kinder entsprechende Methodik und Didaktik. Notwendige Voraussetzung dafür sind die fundierte Kenntnis des kindlichen Wesens sowie das echte Interesse an ihren individuellen Eigenschaften und Voraussetzungen. Das Wissen um die Möglichkeiten der Kinder zeigt sich in einem guten Lernklima. Kinder wollen lachen, lernen und leisten. Nur so sind sie nachhaltig motiviert.

... und vielseitig

Kinder sind grundsätzlich keine Spezialisten, Kinder sind neugierige, kreative Allrounder. Für eine ganzheitliche Entwicklung benötigen sie vielfältige Bewegungserfahrungen. Diesem natürlichen kindlichen Bedürfnis entspricht das Prinzip der Vielseitigkeit. Dadurch eignen sich die Kinder eine breite Basis an motorischen Kompetenzen – die Bewegungsgrundformen – an. Und in Schnuppertrainings anderer Sportarten bauen die Kinder wertvolles Erfahrungswissen für das Jugend- und Erwachsenenalter auf.



Ausbildungsgrundsätze

- Spielerisch
- Situationsorientiert
- Kindgerecht und vielseitig

Die Ausbildungsschwerpunkte

Unter Berücksichtigung der Ausbildungsgrundsätze und der Persönlichkeitsentwicklung haben wir drei Ausbildungsschwerpunkte definiert: Fussball spielen – Fussball spielen lernen – Vielseitigkeit erleben.

Fussball spielen

Kinder brauchen in jedem Training Gelegenheit, ungezwungene Spielerfahrungen zu machen und das Gelernte mutig auszuprobieren. Auf altersspezifischen Spielfeldgrößen spielen die Kinder in kleinen Gruppen auf Fussballtore. Der Trainer nimmt sich zurück und freut sich am freien, selbstbestimmten Spiel der Kinder.

Fussball spielen lernen

Die altersgerechte, schrittweise Vermittlung des Fussball-ABC's ist das Herzstück in jedem Training. Die Themen entsprechen dem Schema der Spielsituationsorientierung. Eine Vielzahl von variantenreichen Ballberührungen ermöglichen den Aufbau eines stabilen technischen Repertoires. Dazu berücksichtigen wir die Etappen der Spielentwicklung im Kindesalter: Vom «Ich und der Ball» zum «Ich und Du» und schliesslich zum «Wir».

Wir haben den Ball			G	F	E
Ich	Tor erzielen	1:1/1:0	***	***	***
	Ball führen	1:1/1:0	***	**	*
	Ballgefühl entwickeln (Ballkünstler)	1:1/1:0	**	**	***
	Ausspielen (Finten)	1:1/1:0	*	**	***
	Richtungswechsel mit Ball	1:1/1:0	*	**	***
	Ball abschirmen	1:1/1:2		*	**
	Ich + Du	Ball an- und mitnehmen	2:1/2:2 (+ Joker)	*	**
Passen		2:1/2:2 (+ Joker)	*	**	***
Sich anbieten		2:1/2:2 (+ Joker)	*	**	***
Wir	Zusammenspielen; Überzahl schaffen	3:1/3:2/3:3 (+ Joker)		*	**
	Sich frei laufen	3:1/3:2/3:3 (+ Joker)	*	**	***
	Lücken erkennen und nutzen	3:1/3:2/3:3 (+ Joker)		*	**

Der Gegner hat den Ball			G	F	E
Ich	Ball erobern	1:1/1:2/1:3	***	***	***
	Ballbesitzer unter Druck setzen	1:1/1:2/1:3	*	**	***
	Schuss blocken	1:1/1:2/1:3	*	**	***
	Pässe abfangen	1:1/1:2/1:3	*	*	**
	Abbremsen (tackeln)	1:1/1:2/1:3		*	**
	Angriff zur Seite ablenken (steuern)	1:1/1:2/1:3			*
	Ich + Du	Helfen und unterstützen	2:1/2:2	*	**
Wir		Gemeinsam den Ball jagen	3:1/3:2/3:3		*

Vielseitigkeit erleben

Vielseitigkeit sollen die Kinder in jedem Training erleben. Mit «Mutig und stark», «Rhythmisch und geschickt» sowie «Flink und wendig» haben wir drei Themenbereiche gewählt, die viele ergänzende Bewegungsgrundformen abdecken. Speziell zu beachten sind die Ausbildung der Beidseitigkeit und das Schärfen der verschiedenen Sinne. Umgebungswechsel und Schnuppern in anderen Sportarten erweitern die Vielseitigkeit im Jahresprogramm.

Das Training

Eine zweckmässige Organisation, ein kinder- und ausbildungsgerechtes Trainings-schema und entsprechende Inhalte bieten dem Trainer die nötige Unterstützung für ein erfolgreiches Training.

Organisationsformen des Kinderfussballtrainings

Die klassische Organisation bezeichnet ein Training mit zirka 12 Kindern und einem Trainer. Im «Pool-Training» sorgen ein Koordinator und seine Helfer (u. a. Eltern und ältere Junioren) für die Rahmenbedingungen, damit eine grosse Anzahl von Kindern in Niveaugruppen trainieren kann. Die Trainerteamgrösse ist abhängig von der Anzahl Kinder (maximal 8 Kinder pro Trainer) und kann flexibel gestaltet werden. Der Koordinator leitet das Training, teilt die Kinder in Niveaugruppen ein, bestimmt Trainingsinhalte und unterstützt die Trainer. Er sorgt für eine gemeinsame Philosophie, flexible Einsätze der Trainer und eine hohe Trainingsqualität. Mit einer Koordinatoren-Stelle kann die hohe Fluktuation der Kinderfussballtrainer (Elterntainer folgen ihren Kindern in die höheren Kategorien) und der daraus folgende jährliche Wissensverlust entschärft werden.

Das Trainingschema

Das Training gliedert sich in drei Teile: Einleitung – Hauptteil – Ausklang. Bei der Gestaltung der Einleitung besteht für den Trainer grosse Freiheit. Ziel ist es, die Kinder gedanklich und körperlich auf das Training vorzubereiten. In jedem Fall hat jedes Kind (s)einen Ball zur Verfügung, um schon in diesem Teil des Trainings mit möglichst vielen Ballkontakten das Ballgefühl zu entwickeln. Bei den Kleinsten kann dieser Abschnitt in eine kurze Geschichte verpackt werden, was die Bereitschaft und Neugierde für die folgenden Aktivitäten weckt. Für die älteren Kinder gewähren Fang-, Lauf- und Orientierungsspiele eine hohe Bewegungsintensität.

In jedem Hauptteil werden alle drei Ausbildungsschwerpunkte umgesetzt. Die Reihenfolge kann der Trainer frei bestimmen. Im Ausklang wird das Training gemeinsam mit einem beruhigenden Spiel, einem Schlusswort und der gegenseitigen persönlichen Verabschiedung (Hand-Shake) beendet.



	5–20		45–80			5–15	
	Einleitung	Hauptteil			Ausklang	Gesamtdauer	
		Fussball spielen lernen	Vielseitigkeit erleben	Fussball spielen			
Inhalte	Kinder-/Orientierungsspiele, (jedes Kind einen Ball, alle aktiv)	Spielsituationsorientierte Spiel- und Übungsformen	Bewegungsgrundformen, Spiel- und Übungsformen ohne Fussball	Spiel ohne einschränkende Zusatzregeln	Entspannungs-/ Beweglichkeitsspiele		
Trainerrolle	Einstimmen auf das Training Emotionen wecken	Spannende Lernangebote machen Beobachten, beurteilen, beraten Interesse am Lernfortschritt zeigen	Ermutigen und Neugierde wecken Motivieren und Eigeninitiative ermöglichen	Still beobachten und in den Pausen bezüglich Spielprinzipien beraten Gelungene Aktionen und Kreativität loben	Alle einbeziehen, fantasievoll gestalten Beruhigen, Konflikte lösen		
Empfohlene Zeitdauer in Minuten:							
G	5–15	15–20	15–20	15–20	5–15	60–75	
F	5–20	20–25	15–20	20–25	5–15	75–90	
E	10–20	20–30	15–20	20–30	5–15	90	

Kindergerechte Methodik

Kinder kommen in den Verein um Fussball zu spielen und nicht um zu trainieren. Diese Erkenntnis soll die Basis für die Umsetzung der drei Ausbildungsgrundsätze «spielerisch», «spielsituation-sorientiert» und «kindergerecht und vielseitig» sein.

Dennoch wäre es falsch anzunehmen, dass die Kinder im Training «nur» spielen wollen. Sie haben den berechtigten Anspruch, Fussball spielen zu lernen und Fortschritte zu machen, um ihre Kompetenz für das Spiel zu steigern. Dafür bietet das Training die Möglichkeit, Ausschnitte des Spiels vereinfacht darzustellen und mit einer hohen Wiederholungszahl pro Spieler zu repetieren. Dies gilt sowohl für isolierte Spielsituationen (Beispiel: Überzahl schaffen) wie auch für individuelle Spielaktionen (Beispiel: Ball an- und mitnehmen). Da die Aufmerksamkeit bei den notwendigen Übungsformen schneller nachlässt, ist insbesondere in diesem Teil Wert auf die richtige Intensität (Wiederholungszahl pro Spieler) und Erfolgsaussicht (> 50 %) zu legen. Zwingend müssen sich die Schwerpunkte in den folgenden Trainingspielformen wiederfinden, da nur die erfolgreiche Umsetzung des Geübten in das Trainingsspiel zu nachhaltigen Lernfortschritten führt.

Ganzheitlich fördern

Die kindgerechte Methodik hat zum Ziel, dass Ausbildungsgrundsätze (spielerisch, spielsituationsorientiert, vielseitig) und Ausbildungsschwerpunkte (Fussball spielen, Fussball spielen lernen, Vielseitigkeitserleben) im Training so umgesetzt werden, dass die Kinder ihre Kompetenzen ganzheitlich entwickeln können. Dabei haben sich die Methoden auf folgender Seite bewährt.

Voraussetzungen schaffen

Umgebung kennen lernen: Sportanlage (Garderobe, Materialraum, WC) und entsprechendes Verhalten kennen lernen.

Regeln und Abmachungen treffen: Nicht erlaubt ist, was dem anderen schadet oder kränkt, Wortwahl, Begrüssung und Verabschiedung per Handschlag.

Rituale: Spielen bis Trainingsbeginn, im Kreis beginnen, Trinkpausen, Materialdepot, klare Signale einsetzen, Training im Kreis beenden.

Orientieren in der Gruppe und im Raum: Vorsicht vor Zusammenstössen, freies Rennen in der Gruppe schrittweise einführen, deutliche Markierungen einsetzen (Farben).

Den eigenen Körper wahrnehmen: Körperteile kennen lernen, einzelne Teile benennen, Beweglichkeit erhalten und verbessern, schnelle und langsame Füsse erleben, Muskeln anspannen und entspannen.

Beruhigen und Entspannen: Beruhigende Spiele und Übungen einsetzen.

Methodik	Beschreibung	Umsetzung
Hohe Wiederholungszahl (Intensität)	Viele Wiederholungen des Trainingsthemas für jeden Spieler (Beispiel Tore erzielen) ermöglichen	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Gruppen bilden • Jeder Spieler (s)einen Ball
Gute Erfolgsaussicht	Aufgabe muss herausfordernd aber lösbar sein	<ul style="list-style-type: none"> • Erfolgchance > 50 % • Tore erzielen • Aufgaben meistern
Prinzip der Variation	Die Aufgabe dem individuellen Können anpassen (erleichtern-erschweren)	Regeln, Feld, Spielerzahl und Material optimieren
Offene Lernsituationen	<ul style="list-style-type: none"> • Kindliche Neugierde wecken • Die Kinder Neues entdecken lassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Offene Fragen stellen • Die Ideen der Kinder einbeziehen
Organisation und Planung	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln und Abmachungen treffen • Rituale • Vorausschauende Planung (Materialeinsatz, Spielereinteilung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Nicht erlaubt ist, was dem anderen schadet oder kränkt • Rituale gezielt und konsequent einsetzen • Farbige Markierungen bewusst einsetzen • Grössere Umbauphasen verhindern • Gruppeneinteilung vor dem Training erstellen
Inszenierung	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasievolle Gestaltung • Bildliche Beschreibung • Spiele und Wettbewerbe spannend inszenieren 	<ul style="list-style-type: none"> • In Geschichte verpacken • Bewegungsablauf bildlich beschreiben • Spiele und Wettbewerbe mit offenem Handlungsverlauf
Perspektivenvielfalt und Beidseitigkeit	Das Spiel aus verschiedenen Winkeln und Perspektiven erleben	Spielposition wechseln, Übungen und Aufgaben immer beidseitig ausführen

Tipps:
[Altersgerechte Trainingsgestaltung](#)

Das 3mal3

Das «3mal3» ist die inhaltliche Umsetzung des SFV-Kinderfussballkonzepts in die Praxis. Es enthält pro Alterskategorie (G, F, E) und Ausbildungsschwerpunkt (Fussball spielen, Fussball spielen lernen, Vielseitigkeit ermöglichen) die entsprechenden Basis Übungs- und Spielformen. Es soll als Orientierung oder als Inspiration dienen.

Das 3mal3

		G	F	E
Fussball spielen	Freies Spiel auf je ein Tor mit Torspieler	4 gegen 4 mit TS auf je ein Tor (5 m) Feldgrösse: ~ 20 x 15 m	5 gegen 5 mit TS auf je ein Tor (5 m) Feldgrösse: ~ 30 x 20 m	7 gegen 7 mit TS auf je ein Tor (5 m) Feldgrösse: ~ 45 x 30 m
	Freies Spiel auf je zwei Tore ohne Torspieler	3 gegen 3 auf je 2 kleine Tore (1-2 m) Feldgrösse: ~ 15 x 10 m	4 gegen 4 auf je 2 kleine Tore (1-2 m) Feldgrösse: ~ 20 x 15 m	6 gegen 6 auf je 2 kleine Tore (1-2 m) Feldgrösse: ~ 30 x 20 m
Fussball spielen lernen	Tore erzielen Tore verhindern	TS gegen TS auf je ein Tor (2-5 m)	1 gegen 1 auf je ein Tor (1-2 m) Feldgrösse: ~ 10 x 7 m	TS+1 gegen TS+1 auf je ein Tor (5 m) Feldgrösse: ~ 15 x 10 m
	Tore alleine vorbereiten Ball alleine erobern	Brückenwächter Feldgrösse: ~ 20 x 15 m	Ballschule 1	Ballschule 2
	Tore gemeinsam vorbereiten Ball gemeinsam erobern	3 gegen TS auf Dreieck-Tor (3-5 m) Feldgrösse: ~ 15 x 10 m	3 gegen 1 Feldgrösse: ~ 15 x 10 m	4 gegen 4 + 2 Joker Feldgrösse: ~ 30 x 20 m
Vielseitigkeit erleben	mutig + stark	Schwierige Aufgaben lösen 	Kämpfen und Raufen 	Spielen wie Kriebel und Spinnen 
	rhythmisch + geschickt	Bewegen wie die Tiere 	Ballkünstler 	Seilspringen 
	flink + wendig	Hüpfen und Balancieren 	Fangspiele 	Hindernis-Parcours 

Tore erzielen

Kategorie G – Torspieler gegen Torspieler

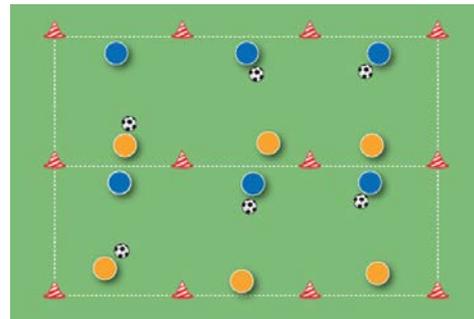
Lorenzo und Fabian erleben in dieser Spielform die bedeutendste Spielsituation «Tore erzielen» respektive «Tore verhindern».

Lorenzo und Fabian spielen gegeneinander. Fabian schießt den Ball auf das Tor von Lorenzo, welcher mit einem Hecht den Schuss halten kann. Nun schießt Lorenzo den Ball in Richtung Tor von Fabian. Wer kann ein Tor erzielen?

Variationen

- Bälle rollen oder werfen.
- Mit anderen Bällen spielen: Z. B. Tennisbälle, Handbälle
- Als Ligaturnier: Fabian hat gewonnen und steigt eine Liga (Feld) nach oben. Lorenzo steigt eine Liga ab.

Material: Tore, Markierungsteller, Bälle



Spielfeldgröße: ca. 7 × 10 m

Kategorie F – 1 gegen 1

Eric will in dieser Spielform ein Tor erzielen, muss aber zuerst noch Sandro ausspielen.

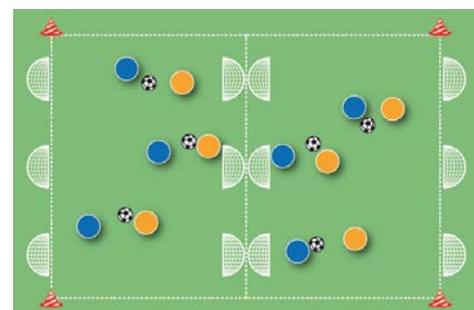
Eric und Sandro duellieren sich im 1 gegen 1. Sandro darf den Ball nicht mit der Hand abwehren. Eric hat drei Tore zur Auswahl. Gelingt es Sandro in Ballbesitz zu kommen, darf er gegen Eric angreifen. Gleichzeitig duellieren sich auch noch Christoph und Claudio sowie Marc und Nico.

Variationen

- Auf ein Tor links und eines rechts angreifen: Eric läuft auf Sandro zu, sobald er die vorher gesetzte Markierung passiert hat, darf er links oder rechts ins Tor schießen.
- Auf ein Tor angreifen: Eric und Sandro spielen in ihrem Feld auf je ein Tor.
- Als Teamwettbewerb durchführen.

Bemerkung: Gegenspieler wechseln.

Material: Bälle, Markierungsteller, Überziehleibchen, kleine Tore



Spielfeldgröße: ca. 7 × 10 m

Kategorie E – Torspieler + 1 gegen 1 + Torspieler

René versucht in dieser Spielform jede sich ihm bietende Torchance auszunutzen.

Janik ist Torspieler und spielt mit René gegen Bruno und Tom. Weil Janik im Tor ist, verteidigt René in Unterzahl. Wenn sie den Ball erobern, greifen die beiden an. Nun ist Bruno Torspieler und Tom verteidigt. Janik und René greifen in Überzahl an.

Material: Bälle, Markierungsteller, Überziehleibchen, Kinderfussballtore



Spielfeldgröße: 2 × ca. 10 × 15 m

Tore alleine vorbereiten

Kategorie G – Brückenwächter

Jonas übt den Ball zu führen und mit dem Ball einen Verteidiger zu umspielen.

Jonas dribbelt gleichzeitig mit seinen Kollegen los, um die Brücke zu passieren. Selina verliert den Ball an David, den Brückenwächter. Nun bewacht Selina die Brücke und David versucht dribbelnd das andere Ufer zu erreichen.

Variationen

- Ohne Bälle spielen (als Fangisform spielen).
- Brücke breiter oder schmaler machen.
- Der Rückweg führt über die «Salombrücke» zum Ausgangspunkt zurück.
- Mehrere Brückenwächter hintereinander oder nebeneinander einsetzen.
- Bälle rollen oder prellen.

Material: Markierungsteller, Bälle, Überziehleibchen



Spielfeldgröße: ca. 20 x 30 m

Kategorie F – Ballschule 1

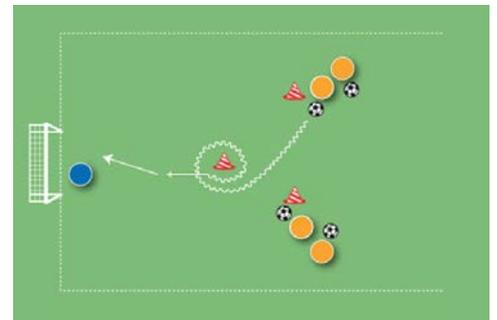
Anna macht in dieser spielsituationsorientierten Übung Fortschritte beim Ballführen und Schiessen.

Anna dribbelt auf Berat (Verteidiger) zu und führt den Ball gut abgeschirmt um ihn herum. Ihr Standbein (Schutzschild) ist immer zwischen Berat und dem Ball. Danach versucht sie bei Yara ein Tor zu erzielen. Mit ihrem Ball schliesst sie auf der anderen Seite wieder an. Berat und Yara werden nach 2 Minuten abgelöst. 6 Kinder üben pro Anlage.

Variationen

- Anna dribbelt durch einen Slalom zu Berat.
- Anna macht vor Berat einen schnellen Richtungswechsel (Haken schlagen) und erzielt ein Tor.
- Anna macht vor Berat eine Finte (Täuschung) und erzielt ein Tor.
- Serge spielt einen Pass zu Anna. Diese dreht sich um Berat und schliesst ab.
- Berat stört Anna während des Dribblings, der Ballannahme oder der Finte.
- Berat spielt richtig mit und verteidigt. Erobert er den Ball, darf er versuchen ein Tor zu erzielen.

Material: Markierungsteller, Kinderfussballtore, Bälle



Spielfeldgröße: ca. 15 x 20 m

Kategorie E – Ballschule 2

Arif verbessert in dieser spielsituationsorientierten Übung seine Fußball-Technik.

Arif (A) spielt zu Bea (B) und läuft auf die andere Seite. Bea nimmt den Ball an und mit und spielt ihn weiter zu Colin (C). Dieser nimmt den Ball mit und erzielt ein Tor. Er schliesst hinten wieder an. Nun spielt Dario (D) zu Arif auf die andere Seite. Dieser leitet zu Bea weiter, die den Ball mitnimmt und abschliesst. Pro Anlage üben 6 bis 8 Kinder.

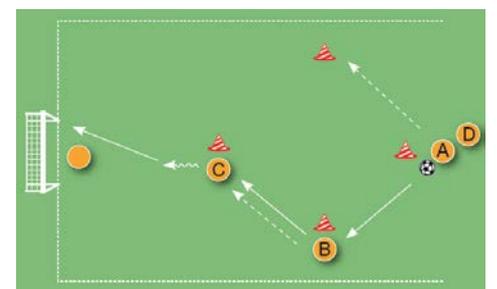
Variationen

- Ballkontakte limitieren.
- Arif dribbelt auf den ersten Markierungshut zu, macht einen Richtungswechsel und dribbelt zum Nächsten weiter. Er macht den selben Richtungswechsel (auf die andere Seite). Danach versucht er ein Tor zu erzielen.
- Finten anstatt Richtungswechsel.
- Dario verteidigt.

Bemerkung: Bea und Colin stehen mit einer offenen Körperposition beim Hütchen.

Sie sehen sowohl den Passgeber als auch ihren Passempfänger.

Material: Markierungsteller, Kinderfussballtore, Bälle



Spielfeldgröße: ca. 15 x 20 m

Tore gemeinsam vorbereiten

Kategorie G – 3 gegen Torspieler

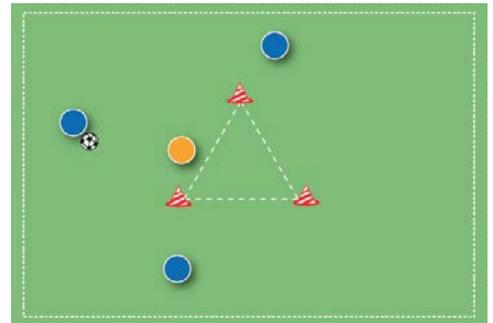
Ilian, Andrin und Damian lernen in dieser Übung zusammen eine Torchance herauszuspielen.

Ilian, Andrin und Damian versuchen durch schnelles Zusammenspiel bei Meret ein Tor zu erzielen. Nach drei Toren wechseln Andrin und Meret die Rollen.

Variationen

- Tordimension vergrössern/verkleinern.
- 4 oder 5 Feldspieler.
- Spiel auf ein Offentor.
- Ball rollen oder werfen.

Material: Bälle, Markierungsteller



Spielfeldgrösse: 10 x 15 m

Kategorie F – 3 gegen 1

In dieser Übung lernt Rolf die Überzahl geschickt zu nutzen.

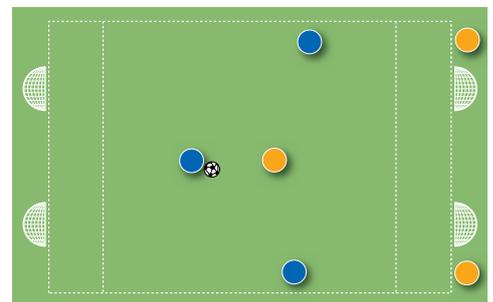
Rolf, Jürg und Thomas starten von ihrer Torlinie aus. Sie versuchen Robert auszuspülen und ein Tor zu erzielen. Wird ein Tor erzielt, landet der Ball der Angreifer im Seiten- oder Tor-Aus, greifen Robert, Alex und Daniel an. Erobert Robert in Unterzahl den Ball, versucht er alleine ein Tor zu erzielen.

Variationen

- 3 gegen 0 auf Zeit und mit Auflagen (jeder muss den Ball berühren und direkter Torschuss, evtl. Positionen wechseln).
- 3 gegen 0 im Gegenstrom. Welches Team hat das Tor zuerst erzielt?
- 3 gegen 1 + 1: Sobald die Angreifer den Ball erstmals berühren, startet Alex (Verteidiger) 3 Meter hinter den Angreifern.
- 3 gegen 1 + 2: Zusätzlich startet Daniel von der Seite (5 Meter Abstand zur Seitenlinie).
- 3 gegen 2 + 1: Dito oben.
- Auflagen: Zeitbeschränkung, Tor nur direkt erzielen, Gegner darf nur in bestimmter Zone verteidigen.

Bemerkung: Mit Fragen die Kinder zum Denken anregen. Wann spielst du den Ball in den Fuss und wann in den Lauf? Wie formiert ihr euch?

Material: Markierungsteller, Überziehleibchen, Bälle, 4 kleine Tore



Spielfeldgrösse: 10 x 20 m

Kategorie E – 4 gegen 4 + 2 Joker

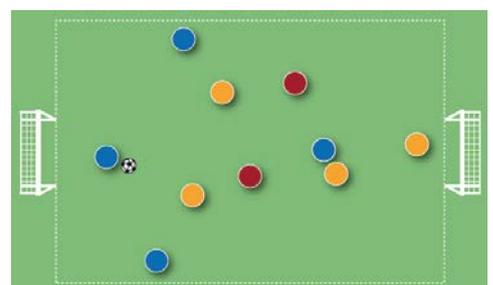
Patrick verbessert in dieser Spielform das Zusammenspiel und die Anwendung der Spielprinzipien.

Patrick spielt mit seinem Team gegen das Team von Berat. Reto und Nadine sind Joker. Sie spielen mit dem ballbesitzendem Team. Nach fünf Minuten besprechen sie mit dem Trainer die Spielprinzipien. Heute beachten sie das «schaffen von Breite und Tiefe». Der Trainer erklärt ihnen die Blume. Bei eigenem Ballbesitz öffnet sich die Blume. Sie besetzen die Seiten und der Stürmer steht weit vorne. So entsteht mehr Zeit und dies verringert den Handlungsdruck auf den Spieler. Haben sie den Ball verloren, schliesst sich die Blume und sie jagen den Ball.

Variationen

- Spielerzahl verringern (3 gegen 3 + 2 Joker, 2 gegen 2 + 2 Joker).
- Jokerzahl erhöhen (3 gegen 3 + 3 Joker).
- Anzahl Ballkontakte vorgeben/beschränken.
- Angriffszeit limitieren.
- Feldgrösse verändern (Breite und Länge).

Material: Bälle, Kinderfussballtore, Überziehleibchen, Markierungsteller



Spielfeldgrösse: 20 x 30 m

Mutig und stark

Kategorie G – Schwierige Aufgaben lösen

Serafin verbessert in dieser Übung seine Körperwahrnehmung, den Umgang mit Körperkontakt und die Kooperation mit anderen Kindern.

Tara und Serafin klemmen einen Ball zwischen ihre Bäuche und absolvieren den Parcours, ohne dass der Ball runter fällt und sie den Ball mit den Händen berühren. Nun binden sie je einen Fuss zusammen und absolvieren den Parcours auf drei Beinen. Schaffen sie das auch als Schubkarren (ohne Ball)?

Variationen

- Andere Gegenstände transportieren: Einen Ballon, einen Stab etc.
- In der Halle: Als Pferd und Kutscher (sitzt oder steht auf Teppichfliese).
- Serafin verbindet seine Augen mit einem Überziehleibchen. Tara führt ihn wie folgt durch den Parcours
 - an der Hand,
 - an einem Seil,
 - dirigierend mit Worten.

Material: Markierungsteller, Bälle, weiteres zur Verfügung stehende Material



- | | |
|----------------------|-----------------------|
| Laufen, Springen | Rhythmisieren, Tanzen |
| Balancieren | Werfen, Fangen |
| Rollen, Drehen | Kämpfen, Raufen |
| Klettern, Stützen | Rutschen, Gleiten |
| Schaukeln, Schwingen | weitere Formen |

Kategorie F – Kämpfen und Raufen

Sven stärkt während dieser Übung seinen gesamten Körper, lernt Regeln einzuhalten und seine Emotionen zu regulieren.

Sven und Ricardo begrüßen sich, dann geht's los. Beide sind in der Liegestütz-Position. Sven versucht die Hand von Ricardo zu berühren und dieser jene von Sven. Nach einer halben Minute ist Schluss. Wer landete mehr Treffer?

Variationen

- Sven und Ricardo stehen sich gegenüber und halten sich fest. Zwischen ihnen ist eine Pfütze (Mit Seil eine Pfütze markieren). Wer kann den anderen in die Pfütze ziehen?
- Ricardo kauert am Boden und hält die goldene Kugel fest. Kann Sven ihm die Kugel wegnehmen?

Bemerkung: Partner durch Rotation häufig wechseln. Z. B. als Turnierform durchführen. Mit Springseilen oder dünnen Matten Kampfzone markieren.

Regeln

1. Was weh tut, ist nicht erlaubt!
2. Ruft ein Kind «Stopp!», müssen alle Griffe sofort losgelassen werden.
3. Vor dem Kampf begrüßen sich die Kämpfer. Nach dem Kampf gratuliert der Verlierer dem Sieger und der Sieger dankt dem Verlierer für den fairen Kampf.
4. Uhren, Schmuck o. ä. ausziehen.
5. Freier Sturzraum ausserhalb der Kampfzone.

Material: Markierungsteller oder Seile, Bälle evtl. dünne Matten (Halle)



- | | |
|----------------------|-----------------------|
| Laufen, Springen | Rhythmisieren, Tanzen |
| Balancieren | Werfen, Fangen |
| Rollen, Drehen | Kämpfen, Raufen |
| Klettern, Stützen | Rutschen, Gleiten |
| Schaukeln, Schwingen | weitere Formen |

Kategorie E – Spielen wie Krebse und Spinnen

Serge und Vera stärken in dieser Übung spielerisch ihre Arme, Beine und den Rumpf.

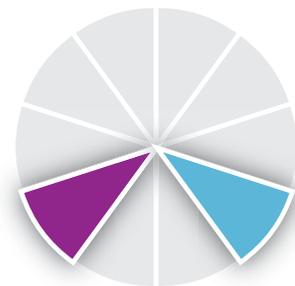
Serge und Vera spielen gegen Joel und Anna. Als Krebse bewegen sie sich auf allen Vieren rücklings fort. Serge und Vera versuchen den Ball mit den Füßen hinter die Torlinie von Joel und Anna zu spielen.

Variationen

- Wie Spinnen auf allen Vieren bäuchlings bewegen und den Ball nur mit den Händen spielen.
- Auf Tore spielen.
- 1. Halbzeit als Krebse, 2. Halbzeit als Spinnen.
- Auf Signal (akustisch oder visuell) Rollenwechsel.

Bemerkung: Das Spiel ist anstrengend. Genügend Pausen zulassen. Evtl. als Turnierform durchführen.

Material: Markierungsteller, Tore, Bälle, Überziehleibchen



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ Laufen, Springen | ■ Rhythmisieren, Tanzen |
| ■ Balancieren | ■ Werfen, Fangen |
| ■ Rollen, Drehen | ■ Kämpfen, Raufen |
| ■ Klettern, Stützen | ■ Rutschen, Gleiten |
| ■ Schaukeln, Schwingen | ■ weitere Formen |

Tipps zum Beobachten und Begleiten

Ziel: Die Kinder sollen viele Tore erzielen können. Gelingt dies?

- Ja: Super!
- Nein. Es gelingen nur wenige oder keine Tore:
 - Tore vergrössern oder Distanz zwischen den Toren verkürzen.
 - Teamgrösse verkleinern.

Ziel: Die Kinder können im Team zusammenspielen. Z. B. 3–5 Pässe in Folge.

Gelingt dies?

- Ja: Super!
- Nein den Kindern gelingen keine Passfolgen:
 - Feld breiter evtl. auch länger machen.
 - Raum in Breite und Tiefe besser nutzen («Blume» erklären, siehe «Tore gemeinsam vorbereiten»: Kat. E).
 - bei Schwarmbildung: Spieleranzahl verringern.

Rhythmisch und geschickt

Kategorie G – Bewegen wie die Tiere

Leo und Camille imitieren während dieser Übung verschiedene Tiere und bewegen sich entsprechend fort.

Leo ist der König der Tiere. Er steht mit geschlossenen Augen und vom Spielfeld abgewendet da. Der König will, dass sich alle wie Schlangen bewegen. Camille wartet an der Startlinie bis ihr Leo den Rücken zudreht. Dann kriecht sie leise wie eine Schlange auf ihn zu. Leo ruft laut: «1, 2, 3, 4, ich bin der König der Tiere!». Sobald dieser fertig gesprochen hat, muss Camille erstarren. Nach dem Wort «Tiere» dreht sich Leo um und benennt alle Schlangen, die sich noch bewegen. Diese müssen zur Startlinie zurück. Camille schafft es als Erste, Leo zu berühren. Nun darf sie bestimmen, welche Tiere sich ihr annähern dürfen.

Variation

- Mit Musik Tiere imitieren (siehe Lehrmittel J+S-Kindersport: CD's Musik und Bewegung. «[Bewegungsspiele für Kids](#)» und «[Bewegungsimitationen für Kids](#)»).



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ Laufen, Springen | ■ Rhythmisieren, Tanzen |
| ■ Balancieren | ■ Werfen, Fangen |
| ■ Rollen, Drehen | ■ Kämpfen, Raufen |
| ■ Klettern, Stützen | ■ Rutschen, Gleiten |
| ■ Schaukeln, Schwingen | ■ weitere Formen |

Kategorie F – Ballkünstler

Reto übt selbständig in dieser Übung neue Kunststücke mit dem Ball.

- 10-mal den Ball hochwerfen und wieder fangen.
- 9-mal den Ball hochwerfen, mit beiden Händen den Boden berühren und den Ball stehend wieder fangen.
- 8-mal den Ball einhändig hochwerfen und einhändig fangen (4-mal links, 4-mal rechts).
- 7-mal den Ball hochwerfen, einmal umdrehen und ihn wieder fangen.
- 6-mal den Ball hochwerfen mit dem Kopf spielen und ihn wieder fangen.
- 5-mal den Ball mit den Händen hochwerfen und hinter dem Rücken fangen.
- 4-mal den Ball in die Luft kicken (2-mal links und 2-mal rechts) und ihn mit beiden Händen fangen bevor er auf den Boden fällt.
- 3-mal den Ball vom Boden hochspielen (ohne die Hände zu gebrauchen) und ihn fangen.
- 2-mal den Ball mit den Händen hochwerfen, hinter dem Rücken fangen, ihn wieder nach vorne werfen und vorne fangen.
- 1-mal den Ball hochwerfen, absitzen und ihn stehend wieder fangen.

Reto übt selbständig. Er muss links und rechts abwechseln. Wenn er an der Reihe ist, darf er dem Trainer eine Aufgabe vorzeigen und sich danach der nächsten Herausforderung stellen.

Variationen

- Kinder kreieren eigenes 10er-Spiel.
- Verschiedene Bälle, Fluggeräte verwenden.
- Ball darf jeweils einmal oder zweimal auf dem Boden aufprallen.

Bemerkung: 10er-Spiel ausdrucken und ins Training mitbringen.

Material: Jedes Kind hat einen Ball



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ Laufen, Springen | ■ Rhythmisieren, Tanzen |
| ■ Balancieren | ■ Werfen, Fangen |
| ■ Rollen, Drehen | ■ Kämpfen, Raufen |
| ■ Klettern, Stützen | ■ Rutschen, Gleiten |
| ■ Schaukeln, Schwingen | ■ weitere Formen |

Kategorie E – Seilspringen

Giulio trainiert in dieser Übung den Grundsprung, verbessert seine Kondition und Koordination.

Giulio übt den Grundsprung. Er hält das Seil an den Enden fest und stellt sich vor das Seil. Nun schwingt er es über den Kopf nach vorne, springt darüber und schwingt und springt und... Lea springt mit Zwischenhupf, Michael übt den Hampelmann, Roland versucht den Galopp, Rolf springt wie ein Storch auf einem Bein, Serge schwingt das Seil rückwärts und Luisa überkreuzt die Arme.

Zum Schluss machen sie einen Wettlauf. Luisa, Lea und Rolf springen mit dem Seil um die aufgestellten Tore. Welches Dreierteam schafft dies ohne Fehler? Wer möglichst schnell?

Variationen

- Im nächsten Training dürfen sie ihre Tricks den anderen vorzeigen und mit ihnen üben.
- Auf harter Unterlage zu springen ist einfacher als auf dem Rasen.
- Seilspringen als 10erli einführen.
- Springen mit dem langen Seil (mehrere Seile miteinander verknoten).

Bemerkung: Springseile (ohne Griffe) können im Fussballtraining vielseitig eingesetzt werden.

Material: Springseile



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ Laufen, Springen | ■ Rhythmisieren, Tanzen |
| ■ Balancieren | ■ Werfen, Fangen |
| ■ Rollen, Drehen | ■ Kämpfen, Raufen |
| ■ Klettern, Stützen | ■ Rutschen, Gleiten |
| ■ Schaukeln, Schwingen | ■ weitere Formen |

Flink und wendig

Kategorie G – Hüpfen und balancieren

In dieser Übung führen Luisa und ihre Fussballfreunde zahlreiche Hüpfformen aus und balancieren über Seile.

Luisa und Philipp befinden sich in ihrem Haus. Alle Bälle und Hütchen sind im Farbenland ausgelegt. Nun versucht Luisa auf einem Bein hüpfend einen Ball zu holen. Sie nimmt den Ball in die Hände und hüpfert auf dem anderen Bein zurück. Philipp holt sich einen farbigen Markierungsteller. Um einen Teller zu holen, muss er aber beidbeinig hüpfen. Schaffen sie den Weg hin und zurück?

Wächterspiel: Philipp wird zum Wächter bestimmt. Er versucht Luisa und die anderen Kinder daran zu hindern einen farbigen Markierungsteller oder einen Ball aus dem Farbenland zu nehmen. In Sicherheit sind die Kinder zu Hause und bei den Gegenständen im Farbenland. Wer unterwegs erwischt wird, legt den Markierungsteller oder den Ball zurück und balanciert über die Seile zurück zum Haus. Und versucht's nochmal...

Variationen

- Luisa und Philipp erfinden noch weitere Hüpf- und Springformen. Für jede Hütchenfarbe bestimmen sie eine andere Hüpfform.
- Mehrere Wächter bestimmen.
- Philipp muss als Wächter ebenfalls hüpfen.
- Wenn Luisa erwischt wird, bleibt sie in Grätschstellung stehen. Sie wird erlöst, indem ein anderes Kind durch die Grätsche kriecht.

Material: Markierungsteller, Springseile, Bälle



- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

Kategorie F – Fangspiele

Michael muss sich während dieser Übung ständig neu orientieren und verbessert spielerisch seine Kondition.

Im Hühnerstall: Stolz präsentieren Michael und die anderen Kinder ihren Federschmuck (Überziehleibchen hinten in Hose gesteckt) und laufen durch den Stall (Viereck). Jürg, Giulio und Lea sind Füchse und stehen vor dem Stall. Plötzlich kommt Jürg in den Stall und versucht einem Huhn den Federschmuck wegzunehmen. Gelingt ihm dies, darf er sich mit den fremden Federn schmücken und verwandelt sich in ein Huhn. Sofort schreckt Giulio der nächste Fuchs die Hühner auf. Michael hat seinen Federschmuck verloren und muss den Stall verlassen. Er wird bald als Fuchs wiederkehren.

Variationen

- Stall mit Hindernis in der Mitte.
- Hühner rollen einen Ball. Füchse versuchen einen Ball zu erobern.
- Hühner prellen einen Ball.
- Hühner führen einen Ball am Fuss.

Bemerkung: Feldgrösse ca. 15 x 15 m. Führen die Hühner einen Ball, muss das Feld grösser sein.

Material: Markierungsteller, Überziehleibchen, kleine Tore als Hindernisse, evtl. Bälle



- Laufen, Springen
- Balancieren
- Rollen, Drehen
- Klettern, Stützen
- Schaukeln, Schwingen
- Rhythmisieren, Tanzen
- Werfen, Fangen
- Kämpfen, Raufen
- Rutschen, Gleiten
- weitere Formen

Kategorie E – Hindernis-Parcours

Arif erweitert sein Bewegungsrepertoire indem er verschiedene Geschicklichkeits-Übungen durchführt.

Arif springt über die erste Hürde, kriecht bei der Zweiten unten durch. Er balanciert mit geschlossenen Augen dem ausgelegten Seil entlang. Hat er das geschafft, macht er einen Purzelbaum, rennt weiter durch die Leiter (ein Fuss in jedes Feld) und springt einbeinig von Hütchen zu Hütchen, wobei er bei jedem Hütchen auf einem Bein erstarrt (er zählt bis fünf). Mit einem Purzelbaum rückwärts rollt er ins Ziel.

Variationen

- Arif und Meret dürfen mit den Geräten (ohne Sprunggeräte – Sicherheit!) in der Sporthalle einen Parcours kreieren. Alle Kinder versuchen ohne Fehler durch den Parcours zu gelangen.
- Silvio und Rolf starten gleichzeitig auf zwei identischen Hindernis-Parcours. Wer ist zuerst im Ziel?
- Rad anstatt Purzelbaum, über Langbank balancieren, drei Bodenkontakte in jedem Feld der Leiter.
- Einzelne Teile des Parcours rückwärts absolvieren.

Bemerkung: Kinder sollen den Parcours zunächst selber ausprobieren und eigene Bewegungsvorgaben entwickeln. In einer nächsten Phase kann die Qualität der Ausführung (Wer schafft ... ?) und in einer letzten Phase die Geschwindigkeit (Wer ist zuerst?) im Fokus stehen. Geht's um die Geschwindigkeit muss der Parcours einfach und sicher sein (ohne Sprunggeräte).

Material: Markierungshütchen, Springseile, evtl. Hürden, Reifen etc.



- | | |
|------------------------|-------------------------|
| ■ Laufen, Springen | ■ Rhythmisieren, Tanzen |
| ■ Balancieren | ■ Werfen, Fangen |
| ■ Rollen, Drehen | ■ Kämpfen, Raufen |
| ■ Klettern, Stützen | ■ Rutschen, Gleiten |
| ■ Schaukeln, Schwingen | ■ weitere Formen |

Trainingsbeispiele

Ballführen wie Xherdan Shaqiri

Luisa und Philipp können den Ball führen und einen Gegner umspielen. Dieses Training fokussiert im Hauptteil auf das Erleben der Vielseitigkeit sowie auf das «Fussball spielen lernen».

Rahmenbedingungen

Trainingsdauer: 75 Minuten
 Stufe: Kategorie G (5–7 Jahre)

Lernziele

- Tore alleine vorbereiten
- Ballführen
- Ausweichen, Lücken erkennen und Räume nützen

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Hauptteil	Einstieg	15' Durch das Farbenland: Luisa und Philipp stehen nebeneinander in ihrem Haus. Vor ihnen liegt das Farbenland. Gleichzeitig dribbeln sie mit je einem Ball durch die farbigen Hütchentore ins gegenüberliegende Haus und führen verschiedene Aufgaben aus, nur durch die blauen Hütchentore, ... nur durch die gelben Hütchentore, ... mit dem schwächeren Fuss den Ball zu führen, ... möglichst schnell im anderen Haus zu sein, ... den gleichen Weg hin und zurück zu nehmen. Danach versucht Philipp, dem von Luisa vorgegebenen Weg zu folgen, ... die von Luisa gewählte Dribbelform (bspw. Aussenrist) nachzumachen, ... schneller zu sein als Luisa.	Spielfeld: breit und kurz (15 x 10 m)	Farbige Markierungsteller, einen Ball für jedes Kind, Seile (zur Markierung der Häuser)
	Vielseitigkeit erleben	15' Vielseitigkeit erleben hüpfen und balancieren: Luisa und Philipp sind in ihrem Haus. Alle Bälle und Hütchen sind im Farbenland ausgebreitet. Luisa holt auf einem Bein hüpfend einen Ball. Sie nimmt den Ball in die Hände und hüpfert auf dem anderen Bein zurück. Philipp holt sich ein farbiges Hütchen, hüpfert dabei aber beidbeinig. Beide Kinder erfinden weitere Hüpf- und Springformen. Für jede Farbe bestimmen sie eine andere Hüpfform. Philipp wird zum Wächter im Farbenland bestimmt. Er versucht die anderen Kinder daran zu hindern, ein farbiges Hütchen oder einen Ball aus dem Farbenland zu nehmen. Im Haus und bei den Gegenständen sind die Kinder in Sicherheit. Wer mit einem Ball oder Hütchen von Philipp erwischt wird, muss in der Grätschstellung warten, bis jemand durch die Grätsche kriecht und sie/ihn erlöst.	Spielfeld: breit und kurz (15 x 10 m)	Farbige Markierungsteller, einen Ball für jedes Kind, evtl. Seile (zur Markierung der Häuser)
	Fussball spielen lernen	20' 3 gegen Torspieler: Robert, Alex und Daniel versuchen durch schnelles Zusammenspiel bei Martin ein Tor zu erzielen. Nach drei Toren wechseln Robert und Martin die Rollen.		Markierungsteller, Überziehleibchen, Bälle, evtl. Malstäbe
	Fussball spielen	20' 3 gegen 3 und 4 gegen 4: Die Kinder spielen auf einem Feld 3 gegen 3 auf je zwei kleine Tore und auf dem anderen Feld 4 gegen 4 auf je ein Tor mit Torspieler. Felder tauschen.		Bälle, 2 kleine Tore, 2 grosse Tore, Markierungsteller, Überziehleibchen
Ausklang	5' Zaubertrank: Luisa und Philipp liegen in einer entspannten Position auf dem Rücken. Sie stellen sich vor, dass sie einen blauen Zaubertrank zu sich nehmen. Der Zaubertrank fliesst langsam durch den Hals, die Schultern, Arme und Hände bis in die Fingerspitzen. Alles wird blau und ganz ruhig. Dann fliesst der Zaubertrank durch den Bauch bis in die Beine. Nun sind die Kinder blau eingefärbt und ganz müde. Nach einiger Zeit lässt die Zauberwirkung nach. Zuerst erwachen die Zehen, dann die Beine usw.			

Dribbeln wie Lionel Messi

Während dieses Trainings soll Luisa mit dem Ball am Fuss schnell die Richtung wechseln. Im Hauptteil dieses Trainings werden kurze Matches 5 gegen 5 und 1 gegen 1 gespielt.

Rahmenbedingungen

Trainingsdauer: 90 Minuten
Stufe: Kategorie F (7–9 Jahre)

Lernziele

- Tore alleine vorbereiten
- Dribbeln und schnell die Richtung wechseln

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	15'	<p>Berge und Seen: Daniel und Serge sind rot, Berat und Anna sind blau. Sie dribbeln im Feld um die Seen (Seile oder Reifen) und die Berge (Markierungsteller). Hebt der Trainer den Arm, ... legen sie den Ball in einen See oder auf einen Berg und nehmen einen anderen. ... umdribbeln sie einen See mit dem linken Fuss und einen Berg mit dem rechten Fuss. ... legen die Roten den Ball in einen See und die Blauen auf einen Berg. Ruft der Trainer «Berg», ... müssen die Kinder versuchen den Ball auf einen Berg zu legen. Welches Team hat mehr Berge besetzt? ... müssen die Kinder um einen See dribbeln und danach den Ball auf einen Berg legen. Hebt der Trainer ein rotes Tuch, ... legen die Roten ihre Bälle auf die Berge und die Blauen in die Seen. Welches Team ist schneller? Hebt er ein blaues Tuch Eigene Spielformen vorschlagen.</p>		Farbige Markierungshütchen, einen Ball für jedes Kind, Seile oder Reifen
Vielseitigkeit erleben	20'	<p>Tannenbaumfangis: Zuerst sind Daniel und Berat Fänger. Sie versuchen möglichst schnell alle Kinder zu fangen. Ist Anna von einem Fänger berührt worden, muss sie breitbeinig (wie eine Tanne) stehen bleiben. Serge kann sie erlösen indem er zwischen ihren Beinen hindurch kriecht. Können Daniel und Berat alle Kinder innerhalb von zwei Minuten in Tannen verwandeln? Welche zwei Kinder schaffen das auch noch? Wie sollen sie vorgehen?</p>		Farbige Markierungshütchen
Hauptteil Fussball spielen lernen	20'	<p>Ballschule 1 – Ball führen und abschirmen: Anna dribbelt auf Berat zu und umdribbelt ihn. Dabei schirmt sie den Ball gut ab und versucht danach bei Daniel ein Tor zu erzielen. Mit ihrem Ball schliesst sie auf der anderen Seite wieder an. Berat und Daniel werden nach 2 Minuten abgelöst. 6 Kinder üben pro Anlage. Nun will der Trainer, dass sie den Ball mit dem Aussenfuss um Berat herumführen und mit diesem das Tor erzielen. Zum Schluss zählen die Kinder, wie viele Tore sie in vier Durchgängen erzielen.</p>		Farbige Markierungshütchen, 2 Tore, für jedes Kind einen Ball
Fussball spielen	30'	<p>5 gegen 5 und 1 gegen 1: Die Kinder spielen auf grosse Tore einen Match. Daniel und Berat duellieren sich auf dem Nebefeld. Nach zwei Minuten wechseln Daniel und Berat auf das grosse Feld. Der Sieger bekommt einen Punkt = 1 Tor für sein Team. Nun spielen Anna und Serge ein 1 gegen 1 auf dem Nebefeld.</p>	Spielfeldgrösse 20 x 30 m 1:1= 7 x 10 m	Farbige Markierungshütchen, zwei grosse Tore, Überziehleibchen, Bälle
Ausklang	5'	<p>Schiessbude: Die Kinder bauen mit dem Trainingsmaterial eine Schiessbude. Anna darf zuerst Punkte sammeln. Wer trifft am meisten Gegenstände? Mit links und/oder rechts, werfen mit der Hand oder schiessen mit dem Fuss, mit verschiedenen Bällen.</p>		Alles Trainingsmaterial

Torchancen herausspielen wie Valentin Stocker

Während dieses Trainings lernen Michael und Jürg gemeinsam Torchancen herauszuspielen. Im 6:6-Spiel werden die eingeführten Prinzipien angewendet.

Rahmenbedingungen

Trainingsdauer: 90 Minuten

Stufe: Kategorie E (9–11 Jahre)

Lernziele

- Tore gemeinsam vorbereiten
- Breite und Tiefe schaffen

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Hauptteil	Einstieg	15' Michael und Jürg führen den Ball am Fuss in einem Viereck (ca. 15 × 15 m). Michael zeigt eine Form vor und Jürg kopiert ihn. Er berührt den Ball zweimal links, zweimal rechts usw. Nun ist Jürg an der Reihe. Er lässt den Ball zwischen den Füßen pendeln und bewegt sich so rückwärts. Michael steigert den Schwierigkeitsgrad und zieht den Ball mit der Sohle zurück und hinter dem Standbein auf die andere Seite, dies mit beiden Füßen. Kann Jürg dies noch nachmachen? Im Hühnerstall: Michael führt den Ball im Hühnerstall zwischen den anderen Hühnern hindurch. Jürg, Giulio und Lea sind Füchse und stehen vor dem Stall. Plötzlich kommt Jürg in den Stall und versucht einem Huhn den Ball zu stehlen. Sobald ihm dies gelungen ist, verwandelt er sich in ein Huhn und Giulio der nächste Fuchs schreckt die Hühner auf. Michael hat den Ball verloren. Er verlässt den Stall und wird bald als Fuchs wiederkehren.	Spielfeldgrösse ca. 15 × 15 m	Farbige Markierungsteller, einen Ball für jedes Kind, Seile oder Reifen
	Vielseitigkeit erleben	15' Seilspringen: Giulio übt den Grundsprung. Er hält das Seil an den Enden fest. Es liegt hinter seinen Füßen am Boden. Nun schwingt er es über den Kopf nach vorne, springt darüber und schwingt und springt und... Lea springt mit Zwischenhupf, Michael übt den Hampelmann, Roland versucht den Galopp, Rolf springt wie ein Storch auf einem Bein, Serge schwingt das Seil rückwärts und Luisa überkreuzt die Arme. Im nächsten Training dürfen sie ihre Tricks den anderen vorzeigen und mit ihnen üben. Zum Schluss machen sie einen Wettlauf. Luisa, Lea und Rolf springen mit dem Seil um die aufgestellten Tore. Welches Dreiersteam schafft dies ohne Fehler und möglichst schnell?		Springseile für jedes Kind
	Fussball spielen lernen	25' 4 gegen 4 + 2 Joker: Michael, Jürg, Lea und Giulio versuchen in diesem Überzahlspiel bei eigenem Ballbesitz die Feldbreite und Länge auszunutzen, wie eine sich öffnende Blume. Jürg und Lea bewegen sich zur Seite und Giulio geht in die Spitze vor das gegnerische Tor. Die beiden Joker bieten sich in der Mitte an. Michael ist Torspieler. Er darf den Ball mit den Händen abwehren. Bei eigenem Ballbesitz spielt er mit. Haben sie den Ball nicht, schliesst sich die Blume, d. h. sie versuchen im Schwarm den Ball zu erobern.	Spielfeldgrösse 20 × 30 m	Farbige Markierungshütchen, zwei grosse Tore, Überziehleibchen, Bälle
	Fussball spielen	30' 6 gegen 6: Giulio spielt mit seinem Team gegen das Team von Lea. Sie versuchen die «Blume» auch in diesem Spiel anzuwenden. Nach jeweils 10 Minuten besprechen sie mit dem Trainer das vorhin geübte Spielprinzip.	Spielfeldgrösse 20 × 30 m	Farbige Markierungshütchen, zwei grosse Tore, Überziehleibchen, Bälle
Ausklang	5' Ballmassage: Lea liegt auf dem Bauch. Giulio rollt den Ball von Lea's Füßen die Beine hoch, zum Rücken, den Armen bis zu den Händen und auf der anderen Seite zurück. Lea geniesst die Massage und versucht ihre Muskeln ganz weich zu machen. Danach bekommt Giulio eine Massage.			

Quelle: «Kinderfussball-Konzept SFV/J+S», 3mal3, Seite 14/15

Der Trainer

Das Anforderungsprofil eines Trainers im Kinderfussball ist vielschichtig. Er ist Erzieher, Zuhörer, Vaterfigur, Fussballer, Vorbild, Respektperson, Ansprechpartner – ein Allrounder.

Der Trainer ist insbesondere verantwortlich für zwei zentrale Aufgaben, die untrennbar miteinander verbunden sind:

- Die Beziehungsgestaltung zu den Kindern (Beziehung kommt vor Erziehung):
Im Dialog mit den Kindern bringt der Trainer seine Anerkennung und Wertschätzung zum Ausdruck. Wertschätzung beeinflusst das Vertrauen der Kinder in das eigene Begabungspotential und damit die Umsetzung von Begabung in Leistung positiv.
- Die Gestaltung einer anregenden Lernumgebung (siehe «Kindergerechte Methodik», Seite 8): Die Kinder müssen vor herausfordernde (nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer), individuell angemessene Aufgaben gestellt werden, die mit Beharrlichkeit und Motivation erfolgreich gelöst werden können.

Kompetenzen des Trainers

Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• ist begeistert und begeistert andere,• lebt Fairplay vor,• ist sich seiner Wirkung bewusst,• nimmt sich zurück, ist kein Selbst-Darsteller.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• denkt und handelt vom Kind aus (Empathie),• pflegt die Beziehungen zu Eltern, Trainerkollegen, Schiedsrichtern und im Verein,• kann zuhören, ist kommunikativ und hilft Konflikte zu lösen,• nimmt jedes Kind ernst, integriert und grenzt nicht aus.
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• hat grosses Interesse am Fussball, bildet sich weiter,• kennt das Kinderfussball-Konzept SFV und wendet es an,• stimuliert das Potential jedes Kindes,• kennt die Spielregeln,• kann vorzeigen (lassen).
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none">• schafft ein positives Lernklima,• ist vorbereitet und reflektiert,• kann organisieren,• wählt stufenangepasste Übungen und Spielformen,• baut Lektionen sinnvoll auf,• spricht eine kindergerechte Sprache.

Der Spieltag

Der Spieltag ist für jedes Kind etwas Spezielles und soll sich vom Trainingsbetrieb unterscheiden. Hier sollen die Kinder das im Training erlernte mutig ausprobieren und anwenden dürfen.

Das Spielen steht im Zentrum. Alle Teams absolvieren gleich viele Spiele und haben keine Wartezeiten. So garantiert jeder Spielanlass viele Erlebnisse und Spielerfahrung als Voraussetzung zur Entwicklung der Persönlichkeit.

In der folgenden Tabelle sind die Spielanlässe der einzelnen Kategorien dargestellt:

Kategorie G	
Turnierform	Fussball 3:3/4:4 im Wechsel mit Kinderspielen
Turnierdauer	90–120 Minuten
Spieldauer	7–10 Minuten
Anzahl 3er/4er Teams	8–16 Teams
Stärkeklassen im Regionalverband	Keine
Kategorie F	
Turnierform	Fussball 5:5
Turnierdauer	Ca. 120 Minuten
Spieldauer	10–12 Minuten
Anzahl 5er Teams	6–12 Teams
Stärkeklassen im Regionalverband	3
Kategorie E	
Fussball-Turnier	
Turnierform	Fussball 7:7
Turnierdauer	Ca. 120 Minuten
Spieldauer	15–20 Minuten
Anzahl 7er Teams	4–8 Teams
Stärkeklassen Regionalverband	3
Meisterschaftsbetrieb	
Meisterschaft	Fussball 7:7
Spieldauer	60 Minuten (2 × 30 Minuten oder 3 × 20 Minuten). Jedes Kind sollte mindestens 30 Minuten spielen.
Kadergrösse	7–10 Spieler
Stärkeklassen Regionalverband	3

G- und F-Junioren spielen ohne Schiedsrichter. In der Kategorie E können Schiedsrichter (nach Möglichkeit Jugendliche) eingesetzt werden. In allen Kategorien stehen die Trainer stets nahe beieinander (Coachingzone), um das Spiel gemeinsam zu begleiten und in strittigen Situationen rasch eine einvernehmliche Spielfortsetzung zu ermöglichen.

Der Aufwand für die Organisation soll minimal sein. Umso häufiger sollen die Anlässe stattfinden.

Ranglisten im Kinderfussball sind überflüssig. Sie schüren das ergebnisorientierte Verhalten mancher Trainer und Eltern. Mit zunehmenden Alter der Kinder nimmt das Siegen zwar an Bedeutung zu, aber schon kurz nach dem Spiel erinnern sie sich kaum mehr an das Resultat. Das Erlebnis und nicht das Ergebnis muss im Mittelpunkt stehen.

Die Rolle des Turnierchefs

Eine zentrale Funktion am Spielanlass kommt dem Turnierchef zu. Er ist insbesondere dafür verantwortlich, dass Trainer und Eltern ihre Rolle richtig verstehen und das Spiel der Kinder im Zentrum steht. Zu diesem Zweck haben sich folgende Massnahmen bewährt, zu deren Einhaltung Turnierchef und Trainer gemeinsam sorgen:

- Eine allgemeine Trainerinformation unmittelbar vor dem Anlass, in der noch allfällige Anpassungen (z. B.: ein Team hat zu wenig oder zu viele Spieler) gemacht werden können.
- Eine Begrüssung und Information der Eltern und Zuschauer vor dem Start des Spielanlasses, damit sich schon im Vorfeld Missverständnisse und Fehlinterpretationen vermeiden lassen.
- Eine vom Heimclub zu definierende und markierte Coachingzone, in der die Trainer und Ersatzspieler sich aufhalten.
- Eine Zuschauerzone, die räumliche und emotionale Distanz zwischen Eltern und Kindern (Spielfeld) schafft. Wobei die Kinder jederzeit ihre Eltern aufsuchen, die Eltern aber das Spielfeld nicht betreten können.

Während des Spielanlasses sorgt der Turnierchef für den reibungslosen Ablauf. Er schreitet ein, wenn er gravierende Abweichungen der Verhaltensregeln für Eltern und Trainer feststellt. Dabei gilt es im direkten Dialog, insbesondere mit den Trainern, durch Argumente im Sinne dieses Kinderfussball Konzeptes zu überzeugen.

Trainer und Eltern

Der Trainer ermöglicht durch ein angemessenes Betreuen den Kindern ein positives Erlebnis. Er sorgt für eine motivierende und unterstützende Umgebung. Indem er jedes Kind gleich oft einsetzt, grenzt er keines aus, zeigt, dass Fehler machen erlaubt ist und lebt respektvolles Verhalten vor. Er freut sich über den Sieg und dankt dem Gegner für das Spiel oder er hilft den Kindern über die Niederlage hinweg und gratuliert dem Sieger.

Während den Spielen ist der Trainer stiller und aufmerksamer Beobachter. Die Entscheidungen im Spiel überlässt er den Kindern. Während der Aktion beeinflusst er die Kinder nicht. Mit Geduld und der richtigen Dosis Beratung befähigt er die Kinder, selbständig die richtige Lösung zu finden. Er lobt die Anstrengung, gelungene Aktionen und positives Verhalten.

Die Eltern sind ein wichtiger Teil des Kinderfussballs, ermöglichen sie doch als Trainer, Betreuer oder Helfer ihren Kindern und dem Verein die Durchführung der Anlässe. Ihr teilweise emotionales Verhalten ist nachvollziehbar, bedingt aber einer sanften Kontrolle.

Die Spielprinzipien

Die Spielprinzipien sind die notwendige fussballerische Basisstruktur. Sie dienen dem Trainer dazu, den Kindern das Spielverhalten zu erklären, das Spiel zu beobachten und die Kinder entsprechend zu beraten.

Je nach Spielphase unterscheiden wir zwischen den Spielprinzipien für den einzelnen Spieler und für das Kollektiv.

Spielprinzipien		
	Wir haben den Ball	Der Gegner hat den Ball
einzeln	<ul style="list-style-type: none"> • mutig nach vorne dribbeln und passen • entschlossen den Abschluss suchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball erobern • zum Ball verteidigen
gemeinsam	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel in Breite und Tiefe • jeder beteiligt sich am Angriffsspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • zusammen den Ball jagen • jeder verteidigt

Im Kinderfussball ist die taktische Spielerpositionierung von geringer Bedeutung. Als Hinführung zum Grundlagen-Fussball und im Sinne der Spielentwicklung ist eine Grundordnung aber anzustreben. Dabei hat sich die Dreiecks- und Rhombenbildung bewährt, da sie nach einem erfolgreichen Zuspiel bereits die Spielfortsetzung auf die dritte Mitspielstation ermöglicht.

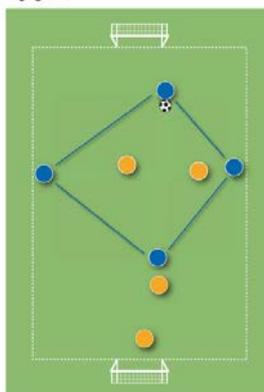
Fix zugeteilte Spielpositionen darf es nicht geben. Für eine ganzheitliche Ausbildung der Spielkompetenz müssen wir den Kindern zu einer grösstmöglichen Perspektivenvielfalt verhelfen, das heisst, sie müssen das Spiel immer wieder aus verschiedenen Winkeln, Distanzen und Rollen erleben können. Eine Frühspezialisierung auf bestimmte Spielpositionen innerhalb des Kinderfussballs schadet nicht nur der späteren Entwicklung der Kinder als Fussballer, sondern auch als Persönlichkeit.

«Geschicktes Nutzen und Schaffen von Breite sowie Tiefe verringern den individuellen Handlungsdruck und erlauben eine konstruktive Spielgestaltung.»

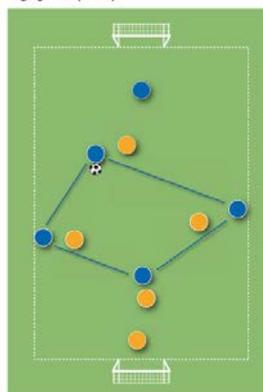
Der Torspieler

Der Torspieler nimmt aktiv am Spiel teil. Bei den G- und F-Junioren soll jedes Kind, bei den E-Junioren vor allem diejenigen, die die Position aktiv suchen, als Torspieler eingesetzt werden.

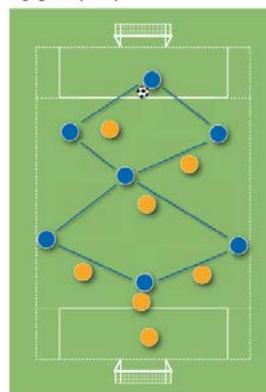
Empfohlene Spielpositionen:
4 gegen 4



5 gegen 5 (1-2-1)



7 gegen 7 (2-1-3)



Hinweise

Literatur

- Bundesamt für Sport (Hrsg.) (2009). [Kernlehrmittel Jugend+Sport](#). Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO.
- Bruggmann, B. (Red.). (2007). [1020 Spiel- und Übungsformen im Kinderfussball](#). Schorndorf: Hofmann Verlag.
- Dössegger, A., Varisco, J. (2010). [J+S-Kids – Theoretische Grundlagen](#). Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO.
- Krenz, A. (2010). Handbuch für ErzieherInnen in Krippe, Kindergarten, Kita und Hort. München: Olzog Verlag.
- Künne, T., Sauerhering, M. (2012). Selbstkompetenz (-Förderung) in KiTa und Grundschule. NIFBE-Themenheft 4. Osnabrück: Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung.
- Schmidt, W. (2004). Fußball. Spielen – Erleben – Verstehen. Schorndorf: Hofmann Verlag.
- Stadelmann, W. (2012). [Lernen im Sport – Bewegungslernen](#). Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO.
- Steinmann, P. (2010). [J+S-Kids – Praktische Beispiele](#). Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO.
- Steinmann, P. (2012). [Lernen im Kindersport – Bewegungslernen](#). Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO.
- Wein, H. (2009). [Fussball kindgemäss trainieren](#). Aachen: Meyer & Meyer Verlag.

Links

- [mobilesport.ch: Spielfestivals](#)
- [mobilesport.ch: J+S-Kindersport: Fussball](#)
- [mobilesport.ch: J+S-Kindersport – Vielseitigkeit erleben](#)

Partner	Impressum
 SVSS	Herausgeber Bundesamt für Sport BASPO 2532 Magglingen
	Autoren Bruno Truffer, J+S-Fachleiter Fussball Knäbel Peter, Technischer Direktor SFV Raphael Kern, Verantwortlicher Kinderfussball SFV
	Fachliche Mitarbeit Daniela Lange Marco Bernet Jean-Jacques Papilloud
Für das Monatsthema:	Redaktion mobilesport.ch
	Fotos Ueli Känzig, Lernmedien EHSM, BASPO
	Illustrationen zvg
	Layout Lernmedien EHSM