

NIKLAS LÜDEMANN



FUSSBALL KINDERGARTEN



THEORIE UND PRAXIS
100 TRAININGSFORMEN
FÜR BAMBINI, G- UND F-JUNIOREN

INHALT

1	EINLEITUNG	10
2	MOTIVATION	12
3	TRAINING	14
	3.1 BEWEGUNGSSCHULE	14
	3.2 BALLSCHULE	15
	3.3 FREIES SPIEL	16
4	VERMITTLUNG	20
	4.1 VERMITTLUNG IM TRAINING	20
	4.2 VERMITTLUNG IM WETTKAMPF	22
5	SPIELBETRIEB	24
	5.1 AUSBILDUNGSORIENTIERUNG	25
	5.2 KINDGERECHTE SPIELREGELN	25
	5.3 AUFWÄRMEN	26
6	TRAINER	27
7	PRAXIS	28
	7.1 LESEHILFE	29
	7.2 LEGENDE	30
8	PIRATENSCHIFFE	32
	8.1 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #1	33
	8.2 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #2	34
	8.3 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #3	35
	8.4 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #4	36
	8.5 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #5	37
9	INSELBEWOHNER	38
	9.1 INSELBEWOHNER BAUSTEIN #1	39
	9.2 INSELBEWOHNER BAUSTEIN #2	40
	9.3 INSELBEWOHNER BAUSTEIN #3	41
	9.4 INSELBEWOHNER BAUSTEIN #4	42
	9.5 INSELBEWOHNER BAUSTEIN #5	43
10	FEUERWEHR	44
	10.1 FEUERWEHR BAUSTEIN #1	45
	10.2 FEUERWEHR BAUSTEIN #2	46
	10.3 FEUERWEHR BAUSTEIN #3	47
	10.4 FEUERWEHR BAUSTEIN #4	48
	10.5 FEUERWEHR BAUSTEIN #5	49

11	STRASSENVERKEHR	50
	11.1 STRASSENVERKEHR BAUSTEIN #1	51
	11.2 STRASSENVERKEHR BAUSTEIN #2	52
	11.3 STRASSENVERKEHR BAUSTEIN #3	53
	11.4 STRASSENVERKEHR BAUSTEIN #4	54
	11.5 STRASSENVERKEHR BAUSTEIN #5	55
12	DINOSAURIER	56
	12.1 DINOSAURIER BAUSTEIN #1	57
	12.2 DINOSAURIER BAUSTEIN #2	58
	12.3 DINOSAURIER BAUSTEIN #3	59
	12.4 DINOSAURIER BAUSTEIN #4	60
	12.5 DINOSAURIER BAUSTEIN #5	61
13	ZIRKUSARTISTEN	62
	13.1 ZIRKUSARTISTEN BAUSTEIN #1	63
	13.2 ZIRKUSARTISTEN BAUSTEIN #2	64
	13.3 ZIRKUSARTISTEN BAUSTEIN #3	65
	13.4 ZIRKUSARTISTEN BAUSTEIN #4	66
	13.5 ZIRKUSARTISTEN BAUSTEIN #5	67
14	DSCHUNGFIEBER	68
	14.1 DSCHUNGFIEBER BAUSTEIN #1	69
	14.2 DSCHUNGFIEBER BAUSTEIN #2	70
	14.3 DSCHUNGFIEBER BAUSTEIN #3	71
	14.4 DSCHUNGFIEBER BAUSTEIN #4	72
	14.5 DSCHUNGFIEBER BAUSTEIN #5	73
15	VERBRECHERJAGD	74
	15.1 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #1	75
	15.2 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #2	76
	15.3 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #3	77
	15.4 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #4	78
	15.5 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #5	79
16	AQUARIUM	80
	16.1 AQUARIUM BAUSTEIN #1	81
	16.2 AQUARIUM BAUSTEIN #2	82
	16.3 AQUARIUM BAUSTEIN #3	83
	16.4 AQUARIUM BAUSTEIN #4	84
	16.5 AQUARIUM BAUSTEIN #5	85

17	SCHATZINSEL	86
	17.1 SCHATZINSEL BAUSTEIN #1	87
	17.2 SCHATZINSEL BAUSTEIN #2	88
	17.3 SCHATZINSEL BAUSTEIN #3	89
	17.4 SCHATZINSEL BAUSTEIN #4	90
	17.5 SCHATZINSEL BAUSTEIN #5	91
18	MONSTER	92
	18.1 MONSTER BAUSTEIN #1	93
	18.2 MONSTER BAUSTEIN #2	94
	18.3 MONSTER BAUSTEIN #3	95
	18.4 MONSTER BAUSTEIN #4	96
	18.5 MONSTER BAUSTEIN #5	97
19	IRRGARTEN	98
	19.1 IRRGARTEN BAUSTEIN #1	99
	19.2 IRRGARTEN BAUSTEIN #2	100
	19.3 IRRGARTEN BAUSTEIN #3	101
	19.4 IRRGARTEN BAUSTEIN #4	102
	19.5 IRRGARTEN BAUSTEIN #5	103
20	HOCHHAUS	104
	20.1 HOCHHAUS BAUSTEIN #1	105
	20.2 HOCHHAUS BAUSTEIN #2	106
	20.3 HOCHHAUS BAUSTEIN #3	107
	20.4 HOCHHAUS BAUSTEIN #4	108
	20.5 HOCHHAUS BAUSTEIN #5	109
21	SCHNEEMÄNNER	110
	21.1 SCHNEEMÄNNER BAUSTEIN #1	111
	21.2 SCHNEEMÄNNER BAUSTEIN #2	112
	21.3 SCHNEEMÄNNER BAUSTEIN #3	113
	21.4 SCHNEEMÄNNER BAUSTEIN #4	114
	21.5 SCHNEEMÄNNER BAUSTEIN #5	115
22	AUSSERIRDISCHE	116
	22.1 AUSSERIRDISCHE BAUSTEIN #1	117
	22.2 AUSSERIRDISCHE BAUSTEIN #2	118
	22.3 AUSSERIRDISCHE BAUSTEIN #3	119
	22.4 AUSSERIRDISCHE BAUSTEIN #4	120
	22.5 AUSSERIRDISCHE BAUSTEIN #5	121

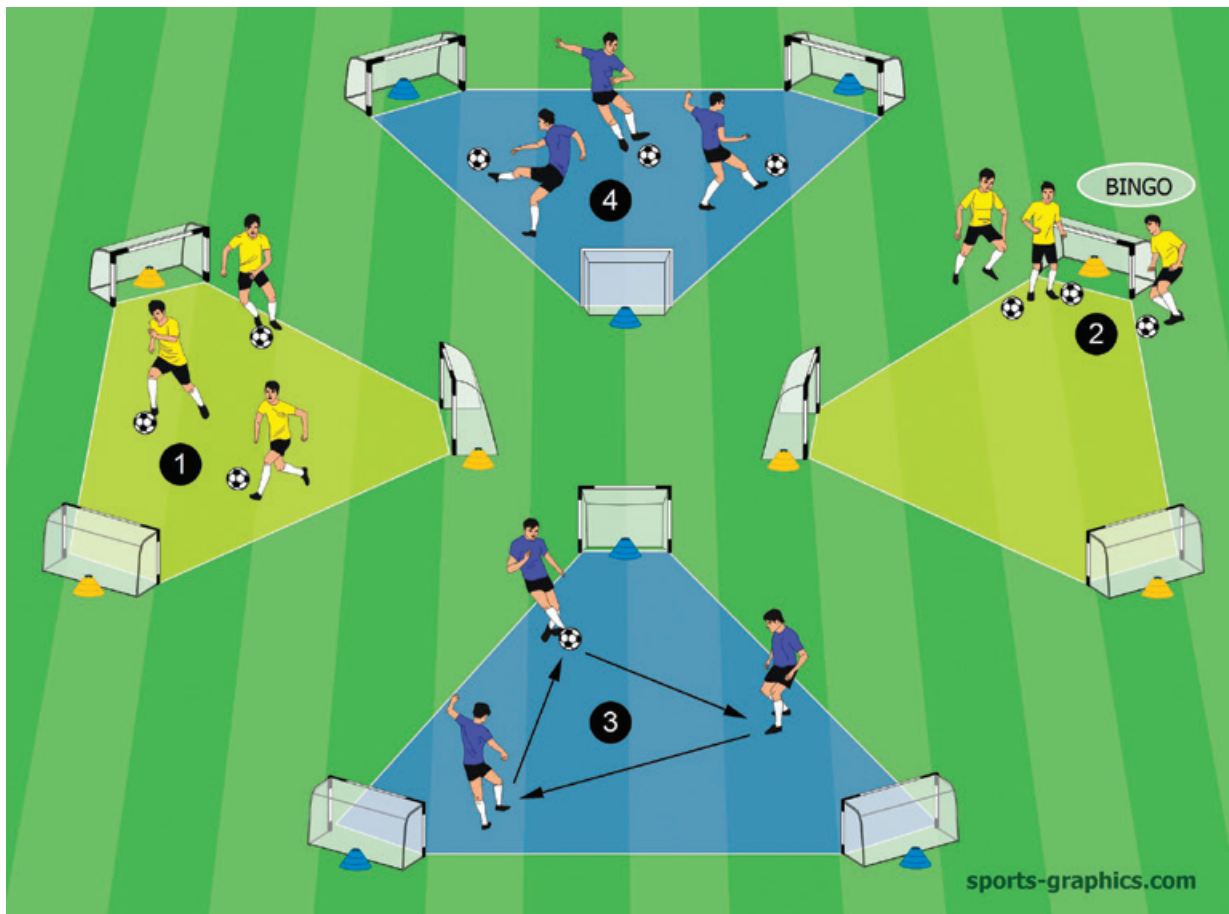
23	RENNFAHRER	122
	23.1 RENNFÄHRER BAUSTEIN #1	123
	23.2 RENNFÄHRER BAUSTEIN #2	124
	23.3 RENNFÄHRER BAUSTEIN #3	125
	23.4 RENNFÄHRER BAUSTEIN #4	126
	23.5 RENNFÄHRER BAUSTEIN #5	127
24	RITTERBURG	128
	24.1 RITTERBURG BAUSTEIN #1	129
	24.2 RITTERBURG BAUSTEIN #2	130
	24.3 RITTERBURG BAUSTEIN #3	131
	24.4 RITTERBURG BAUSTEIN #4	132
	24.5 RITTERBURG BAUSTEIN #5	133
25	MAUSEFALLE	134
	25.1 MAUSEFALLE BAUSTEIN #1	135
	25.2 MAUSEFALLE BAUSTEIN #2	136
	25.3 MAUSEFALLE BAUSTEIN #3	137
	25.4 MAUSEFALLE BAUSTEIN #4	138
	25.5 MAUSEFALLE BAUSTEIN #5	139
26	FUSSBALLSTADION	140
	26.1 FUSSBALLSTADION BAUSTEIN #1	141
	26.2 FUSSBALLSTADION BAUSTEIN #2	142
	26.3 FUSSBALLSTADION BAUSTEIN #3	143
	26.4 FUSSBALLSTADION BAUSTEIN #4	144
	26.5 FUSSBALLSTADION BAUSTEIN #5	145
27	BAUERNHOF	146
	27.1 BAUERNHOF BAUSTEIN #1	147
	27.2 BAUERNHOF BAUSTEIN #2	148
	27.3 BAUERNHOF BAUSTEIN #3	149
	27.4 BAUERNHOF BAUSTEIN #4	150
	27.5 BAUERNHOF BAUSTEIN #5	151

28	BOLZPLATZFUSSBALL	152
28.1	DIE PRAKTISCHE BETRACHTUNG	153
28.1.1	Spiele auf dem Bolzplatz	154
28.1.2	Regeln auf dem Bolzplatz	155
28.2	DIE THEORETISCHE BETRACHTUNG	156
28.2.1	Motivation	156
28.2.2	Lernen	158
28.2.3	Interaktion	159
28.3	ÜBERTRAG AUF DAS FUSSBALLTRAINING	160
28.4	ABSCHLUSSBEMERKUNG	161
	ANHANG	162
1	Literaturliste	162
2	Danksagung	163
3	Bildnachweis	163

8.1 PIRATENSCHIFFE BAUSTEIN #1

KOORDINATION	★★★
DRIBBLING	★★★★★
PASSSPIEL	★★★★★
TORSCHUSS	★★★★★
FREIES SPIEL	★

MATERIAL:
 12 Minitore
 12 Markierungshütchen
 Bälle & Leibchen



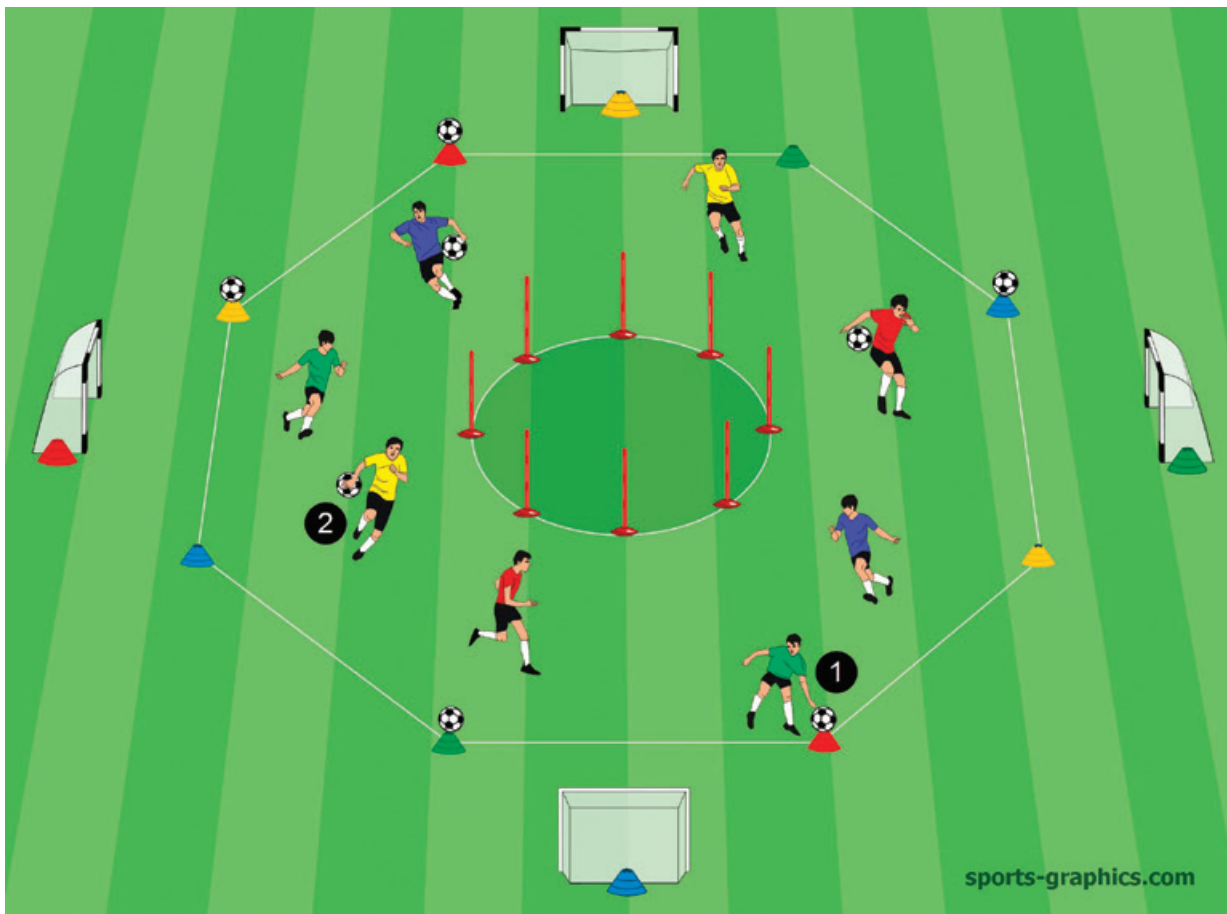
Die Piratenschiffe begegnen sich auf dem Meer und wetteifern darum, welches das furchteinflößendste Schiff ist.

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Je drei Kinder jedes Teams positionieren sich in einem Feld gemäß ihrer Teamfarbe. Die Kinder führen in ihrem Feld bestimmte Aufgaben in einem Wettkampf gegen die Kinder der übrigen Felder durch. Die Kinder führen eine vom Trainer vorgegebene Anzahl an Dribblingaufgaben/Finten aus (vgl. 1). Hat jedes Kind die entsprechende Aufgabenanzahl umgesetzt, treffen sich alle Kinder eines Felds an einem Minitor ihres Felds und rufen einen vorher festgelegten Schlachtruf (vgl. 2). Das schnellste Team gewinnt. Weiterführend sind Passaufgaben (vgl. 3) und Torschussaufgaben auf die Minitore (vgl. 4) möglich.

15.2 VERBRECHERJAGD BAUSTEIN #2

KOORDINATION ★★★★★
 DRIBBLING ★★★
 PASSSPIEL
 TORSCHUSS
 FREIES SPIEL ★

MATERIAL:
 8 Markierungshütchen
 8 Stangen
 Bälle & Leibchen



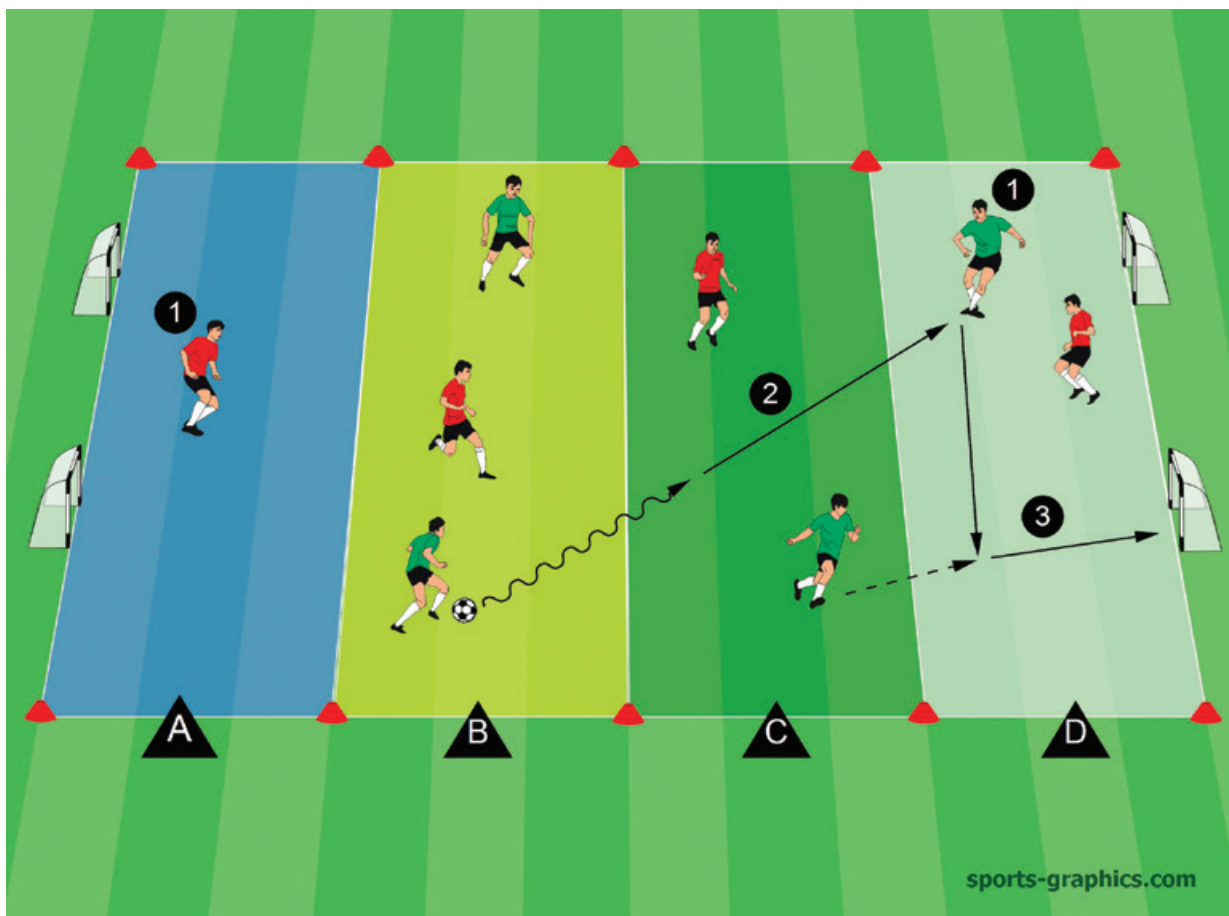
Die Polizisten haben Dienstschluss. Die Verbrecher werden aktiv. Sie starten ihren Beutezug.

Die Kinder werden in vier Teams eingeteilt. Jedem Team sind farblich zwei Markierungshütchen zugewiesen. Auf jedem Markierungshütchen wird ein Ball platziert. Die Kinder haben die Aufgabe, Bälle von den Markierungshütchen der anderen Teams zu nehmen (vgl. 1) und zu den eigenen Markierungshütchen zu bringen (vgl. 2). Die Strecke zwischen den Markierungshütchen kann dabei mit verschiedenen Aufgaben versehen werden. Die Kinder können sich vorwärts, rückwärts, seitwärts, prellend und dribbelnd bewegen. Nach Ablauf einer zuvor vereinbarten Zeit gewinnt das Team, welches die meisten Bälle an und auf den eigenen Markierungshütchen angesammelt hat. Zusätzlich müssen die Kinder durch den zentralen Kreis laufen, ehe sie einen Ball auf dem eigenen Hütchen ablegen können.

20.5 HOCHHAUS BAUSTEIN #5

KOORDINATION	★
DRIBBLING	★★★★
PASSSPIEL	★★★★★
TORSCHUSS	★★★★
FREIES SPIEL	★★★★★★

MATERIAL:
 10 Markierungshütchen
 4 Minitore
 Bälle & Leibchen



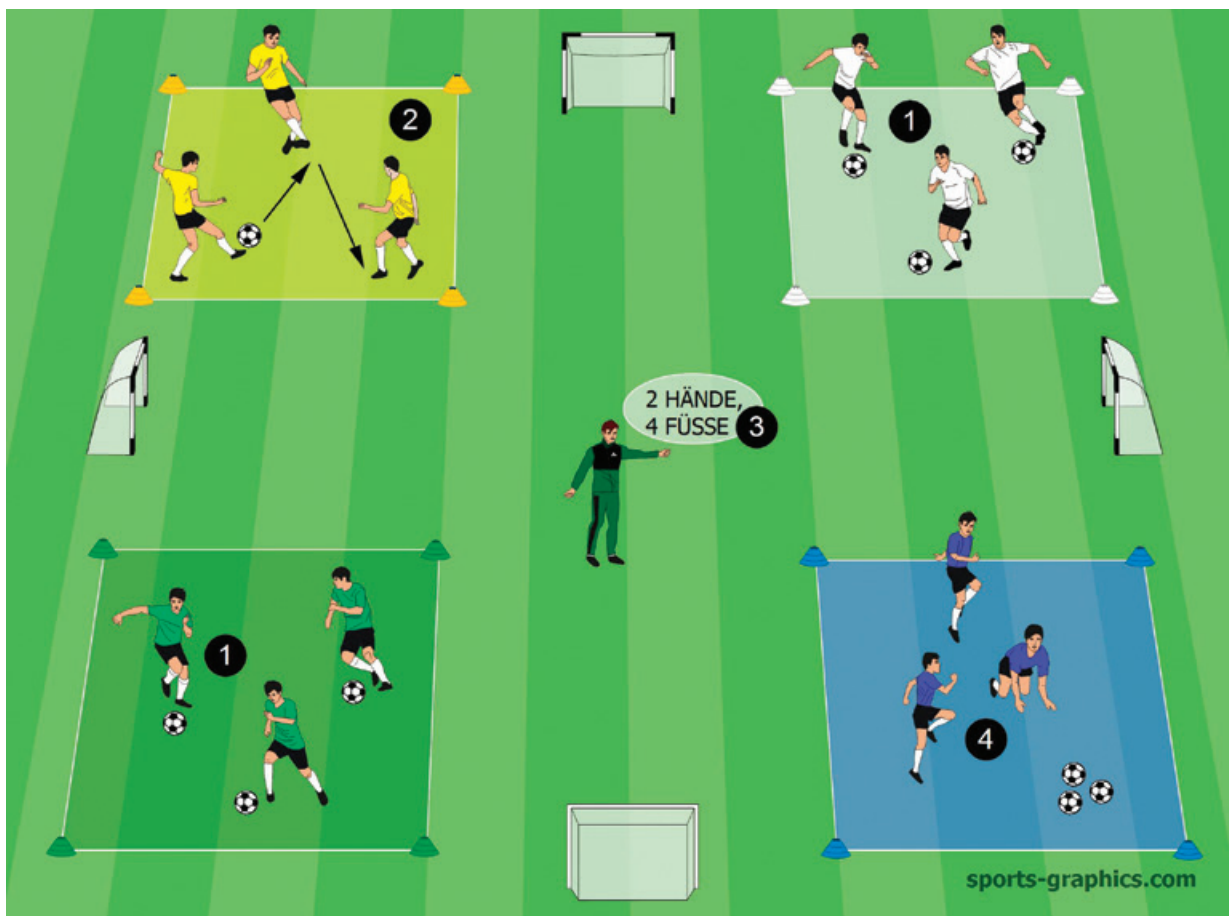
Die Bewohner des Hochhauses feiern gemeinsam und besuchen sich dazu gegenseitig in ihren Wohnungen.

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Jedes Team verteidigt zwei Minitore. Ein Kind jedes Teams positioniert sich in der Zone vor den gegnerischen Toren (vgl. 1) und darf diese nicht verlassen. Die angreifende Mannschaft kann eine doppelte Torwertung erzielen, wenn nach einem Pass zum in der Zone positionierten Kind (vgl. 2) ein Treffer fällt (vgl. 3). Über die Zonierung des Spielfelds sind weitere Regeln möglich. So müssen sich beispielsweise alle Kinder beim eigenen Torerfolg in den beiden tornächsten Zonen befinden, ein Treffer steigt je nach Trainingsschwerpunkt in seiner Wertigkeit, je weiter oder weniger entfernt die Zone, aus der getroffen wurde, von den Toren entfernt ist, in die tornächste Zone muss je nach Trainingsschwerpunkt gedribbelt oder gepasst werden.

27.3 BAUERNHOF BAUSTEIN #3

KOORDINATION ★★★★★
 DRIBBLING ★★★★★
 PASSSPIEL ★★★
 TORSCHUSS
 FREIES SPIEL ★

MATERIAL:
 16 Markierungshütchen
 Bälle & Leibchen



Die Tiere auf dem Bauernhof können besondere Kunststücke.

Die Kinder werden in vier Teams aufgeteilt. Die Kinder positionieren sich in dem Feld entsprechend ihrer Teamfarbe. Im Feld setzen die Kinder verschiedene Aufgaben um. Aus dem variantenreichen Dribbling (vgl. 1) oder dem gemeinsamen Passspiel (vgl. 2) gibt der Trainer ein Signal (vgl. 3). Er benennt verschiedene Körperteile der Kinder, die bei der gesamten Gruppe den Boden berühren dürfen (vgl. 4). Das Team, welches die vom Trainer benannte Aufgabe als Erstes umgesetzt hat, gewinnt den Wettkampf.