

Horst Wein

Entwicklung der Spielintelligenz im Fußball

1. Auflage, April 2004

Herausgeber

Peter Schreiner - Institut für Jugendfußball



Cover und Layout

Becker|Richter - Grafik+Text www.mediadidaktik.de

Fachliche Unterstützung

Peter Schreiner, Jörg Amthor

© Copyright 2004 Horst Wein, Peter Schreiner

Druck

Vieten-Grafik, 41812 Erkelenz



Roermonder Str. 123, 52525 Heinsberg

Printed in Germany

ISBN: 3-927570-60-5

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form - durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren - ohne schriftliche Genehmigung des Instituts für Jugendfußball reproduziert, oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Was ist Spielintelligenz?	4
Wie fördert man Spielintelligenz?	4
Ein intelligenter Spieler	5
Dem Training den Reiz des Spiels verleihen	6
Maßgeschneiderte Wettkämpfe	7
Warum Mini-Fußball?	8
Spielregeln zum Mini-Fußball	9
Vorbereitende Spiele zum Mini-Fußball	12
Test der Spielfähigkeit im Mini-Fußball	27
Mini-Fußball-Pentathlon	30
Entwicklung der Spielintelligenz mit Variationen zum Mini-Fußball	36
Vom Mini-Fußball zum Fußball 7 gegen 7	49

FUSSBALL ZU SPIELEN OHNE ZU DENKEN IST WIE AUFS TOR ZU SCHIEßEN OHNE ZU ZIELEN

Was ist Spielintelligenz?

Freilaufen, passen, schießen, den Ball an- und mitnehmen, den Gegner auf unterschiedliche Weise ausspielen oder den Ball abfangen - diese Grundlagen sind mit Übung relativ leicht zu erlernen. Ein intelligenter Spieler versteht es zusätzlich, diese grundlegenden Elemente zu einem höheren, sinnvollen und effektiven Ganzen zu verschmelzen.

Auf der Suche nach der bestmöglichen Lösung einer Spielsituation, sieht ein intelligenter Spieler schnell die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren. Während er die Aktionen seiner Mitspieler und Gegner wahrnimmt und analysiert, kennt und beherrscht er bereits die verschiedenen Lösungen der auftretenden Probleme und versteht es, sie praktisch umzusetzen.

Wie fördert man Spielintelligenz?

Das Geheimnis lautet: Mit Spielen stimulieren statt mit Übungen instruieren. Je mehr ein guter Trainer weiß, desto weniger gibt er preis!

Eins muss man wissen: Motorisches und kognitives Lernen gehen Hand in Hand. In einem modernen Fußballtraining werden darum Fußballtechnik und Spielintelligenz in komplexen Spielsituationen entwickelt. Der Trainer



konfrontiert seine Spieler mit gleichen oder ähnlichen Spielsituationen, in denen sie eine schnelle Entscheidung treffen und in motorische Aktion umsetzen müssen.

Durch geeignete Fragestellungen des Trainers entdecken die Spieler in kleinen Wettspielen die Lösungen selbständig. Nur so - nicht durch ständiges Befolgen von Traineranweisungen - kann sich wirkliche Spielintelligenz entwickeln.

SAG ES MIR - UND ICH VERGESSE ZEIG ES MIR - UND ICH BEHALTE BETEILIGE MICH - UND ICH VERSTEHE (LAOTSE)

Ein intelligenter Spieler ...

- √ versteht es, Spielsituationen blitzschnell wahrzunehmen, exakt zu analysieren und ohne Zeitverlust richtig zu lösen. Und: Er hat die notwendige Technik, um den Blick vom Ball lösen zu können;
- weiß, wann und wohin er den Ball passen muss, und wann er ihn besser behalten sollte;



- macht den Ball schnell und das Spiel langsam, wenn es notwendig ist. Er hat iedoch nie übertriebene Eile:
- √ fühlt sich auch in schwierigen Spielsituation absolut sicher;
- schätzt den zur Verfügung stehenden Raum und die sich ständig ändernden Entfernungen zu Mit- und Gegenspielern aus Erfahrung richtig ein. Er beherrscht den Raum optisch und motorisch (eng - weit, vorne - hinten, auf dem Flügel - im Zentrum);
- hat Mut zum Risiko, versteht es jedoch, immer im Gleichgewicht zwischen Risiko und Sicherheit zu bleiben (zuviel Risiko im Spiel führt zum Ballverlust oder zur Niederlage und zu viel Sicherheit führt zur Stagnation);
- √ weiß, dass er nicht immer alles richtig machen kann, deshalb wird seine Leistungsfähigkeit durch Fehler nicht negativ beeinflusst;
- findet für die jeweilige Spielsituation die beste Lösung, die sich durch Originalität (Seltenheitswert), Flexibilität (hat mehr als eine Lösung) oder durch einen Überraschungseffekt (überraschende und kreative Lösungen) auszeichnet;
- ✓ stellt seine Fähigkeiten in den Dienst der Mannschaft;
- weiß bereits vor der Ballannahme, welches seine n\u00e4chste motorische Aktion sein wird.

Dem Training den Reiz des Spiels verleihen

Das Spielenlernen findet im Spiel statt. Der Lehr- und Lernprozess ist ein stufenweises Vorgehen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die Aufgabenstellungen werden zunehmend komplexer. Die verschiedenen Dimensionen der Technik, Taktik, körperlichen und mentalen Fitness werden nicht wie früher isoliert, sondern global und integral trainiert.

Fußball ist mehr als die Summe von Technik, Taktik und Kondition. So geht ein Ballverlust im Spiel zu mehr als 50 % auf eine falsche Entscheidung zurück und nicht auf eine technisch falsche Bewegung. Strebt ein Trainer eine korrekte Spieltechnik ausschließlich durch spezielle, vielfach wiederholte "Drills" an, dann fällt dabei Entscheidendes unter den Tisch. Der Spieler lernt nicht "warum" "wann" und "wo" er diese Technik einsetzen muss, um die Spielsituation erfolgreich zu lösen. Er lernen zufällig – wenn überhaupt – Spielsituationen wirklich zu verstehen.

Unsere Nachwuchsspieler brauchen Spiel- und Übungsformen, die

- sie gleichermaßen technisch, taktisch und körperlich-geistig fordern,
- das Spielverständnis schulen,
- eine schnelle Wahrnehmung und Entscheidungsfindung schulen,
- fordern, sich den dauernd veränderlichen Spielsituationen in der Abwehr und im Angriff schnell und sicher anzupassen.



Maßgeschneiderte Wettkämpfe

Den körperlichen und intellektuellen Fähigkeiten des Kindes und Jugendlichen angepasste, maßgeschneiderte Wettkämpfe sind ein erster Schritt, um die Lehrweise des Fußballspiels zu modernisieren und zu erreichen, dass das Training wieder den Reiz des Wettspiels bekommt - ganz so wie im Straßenfußball. Es ist jedoch abwegig, dem Straßenfußball nachzutrauern, der die großen Stars der Vergangenheit hervorbrachte.



In maßgeschneiderten Wettkämpfen ist es den jungen Spielern in jeder Entwicklungsstufe möglich, die komplexen Anforderungen im Fußball Schritt für Schritt zu verstehen und zu meistern.

Der Lehr- und Lernprozess ist ein stufenweises Vorgehen mit veränderten Aufgabenstellungen und Rahmenbedingungen innerhalb kleiner Wettkämpfe, in denen die Spielidee erhalten bleibt.

In jeder Entwicklungsstufe werden die Spielfeldausmaße, die Torgröße, die Art und Weise wie Tore erzielt werden müssen, die Größe des Balls, die Anzahl der Spieler und das Regelwerk auf das Alter und die Leistungsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen abgestimmt.

Warum Mini-Fußball?

Bedingt durch den häufigen Ballbesitz werden im Mini-Fußball - neben den technischen Fertigkeiten - die zur Spielintelligenz gehörende Wahrnehmungsfähigkeit, die Analyse von Spielsituationen, die Antizipation, die Spontaneität, Phantasie und Kreativität geweckt und Schritt für Schritt entwickelt.

- Mini-Fußball fördert das Spiel über die Flügel. Wie kaum ein anderes Spiel schult es Spielintelligenz und Wahrnehmungsfähigkeit. Die Spieler lernen, Spielsituationen zu analysieren und taktisch kluge Entscheidungen zu treffen. Sie sind ständig visuell, gedanklich und körperlich gefordert.
- ✓ Im Mini-Fußball entdecken die Spieler jene Verhaltensweisen - mit und ohne Ball -, durch die sich die besten Fußballspieler der Welt auszeichnen. Jugendtrainer können die Leistungen ihrer

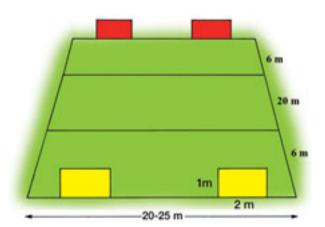


- Spieler schnell und exakt beurteilen, analysieren und korrigieren, weil es sich um vereinfachte Spielsituationen handelt.
- Im Mini-Fußball lernen die Spieler sehr schnell, weil nur einige fast identische Spielsituationen immer wiederkehren. Es gibt keine festen Spielpositionen. Dadurch werden alle Spieler universal geschult. Alle Spieler sind Hauptdarsteller des Spiels und haben viele Ballkontakte.
- ✓ Die Spieler behandeln den Ball wie ihren besten Freund, mit Liebe und Gefühl. Es gibt praktisch kein wildes Wegkicken des Balls, um gefährliche Situationen zu bereinigen.
- ✓ Die häufig vorkommenden Dreiecksformationen fördern, sowohl im Angriff wie auch in der Abwehr, die Kommunikation und das Zusammenspiel.

DAS TALENT ENTWICKELT SICH IM WIEDERHOLTEN ZUSAMMENTREFFEN VIELER SPIELER IM KLEINFELD, WÄHREND DAS GROßFELD DEN KREATIVEN, SPRITZIGEN UND PHANTASIEVOLLEN SPIELER ERMÜDET.

Spielregeln zum Mini-Fußball

Spielfeld



- ✓ Das Spielfeld im Mini-Fußball ist 22 x 32 m groß. Geeignet ist aber auch ein Basketballfeld von 14 x 26 m oder ein Handballfeld von 20 x 40 m.
- ✓ Auf jeder Grundlinie werden 2 Tore in der Größe von 2 x 1 m aufgestellt. Zwischen den Toren sind 12 m Abstand, auf dem Basketballfeld 8 m.
- ✓ Der Strafraum bzw. die Schusszone wird durch eine parallel zur Grundlinie verlaufende Linie markiert, die 6 m von der Grundlinie entfernt ist.
- ✓ Im Handballfeld gelten die gestrichelten Schusskreise als Schusszone.
- ✓ Ein Tor ist nur dann gültig, wenn sich der Torschütze beim Torschuss innerhalb der Schusszone befindet.

Zahl der Spieler in jeder Mannschaft

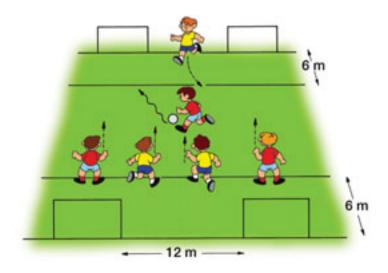
- ✓ Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, drei Spieler sind auf dem Spielfeld. Eine Mannschaft hat verloren, wenn sie nur noch zwei Spieler hat.
- ✓ Nach jedem Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler in einer festen Reihenfolge (Rotation) aus. Die Auswechslung erfolgt in Höhe der Mittellinie.
- ✓ Jeder Regelverstoß beim Spielerwechsel wird mit einem "Strafangriff" (Penalty) geahndet.

Spieldauer

- ✓ Ein Spiel dauert normalerweise drei Spielzeiten zu je 10 Minuten.
- ✓ Finden am gleichen Tag in einem Turnier mehrere Spiele statt, so gibt es zwei Spielzeiten zu je 10 Minuten.

Technische Regeln

- ✓ Es gibt kein Abseits, keine Ecke und keinen Elfmeter.
- ✓ Einen **Freistoß** gibt es nur im Mittelfeld und in der eigenen Schusszone. Der Ball wird mit einem Pass oder einer Ballführung ins Spiel gebracht. Der Freistoß wird immer mindestens 3 m von der gegnerischen Schusszone entfernt ausgeführt und sämtliche Gegenspieler müssen mindestens 3 m vom Schützen entfernt sein.
- ✓ Bei einem Seitenaus oder Toraus wird der Ball mit einem Pass oder mit einer Ballführung ins Spiel zurückgebracht. Dabei müssen sämtliche Gegenspieler mindestens 3 m vom Schützen entfernt sein.
- ✓ Bei einem Regelverstoß der Verteidiger in ihrem eigenen Strafraum gibt es einen Strafangriff (Penalty) für den Gegner.



- ✓ Auf ein Zeichen des Schiedsrichters dribbelt ein Angreifer den Ball vom Mittelpunkt des Feldes in Richtung Schusszone auf eines der beiden gegnerischen Tore. Die gegnerischen Tore werden von einem der drei Abwehrspieler verteidigt. Nach dem Zeichen des Schiedsrichters startet dieser Verteidiger von der Grundlinie aus und zwingt den Angreifer, den Ball zu einem seiner Mitspieler zu passen. Die Mitspieler starten zur gleichen Zeit zusammen mit den beiden übrigen Verteidigern von einer gedachten 5 m-Linie hinter dem Ball, um ihrem Spieler im Angriff oder in der Abwehr zu helfen.
- ✓ Der Schiedsrichter gibt das Startsignal, wenn alle sechs Spieler auf ihrer Position sind.
- ✓ Bei mehreren Strafangriffen während eines Spiels müssen sich die Spieler abwechseln.

Strafen

Verhält sich ein Spieler grob unsportlich, so bittet der Schiedsrichter den Trainer, den Übeltäter vom Spiel auszuschließen.

Ausrüstung

- ✓ Ball: Es wird mit einem Ball in Größe 4 (Super Light) oder 5 (Light) gespielt.
- ✓ Spielkleidung: Die vier Spieler einer Mannschaft tragen Trikots in derselben Farbe.
- ✓ **Schutz:** Alle Spieler sollten Schienbeinschoner tragen.

Schiedsrichter

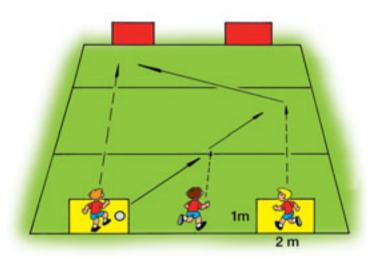
Ein Schiedsrichter leitet das Spiel. Es gibt keinen Assistenten. Im Mini-Fußball sollten möglichst Schiedsrichter unter 18 Jahren eingesetzt werden. So wird der Nachwuchs an Schiedsrichtern gesichert.

EIN GRAMM GEHIRN WIEGT IM FUSSBALL IMMER MEHR ALS EIN KILOGRAMM MUSKELN.

Vorbereitende Spiele zum Mini-Fußball

Mini-Spiele 3 gegen 0

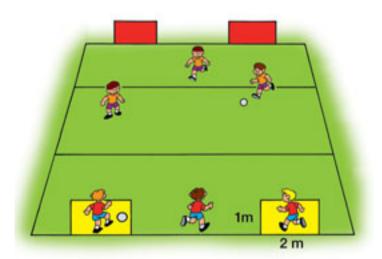
- ✓ Alle Dreier-Mannschaften üben getrennt voneinander auf dem Mini-Fußballfeld. Ein Spieler jeder Mannschaft startet aus einem der beiden Tore. Der dritte Spieler startet von der Grundlinie aus. Ohne einen Gegenspieler zu haben, führen sie über das gesamte Mini-Fußballfeld eine Kombination aus. Dabei muss jeder Spieler den Ball mindestens einmal berühren, bevor er aus der Schusszone auf eines der beiden Tore zielt.
- ✓ Ein Angriff endet mit einem Tor oder mit einem Seiten- oder Toraus.



In diesem Spiel und allen anderen 3-gegen-0-Spielen lernen die jungen Fußballer, sich im Spielraum zu orientieren, den Ball untereinander im Kollektiv sicher und schnell zu passen, an- und mitzunehmen sowie in der Schusszone präzise aufs Tor zu schießen. Der Trainer erklärt beim Üben schrittweise die Regeln des Mini-Fußballs.

3 gegen 0 mit Gegenstrom

Das Spiel schult die Wahrnehmung und das Erkennen und Nutzen freier Räume: Jeweils zwei Dreier-Mannschaften starten zur gleichen Zeit im Gegenstrom von den gegenüberliegenden Endlinien. Ohne Pause nach dem Abschluss ihres Angriffes üben sie bis eine Mannschaft fünf Tore geschossen hat.



3 gegen 0 mit Dreieck-Formation

Die drei Spieler einer Mannschaft müssen sich während des Angriffs stets in einer Dreieck-Formation befinden. Ein Tor wird als ungültig erklärt, wenn die Spieler vorher alle auf gleicher Höhe, d.h. horizontal, angegriffen haben.



Warum müsst Ihr in einer Dreieck-Formation spielen?

- Eine Aufstellung im Dreieck bietet mehr Passmöglichkeiten.
- Der Gegner hat weniger Möglichkeiten zum erfolgreichen Eingreifen.
- Selbst ungenaue P\u00e4sse kommen an, ohne dass der Verteidiger eingreifen kann.
- Es erleichtert ein direktes Weiterspielen des Balls.
- Es erleichtert die aktive An- und Mitnahme des Balls.

3 gegen 0 mit Positionswechsel

Um ein gültiges Tor zu erzielen, müssen die drei Angreifer während ihrer Kombination die Plätze tauschen, so dass im Augenblick des Torschusses jeder auf einer anderen Position spielt.

Wohin genau musst du den Ball spielen, um den Raum schnell überbrücken zu können? In den Lauf des Mitspielers.

Warum sollten alle Angriffspositionen immer besetzt sein?

Dadurch wird später die gegnerische Abwehr auseinandergezogen.

Warum sollten Positionswechsel durchgeführt werden?

Positionswechsel verwirren die Gegner und erschweren die Zuordnung der Abwehrspieler. Die Spieler lernen, dem eigenen Pass nachzulaufen und nicht auf ihn zu warten. Die Spielposition sollte für nachrückende Spieler freigemacht werden.

3 gegen 0 - Ballan- und -mitnahme im Lauf

Ein Tor ist nur gültig, wenn alle Ballan- und -mitnahmen beim Angriff im Lauf ausgeführt werden.

Warum sollen wir den Ball möglichst in den Lauf des Mitspielers passen, wenn dieser vor ihm keinen Abwehrspieler hat?

Dadurch kann der Ballempfänger schneller in den Raum vor ihm eindringen. Der hinzueilende Verteidiger hat dann nicht genügend Zeit einzugreifen.

3 gegen 0 - Direktspiel

Ein Tor ist nur gültig, wenn jeder Spieler den Ball mindestens einmal direkt und ohne vorhergehende Ballannahme abgespielt hat. Auch der Torschuss sollte möglichst direkt erfolgen.

Wann und warum sollte der Ball direkt abgespielt werden?

Wenn der Gegner bei der Ballannahme nahe bei mir steht, wenn ich unser Angriffsspiel beschleunigen und allen Abwehrspielern weniger Zeit zum Eingreifen geben will.

Wann kann der Ball direkt weitergespielt werden?

Wenn er genau zugespielt wird oder eine Geschwindigkeit hat, die der Spieler "verarbeiten" kann. Ein Spieler muss anspielbar sein.

Wann spielst du keinen Direktpass und verzögerst dein Abspiel?

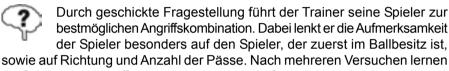
Wenn das vorhergehende Zuspiel ungenau war, der Ball zu schnell ankommt oder wenn sich kein Mitspieler anbietet.

3 gegen 0 - Spiel mit dem schwächeren Fuß

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Ball im Angriff mindestens einmal/zweimal mit dem "schwachen" Fuß gepasst wurde.

3 gegen 0 - Wettkampf auf Zeit

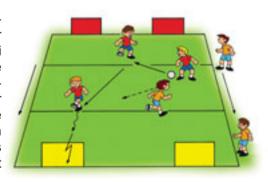
Diese Variante ist ein Wettkampf zwischen allen Dreier-Mannschaften. Die Mannschaften sollen in möglichst kurzer Zeit ein Tor erzielen. Falls keine Stoppuhr vorhanden ist, kann auch das Spiel im Gegenstrom angewandt werden. Dabei besteht aber die Gefahr von Zusammenstößen!



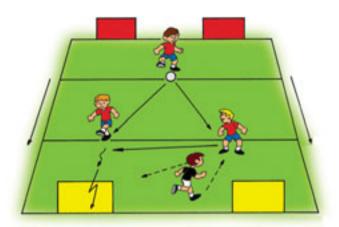
die Spieler, den Angriff stets mit dem rechten Außenspieler zu beginnen. Dieser passt den Ball zum mittleren Stürmer, der ihn im Lauf in der Spielfeldmitte erhält und sofort zum linken Außenspieler in die Schusszone spielt.

Mini-Spiele 3 gegen 1

✓ Drei Spieler einer Mannschaft spielen von ihrer Grundlinie aus auf die zwei gegnerischen Mini-Tore, die von nur einem Gegner verteidigt werden. Entweder verteidigt immer der gleiche Spieler, oder einer der beiden außerhalb des Spielfeldes wartenden Mitspieler löst ihn ab.



- ✓ Erobert der Abwehrspieler den Ball, schießt er ihn so schnell wie möglich in eines der beiden gegenüberliegenden Tore, bevor die Stürmer stören.
- ✓ Nach sechs Angriffen verteidigt eine andere Dreier-Mannschaft.



- ✓ Falls vier oder mehr Dreier-Mannschaften zur Verfügung stehen, kann der Trainer auch ein Turnier veranstalten.
- ✓ Statt eines Abwehrspielers verteidigt ein Torwart beide Tore.

Welcher Angreifer sollte den Ball besitzen, wenn der Verteidiger den Ballbesitzenden angreift? - Der mittlere Angreifer.



Wo sollte sich der mittlere Angreifer aufhalten, wenn der Ball bei einem Außenstürmer ist? - Wenn der Verteidiger außen angreift, bleibt er zurück oder bietet sich für einen Steilpass hinter dem Verteidiger an (Dreiecksbildung). Der gegenüberliegende Außenstürmer passt sich dem Spiel ohne Ball des mittleren Angreifers an.

Wann musst du den Ball abspielen? - Nicht zu früh und nicht zu spät. Immer dann, wenn sich der Verteidiger für den Ball interessiert und angreift. Durch gutes "Timing" des Zuspielers kann der Verteidiger den angespielten Mitspieler nicht mehr rechtzeitig attackieren (Grundlage eines erfolgreichen 2 gegen 1). Kurz vor dem Aktionsraum des Verteidigers (durch Grätschschritte des Verteidigers sollte dieser in alle Richtungen veranschaulicht werden), der sich jedoch beim Dribbeln durch Zurückweichen verändern kann.

Warum sollte am besten der mittlere Spieler den Ball haben? - Weil nur er Passmöglichkeiten in beide Richtungen hat, die direkt zum Torerfolg führen können. Die Aufgabe des Abwehrspielers, der "isoliert" wird, ist dann am schwierigsten.

Worauf müssen die Mitspieler achten? - Sie müssen sich weit genug vom Verteidiger und etwa auf Ballhöhe des Ballführenden anbieten, um den Ball außerhalb des Aktionsradius des Abwehrspielers im Lauf in die gewünschte Spielrichtung mitnehmen zu können.

Worauf muss du beim Abspielen noch achten? - Bevor du in den Aktionsraum des Abwehrspielers eindringst, verschleierst du die Abspielrichtung durch eine geeignete Fuß- oder Körperhaltung. Dadurch täuschst du den Verteidiger. Jetzt passt du den Ball schräg in den Lauf eines Mitspielers, der ihn in Höhe des Verteidigers annimmt. Sofort nach dem Abspiel nimmst du weiter am Spielgeschehen teil (nachlaufen, hinterlaufen oder anbieten).



Was tust du, wenn der Raum auf dem Weg zum Tor frei ist oder sich plötzlich öffnet? - In den freien Raum dribbeln und den Abschluss suchen.

Was tust du, wenn der Ball gerade nicht bei dir ist? - Ich biete mich außerhalb des Aktionsradius' des Verteidigers in einer günstigen Position vor einem der beiden Tore an

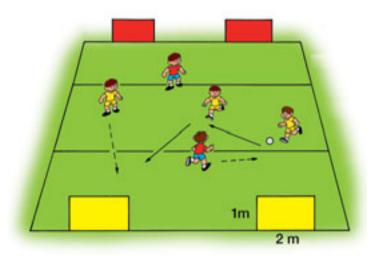
Was musst du berücksichtigen, damit du immer anspielbar bist? - Ich achte besonders auf die Stellung des Verteidigers im Verhältnis zum Ballführenden, aber auch auf die meines dritten Mitspielers und auf die Position der Tore. Ich halte mich niemals länger im Rücken eines Abwehrspielers auf.

Welche Pässe sollte man in der 3:1-Kombination vermeiden? - Ich vermeinde Pässe, die keinen Raumgewinn bringen, damit die Überzahl erhalten bleibt und andere Verteidiger nicht mehr eingreifen können.

Wie sollte sich am besten der einzige Verteidiger verhalten? - Er sollte den mittleren Angreifer so früh wie möglich zum Abspiel des Balles an einen Außenstürmer verleiten. An der Seitenlinie hat er bessere Abwehrmöglichkeiten, denn das Spiel des Außenstürmers ist eingeschränkt. Nur wenn der Ball zu weit vom Fuß des Angreifers entfernt ist, sollte er eingreifen.

3 gegen 1 auf beiden Seiten

- ✓ Eine Dreier-Mannschaft in der Mitte des Spielfeldes greift abwechselnd die beiden oberen und unteren Tore an, die von jeweils einem Abwehrspieler verteidigt werden. Nach zehn Angriffen wechseln beide Mannschaften ihre Positionen und Funktionen.
- ✓ Ein Angriff endet, wenn der Abwehrspieler den Ball berührt.



- ✓ Bei Ballgewinn versucht ein Verteidiger, seinen Mitspieler auf der gegenüberliegenden Seite anzuspielen.
- ✓ Der Abwehrspieler, der ein Tor zulässt, wird immer vom dritten Spieler der Abwehrmannschaft ausgewechselt.
- ✓ In der Schusszone sind nur direktes Spiel und direkte Torschüsse zugelassen.

VARIANTE

Ein Torerfolg ist auch nach "Zurückerobern" des Balles möglich.

3 gegen 1 - Dreieckbildung mit speziellen Regeln

Siehe das erste Mini-Spiel 3 gegen 1.

Ein Tor ist nur gültig, wenn die drei Stürmer während des Angriffs ein Dreieck bilden - sie dürfen nicht auf einer Höhe spielen -, wenn sie den Ball zweimal mit dem linken Fuß spielen oder wenn alle Ballannahmen im Lauf erfolgen.

3 gegen 1 - Wettkampf auf Zeit

Siehe das erste Mini-Spiel 3 gegen 1 sowie die Varianten. Den Wettkampf gewinnt die Dreier-Mannschaft, die in kürzester Zeit ein gültiges Tor schießt.



Siehe auch die Fragen beim Spiel 3 gegen 0 als Schnellangriff.

Wo sollte sich am Anfang des Angriffs der Ball befinden? Am besten beim mittleren Angreifer.

Wie sieht der erfolgreichste 3 gegen 1-Angriff aus?

Eine schnelle Ballführung zum Verteidiger mit genauem Abspiel des mittleren Angreifers zum richtigen Zeitpunkt in den Lauf eines seiner Außenstürmer in die Schusszone. Dieser schießt dann direkt aufs Tor.



3 gegen 1 + 1 zusätzlicher Abwehrspieler von hinten

Drei Stürmer spielen gegen einen Verteidiger. Bei der ersten Ballberührung greift ein weiterer Verteidiger ein, der sich acht (bzw. sechs oder vier) Meter hinter ihnen befindet. Der dritte Spieler der Abwehrpartei hat eine Pause und wird beim nächsten Angriff eingewechselt. Er wartet hinter der Startlinie in einer Spielfeldecke.



Wie kommt man bei diesem Spiel am besten zum Torerfolg?

Mit einem gekonnten Dribbling und einem gezielten Zuspiel, bevor der von hinten kommende Verteidiger eingreifen kann. Unnötige Pässe, die keinen Raumgewinn bringen, sollten vermieden werden.

Welcher Spieler sollte zu Beginn des Angriffs im Ballbesitz sein?

Um am wenigsten Zeit beim Schnellangriff zu verlieren, sollte der mittlere Spieler im Ballbesitz sein.

Wie beginnt der mittlere Spieler seinen Schnellangriff? Mit einem Pass nach außen oder mit einem Dribbling?

Am besten mit einer Ballführung und nicht sofort mit einem Pass in den Lauf eines Außenstürmers, weil dann der Verteidiger vielleicht noch Zeit zum Eingreifen hat.

Wann spielt der Angreifer den Ball am besten ab?

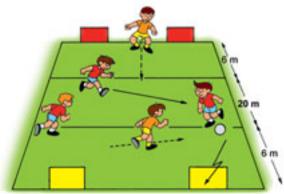
Wenn der Verteidiger eingreift, am besten unmittelbar vor dem Aktionsraum des Gegenspielers, damit die Anspielbarkeit der Mitspieler erhalten bleibt.

Welche Faktoren bestimmen das Abspiel?

Das Verhalten des Verteidigers, die Richtung des Nachlaufens des zweiten Verteidigers, die Anspielpositionen seiner beiden Mitspieler und die Position des Verteidigers in Beziehung zu der Position der beiden Mini-Tore.

Sollte der Mitspieler den Ball in der Schusszone zuerst annehmen oder direkt aufs Tor schießen?

Um den Verteidigern weniger Zeit für die Abwehr zu erlauben, schießt man den Ball am besten direkt ins Tor.



3 gegen 1 + 2 zusätzliche Abwehrspieler von hinten

Der Zeitdruck der drei Angreifer wird durch zwei zusätzliche Abwehrspieler von hinten erhöht. Aus einer Position von 8 m hinter den Stürmern, kommen sie ihrem Mitspieler zur Hilfe. Ziel der Angreifer ist es, den Ball noch schneller und genauer zuzuspielen, geschickt freizulaufen und schnell zum Torabschluss kommen

Wie beeinflusst die Stellung der beiden zusätzlichen hinter den Stürmern agierenden Verteidiger das Angriffsverhalten der drei Stürmer?



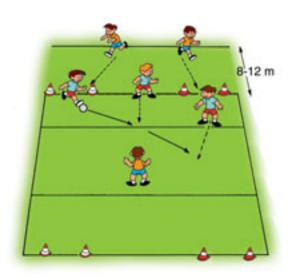
Wenn der ballbesitzende Angreifer die Position der beiden Abwehrspieler hinter den Stürmern wahrnimmt, weiß er, welcher der beiden Außenstürmer am weitesten von den Abwehrspielern entfernt ist. Diesem Spieler sollte er beim Eingreifen des ersten Verteidigers den Ball in den Lauf passen, damit er ihn in der Schusszone direkt aufs Tor schießen kann.

Sollten die von hinten kommenden Verteidiger den ballführenden Spieler angreifen oder machen sie besser seine Passwege zu?

Während der erste Verteidiger versucht, den Angriff des mittleren Angreifers zu verzögern, eilen seine beiden Mitverteidiger herbei, um Passwege zu schließen. Die drei Abwehrspieler sollen lernen, sich vor dem Angriff abzustimmen.

Wie beeinflusst der letzte Abwehrspieler das Angriffsspiel?

Wenn er nicht eingreift, um das Angriffsspiel zu verlangsamen und Passwege zuzumachen, wird der Ball nicht abgespielt. Und: Wenn er nicht genau in der Spielfeldmitte, sondern mehr auf einer Seite verteidigt, wird der Ball zu dem Angreifer in den Lauf gepasst, der am weitesten entfernt ist.



3 gegen 1 + 2 zusätzliche Abwehrspieler (1 seitlich + 1 von hinten)

Zwei zusätzliche Abwehrspieler (1 seitlich + 1 von hinten) üben Zeit- und Gegnerdruck auf die drei Stürmer aus. Während der erste Verteidiger vor den beiden Toren agiert, greift ein zweiter 8 m (6 m) hinter ihnen ins Spiel ein.

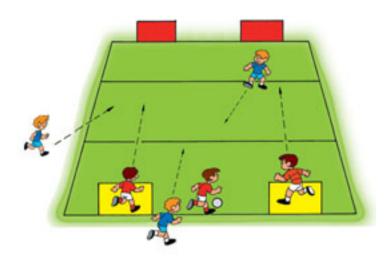
Ein dritter Verteidiger hilft dem Verteidigerpaar aus verschiedenen Positionen - 10 m (6 m) von den Seitenlinien entfernt. Sobald die Stürmer den Ball berühren, setzen sich alle Abwehrspieler in Bewegung, um ein Tor zu verhindern.

Welcher Angreifer hat die besten Möglichkeiten zum Torerfolg zu kommen?

Der Stürmer, der im Augenblick des Ballabspiels am weitesten von den drei Abwehrspielern entfernt ist.

Wann und wohin sollte der mittlere Angreifer den Ball spielen?

In dem Augenblick, wenn sich der letzte Verteidiger für den Ball interessiert, sollte er zu dem Mitspieler abspielen, der sowohl von dem seitlich als auch von dem von hinten angreifenden Verteidiger am weitesten entfernt ist.



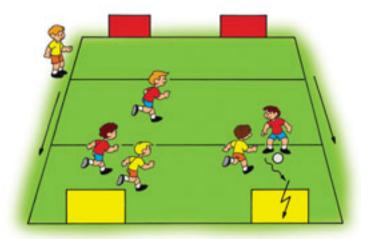
ES IST WICHTIG, DEN BALL IM BESITZ ZU HABEN, NOCH WICHTIGER ABER IST ES ZU WISSEN, WAS MAN AM BESTEN MIT IHM ANFÄNGT.

Mini-Spiele 3:2

Verschiedene Dreier-Mannschaften greifen nacheinander die beiden Tore auf der Grundlinie an. Am Anfang werden die Tore von je einem Verteidiger innerhalb der Schusszone und einem Mittelfeldspieler im Zentrum des Feldes angegriffen. Anschließend wird die räumliche Beschränkung aufgehoben.

Wie viele Tore können die drei Angreifer hintereinander gegen die beiden Abwehrpaare erzielen, ohne den Ball dabei zu verlieren oder ihn ins Aus rollen zu lassen?

Ein Angriff endet bei einem Torerfolg, bei einem Ballaus oder dann, wenn sich die Verteidiger einmal den Ball zuspielen können oder ihn zu einem Verteidiger auf der gegenüber liegenden Seite passen.





Auf welcher Angriffseite kann die 2 gegen 1-Situation am leichtesten gelöst werden?

Dort, wo sich der Mitspieler am besten anbietet und der Verteidiger zuerst eingreift. Wichtig ist auch, die 2 gegen 1-Situation dorthin zu verlegen, wo der zweite Verteidiger dem ersten nicht mehr helfen kann. Der Ballbesitzende kann das leicht durch die Richtung seines Dribbelns zu einem Verteidiger bestimmen.

Am effektivsten ist das 2 gegen 1 auf der rechten Seite, weil von dem auf der linken Angriffsseite agierenden Stürmer die Zuspieltäuschungen leichter auszuführen sind (Pass mit dem rechten Außenrist oder Pass- und/oder Körpertäuschung mit nachfolgendem Eindringen in die Mitte).

Welcher Angreifer hat die beste Tormöglichkeit?

Meistens der, der über die Außenbahn kommt. Da der Verteidiger zuerst einen Durchbruch des ballführenden Mittelangreifers in der Mitte verhindern muss, ist nach dem Dribbeln des Balls nach Innen ein Pass auf die Außenbahn möglich. Der Verteidiger wird also durch die Dribbelrichtung zu einem Fehlverhalten gezwungen.

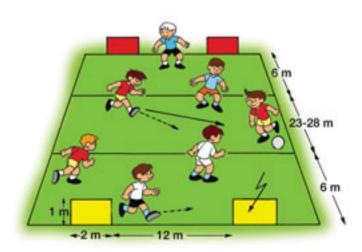
Wenn der mittlere Angreifer auf einen der beiden Verteidiger zudribbelt, weicht sein Mitspieler auf der gleichen Seite nach außen zum 2 gegen 1 aus, wo er den Ball bekommt, ohne dass der zweite Verteidiger helfen kann.

Von welchen Faktoren hängt das Zusammenspiel der drei Stürmer ab?

Vom Spiel ohne Ball der beiden Mitspieler des Ballbesitzenden, von der Position beider Verteidiger zueinander, von ihrer Stellung in Beziehung zu den Mini-Toren und von dem Augenblick des ersten Eingreifens eines Abwehrspielers.

3 gegen 1 + 1 Torwart

Eine Dreier-Mannschaft greift die beiden Tore auf jeder der beiden Grundlinien des Mini-Feldes an. Die Tore werden von einem Abwehrspieler und von einem Torwart verteidigt. Der Torhüter darf nur in der Schusszone spielen.





Worauf muss der Ballbesitzende achten, bevor er den Pass spielt? Er sollte vor seinem Pass nicht nur das Stellungsspiel des Verteidigers, sondern auch das des Torwartes berücksichtigen.

VARIANTE

Drei Angreifer gegen zwei Verteidiger in einer Spielfeldhälfte ohne Beschränkungen der Abwehrspieler.

3 gegen 2 - Wettspiel auf Zeit

Es gewinnt die Dreier-Mannschaft, die bei einem Angriff 3 gegen 2 die geringste Zeit braucht, um ein Tor zu erzielen.

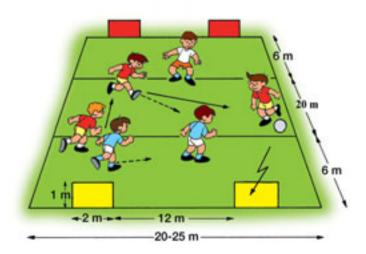


Siehe die Fragen zu den Spielen 3:0 und 3:1 mit Schnellangriff.

3 gegen 2 und 3 gegen 1

Während ein Paar von Mini-Toren von zwei Abwehrspielern bewacht wird, verteidigt ein einzelner Spieler die anderen beiden Tore. Die drei Stürmer greifen zunächst die von einem Verteidiger, anschließend die von den zwei Verteidigern bewachten Tore an. Nach zehn Angriffen tauschen beide Dreier-Mannschaften ihre Plätze und Aufgaben.

Ein Angriff ist beendet, wenn die drei Verteidiger unter sich einen Pass spielen können, der Ball im Aus oder im Tor ist. Es gewinnt die Mannschaft, die nach zehn Angriffen die meisten Tore erzielt hat.

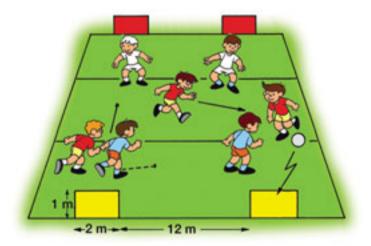


3 gegen 2 auf beiden Seiten (Variante mit Läufer)

Nach jeder Abwehr des Verteidigerpaares läuft einer von ihnen zu seinem Mitspieler auf der gegenüberliegenden Seite und schafft eine neue 3 gegen 2-Situation. Auf diese Weise werden die beiden Tore in jeder Spielfeldhälfte immer von zwei Abwehrspielern verteidigt.

3 gegen 2 auf beiden Seiten

Eine Dreier-Mannschaft greift abwechselnd auf beiden Seiten an. Die beiden Tore jeder Seite werden von zwei Verteidigern abgeschirmt. Wer erzielt bei zehn Angriffen die meisten Tore?

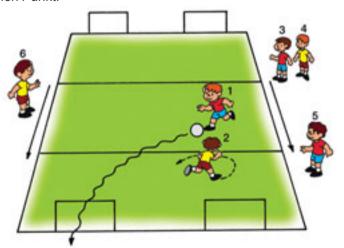


DER ERFOLG EINER JUGENDABTEILUNG SOLLTE NIE AN ERGEBNISSEN ODER ERRUNGENEN MEISTERSCHAFTEN GEMESSEN WERDEN, SONDERN AN DER ANZAHL DER JUNGENDSPIELER, DIE AM SAISONENDE IN DIE 1. MANNSCHAFT BERUFEN WERDEN.

Test der Spielfähigkeit im Mini-Fußball

1 gegen 1 (Spieler 1 gegen 2, 3 gegen 4 und 5 gegen 6)

- ✓ Die sechs am Test teilnehmenden Spieler erhalten je eine Nummer von 1 bis 6. Der jüngste Spieler bekommt den Ball zuerst. Er dribbelt den Ball von seiner Grundlinie aus durch das Feld und später durch eines der beiden gegenüberliegenden Hütchentore oder er schießt ihn aus der Schusszone durch eines der Mini-Tore. Währenddessen beginnt der Gegenspieler von seiner Grundlinie aus mit der Abwehr, um seinerseits den Ball zu erobern und ein Tor zu erzielen.
- ✓ Nach einem Tor oder Toraus bleiben beide Spieler hinter ihrer Torlinie, während die anderen Paare ihre Duelle ausführen. Anschließend kommt es zu einem zweiten Duell. Jetzt erhält der Spieler den Ball, der ihn zuvor nicht zugesprochen bekam.
- ✓ Wer zuerst drei g
 ültige Tore erzielt, gewinnt das Duell und bekommt f
 ür den Test einen Punkt.





Wie kommt der Stürmer in der 1:1-Situation am besten zum Erfolg?

- Er dringt in den ungedeckten Raum in Richtung eines Tores ein.
- Er ändert die Richtung, wenn der Gegner zu nah ist und verleitet Ihn durch Ball- und Körperfinten zu Stellungs- und Bewegungsfehlern, die ihm Zeitund Raumgewinn bringen.

Welche Fehler begeht der Angreifer am häufigsten?

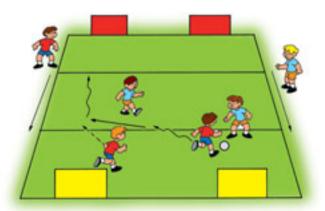
- Er läuft auf den Verteidiger zu und dringt ungewollt und ungeplant vorschnell in seinen Aktionsraum ein.
- Er zeigt keinen Tempowechsel oder legt sich den Ball zu weit vor.
- Er schirmt den Ball nicht entscheiden ab und gibt dem Gegner die Möglichkeit, den Ball zu erkämpfen.

Wie verhält sich der Abwehrspieler am besten?

- Er stellt sich nicht frontal zum Angreifer, sondern zwingt den Angreifer in die gewünschte Richtung auf das rechte oder linke Tor.
- Er begleitet ihn und wartet auf den besten Zeitpunkt, um einzugreifen.

2 gegen 2 (Spieler 1-2-3 gegen die Spieler 4-5-6)

- ✓ Zwei Spieler einer Dreier-Mannschaft beginnen, während der dritte außerhalb des Mini-Feldes wartet bis einer der beiden Zweiermannschaften ein Tor schießt. In diesem Augenblick kommt es in beiden Mannschaften automatisch zum rotierenden Spielerwechsel.
- ✓ Im Zweifelsfall werden die offiziellen Regeln des Mini-Fußballs ohne Torwart angewendet.
- ✓ Jede Dreier-Mannschaft (2+1) versucht in drei Spielzeiten von je 3 Minuten mehr Tore zu erzielen als die andere Mannschaft. Jedes Mitglied der siegreichen Mannschaft bekommt 2 Punkte für den Test.



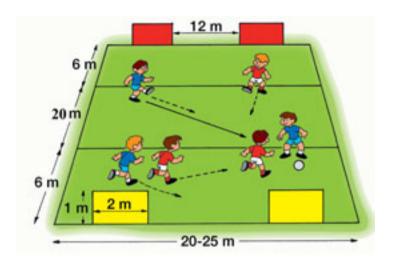
Welches Angriffsverhalten führt am häufigsten zum Torerfolg? Mit dem Ball diagonal auf den "nicht persönlichen" oder anderen Abwehrspieler zu laufen, um dann mit seinem abrückenden Spieler eine 2:1-Situation zu schaffen.





3 gegen 3 (Spieler 1-2-4 gegen die Spieler 3-5-6)

Es gelten die offiziellen Regeln des Mini-Fußballs ohne Torwart. Die Mannschaft gewinnt, die nach dreimal 3 Minuten Spielzeit mehr Tore schießt. Jedes Mitglied der siegreichen Mannschaft erhält für den Test drei Punkte.



Ermittlung der Sieger

- Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Test der Spielfähigkeit im Mini-Fußball.
- ✓ Bei Punkte-Gleichstand gibt es zwischen den beiden oder drei Spielern Duelle im 1 gegen 1, die mit einem Hochball beginnen.
- ✓ Sollten 12 Spieler zur Verfügung stehen, wird eine zweite Gruppe von sechs Spielern gebildet. Es qualifizieren sich hier die ersten drei jeder Gruppe für das Finale, während die letzten drei die Trostrunde ausspielen. Bei 18 Spielern gibt es drei Testgruppen. Die ersten zwei jeder Gruppe qualifizieren sich für das Finale im nächsten Training. Die Spieler auf Platz 3 und 4 qualifizieren sich für das B-Turnier. Die auf dem 5. und 6. Platz endenden Spieler qualifizieren sich für das C-Turnier.

Mini-Fußball-Pentathlon

Nur eine vielseitige motorische Ausbildung sowie Erfahrungen im motorisch sensibelsten Lernalter von 8 bis 12 ermöglichen dem Spieler später, neue komplizierte motorische Abläufe schnell zu lernen und effektiv zu variieren.

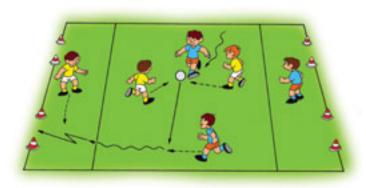
Um Trainer dazu zu bewegen, ihr Fußballtraining durch ein allgemeines und vielseitiges Lehr- und Lernprogramm zu bereichern, ist es notwendig, die Struktur der traditionellen Wettspiele zu verändern. Der Pentathlon für den Mini-Fußball ist ein Beispiel hierfür.

Die fünf Wettkämpfe des Fußball-Pentathlon dauern ungefähr eine Stunde. Sieger des Pentathlon wird die Dreier-Mannschaft (ohne und mit Auswechselspieler), die mindestens drei der fünf Spiele gewinnt.

Die fünf Spiele des Mini-Fußball-Penthlon

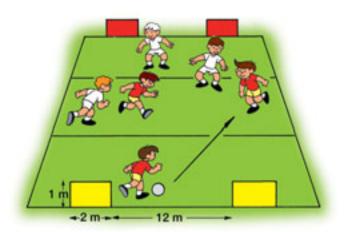
Mini-Fußball 3 gegen 3 mit zurückhängendem Abwehrspieler

Siehe die offiziellen Regeln im Mini-Fußball. In dieser Variante bleibt ein Spieler jeder Mannschaft in der eigenen Schusszone, ohne in das Spiel im Mittelfeld einzugreifen. Nach jedem Tor wird der freie Abwehrspieler von einem Mittelfeldspieler abgelöst, bis alle Spieler in den beiden Halbzeiten einmal als letzter Mann in der Abwehr gespielt haben. Ein Tor wird durch Überdribbeln eines der beiden gegnerischen Hütchentore erzielt.



VARIANTE

Statt die Torlinie zu überdribbeln wird aus der Schusszone auf eines der beiden Tore geschossen.





Warum soll einer der drei Spieler zurückhängend spielen? Drei Spieler sollten immer ein Dreieck bilden, damit es ein Gleichgewicht zwischen Abwehr und Angriff und mehr Pass-Möglichkeiten gibt.

Welche Aufgaben hat der zurückhängende Spieler zu erfüllen? Er sichert die Mittelfeldspieler nach hinten ab und bietet sich bei Ballbesitz seiner Mannschaft für einen Rückpass an. Er leitet einen Angriff mit Pässen und überraschenden Dribblings klug ein und schafft Überzahl.

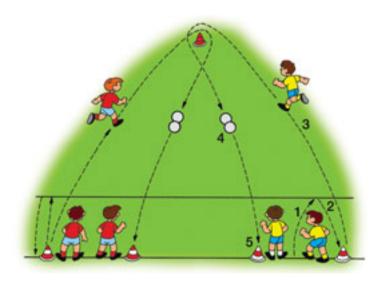
EINEN SCHNELLEN FUSSBALLER ERKENNT MAN NICHT NUR AN SEINER LAUFGESCHWINDIGIKEIT UND SEINEM SCHNELLEN ANTRITT, SONDERN BESONDERS DARAN, DASS ER SPIELSITUATIONEN SCHNELL ERFASST UND SCHNELL RICHTIGE ENTSCHEIDUNGEN TRIFFT.

Staffel

Jede Dreier- oder Vierermannschaft stellt sich in einer Reihe hinter einem der beiden Hütchentore auf derselben Grundlinie eines Mini-Feldes auf. Nach dem optischen Signal muss der erste Spieler jeder Mannschaft:

- ✓ zur 6 m-Linie der Schusszone laufen, sie mit seinem Fuß berühren (1),
- ✓ zu seinem Tor zurückkehren und ein Hütchen mit dem Fuß berühren (2),
- ✓ umkehren und um das Hütchen in der Spielfeldmitte herumlaufen (3) (ein regelgerechtes Rempeln ist erlaubt),
- ✓ auf dem Rückweg einen 2,50 m breiten "Graben" (von 2 Bällen/Hütchen geformt) überspringen (4) und
- ✓ schließlich zum Tor zurücklaufen, wo er das zweite Hütchen mit einem Fuß berührt. Das ist dann das Signal für den Start des nächsten Spielers (5), der den gleichen Ablauf ausführt.

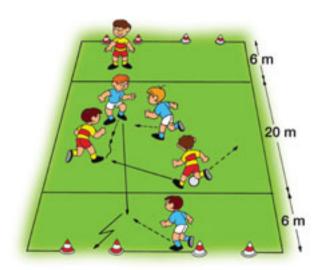
Jeder Spieler sollte zweimal laufen. Es gewinnt die Mannschaft, dessen letzter Spieler seinen zweiten Lauf zuerst beendet.



Hinweis für Trainer: Die Inhalte der Staffel können beliebig verändert werden.

Mini-Fußball 3 gegen 3 mit Steilpässen aus dem Mittelfeld

- ✓ Es gelten die offiziellen Regeln im Mini-Fußball ohne Torwart. Ein Spieler jeder Mannschaft muss sich als Sturmspitze immer in der gegnerischen Schusszone, d.h. hinter den beiden gegnerischen Mittelfeldspielern anbieten, ohne dabei am Spiel im Mittelfeld teilzunehmen.
- ✓ Die beiden Mittelfeldspieler jeder Mannschaft versuchen nach dem Hochball am Spielanfang, den Ball aus dem Mittelfeld zu ihrer Sturmspitze zu passen. Sie dürfen dabei das Mittelfeld erst dann verlassen, wenn sich der Ball in der Schusszone befindet.
- ✓ Nach jedem zweiten Tor findet eine Rotation zwischen der Sturmspitze und einem der Mittelfeldspieler statt.
- ✓ In der zweiten Halbzeit darf die Sturmspitze kein Tor mehr schießen, sondern muss den angenommenen Ball zu dem nachrückenden Mittelfeldspieler passen, der am besten postiert ist. Dieser schießt dann das Tor.





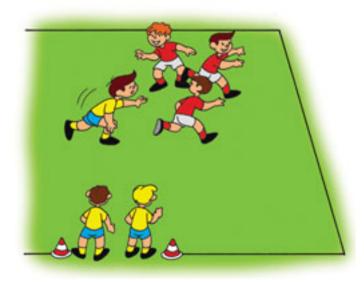
In welchem Augenblick ist am besten ein Steilpass zu spielen? Direkt nach der Balleroberung, weil dann die gegnerische Deckung noch nicht formiert ist.

Welche Voraussetzungen sind zu erfüllen, damit ein erfolgreicher Steilpass gespielt werden kann?

Es sollte eine Blickverbindung und ein Einverständnis zwischen Passgeber und Ballempfänger bestehen.

Fangspiel

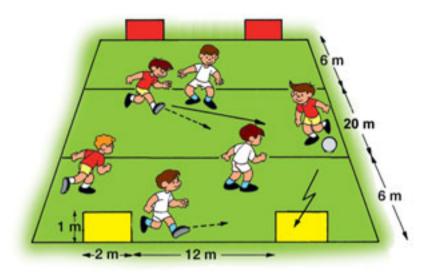
- ✓ Eine Mannschaft befindet sich in einem der beiden Hütchentore, während sich die Spieler der anderen Mannschaft so in der dazugehörigen Schusszone verteilen, dass sie von dem zuerst startenden Gegner nicht abgeschlagen werden können.
- ✓ Wenn der erste Fänger zwei Gegner abgeschlagen hat, kehrt er zu seinem Tor zurück, um seinen nachfolgenden Spieler mit Handschlag das Signal zu einem erneuten Fangmanöver zu geben. Das Verlassen der Schusszone ist gleichbedeutend mit einem Abschlag.
- ✓ Mit einer Stoppuhr wird die Zeit gemessen, die jede Mannschaft braucht, bis alle Fänger je zwei verschiedene Gegenspieler abschlagen können. Anschließend tauschen beide Mannschaften Plätze und Funktionen.
- ✓ Sollte im zweiten Durchgang (insgesamt ist jeder Spieler einer Mannschaft zweimal Fänger) die zuerst siegreiche Mannschaft verlieren, so wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die die geringste Zeit zum Abschlagen benötigt.



Hinweise für Trainer: Die Inhalte des Fangspieles können je nach den Lernzielen beliebig verändert werden. Fangspiele geben den jungen Fußballspielern hervorragende Anregungen zur Schulung und Verbesserung ihrer Wahrnehmung, Entscheidungsfindung und Koordinationsfähigkeit.

Mini-Fußball 3 gegen 3

- ✓ Es werden die offiziellen Regeln des Mini-Fußballs ohne Torwart angewendet.
- ✓ Spielzeit: 3 Halbzeiten à 3 Minuten. Wenn ein Auswechselspieler für jede Mannschaft zur Verfügung steht, sollte die Spielzeit auf 3 x 5 Minuten ausgedehnt werden.



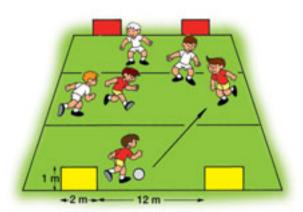
TECHNISCH VERSIERTE SPIELER SIND NUR DANN WERTVOLL, WENN SIE ES VERSTEHEN, IHRE FÄHIGKEITEN ZUM RICHTIGEN ZEITPUNKT UND IN DER DAFÜR GEEIGNETEN ZONE DES SPIELFELDES SPIELBEZOGEN EINZUSETZEN.

Entwicklung der Spielintelligenz mit Variationen zum Mini-Fußball

Neben den bereits erwähnten Spielmöglichkeiten (siehe "Vorbereitende Spiele zum Mini-Fußball") sollten die Spieler die folgenden Varianten des Mini-Fußballs kennenlernen. Sie sind nach dem Schwierigkeitsgrad geordnet und haben unterschiedliche Lernziele, die korrekte Verhaltensweisen für das offizielle Fußballspiel vermitteln.

Mini-Fußball mit zurückhängendem Abwehrspieler

Ein Spieler jeder Mannschaft muss in seiner zu verteidigenden Schusszone bleiben. Er darf nicht ins Mittelfeld vorrücken. Nach jedem Tor wird der Abwehrspieler von einem Mittelfeldspieler abgelöst.



Warum soll einer der drei Spieler zurückhängend spielen? Damit es ein Gleichgewicht zwischen Abwehr und Angriff und mehr Pass-Möglichkeiten gibt.



Welche Aufgaben hat der zurückhängende Spieler zu erfüllen?

Der zurückhängende Spieler kann bei Abwehrfehlern der anderen aushelfen, die Mittelfeldspieler nach hinten absichern, sich bei Ballbesitz seiner Mannschaft für einen Rückpass anbieten und den Angriff mit Pässen einleiten.

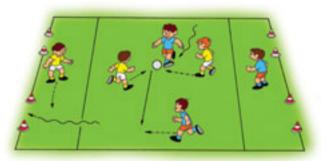
Variante: Während der Entwicklung eines Angriffs ist es dem zurückhängenden Abwehrspieler erlaubt, ins Mittelfeld vorzurücken falls er zur gleichen Zeit seinen Platz mit einem Mittelfeldspieler tauscht.

Ballführung über eine der beiden Torlinien

Siehe die offiziellen Regeln des Mini-Fußballspiels ohne Torwart. Anstatt den Ball innerhalb der Schusszone durch eines der beiden Tore zu schießen, wird er am Fuß durch eines der beiden 6 m breiten Hütchentore gedribbelt.

VARIANTE 1

Beim Dribbeln des Balles über die Torlinie muss der betreffende Spieler auf der Torlinie einen Trick ausführen wie z.B. den Drehtrick oder das Roulette von Zidane.



Hinweis für Trainer: Das Ballführen über eine der beiden Torlinien zwingt die Spieler, den Raum besser zu nutzen und klare Torgelegenheiten herauszuspielen.

VARIANTE 2

Damit das Tor gilt, muss jeder der drei Spieler den Ball zwischen der Balleroberung und dem Torschuss mindestens einmal gespielt haben.

VARIANTE 3

Damit das Tor gültig ist, darf der Ball zwischen der Eroberung und dem Torschuss nicht hoch gespielt werden, damit die Spieler effektiver und schneller angreifen.



Warum sollten die Spieler den Ball möglichst flach halten?

Hohe Bälle machen das Spiel langsam und führen zu mehr Fehlern bei der Ballannahme.

VARIANTE 4

Damit das Tor gültig ist, müssen sich alle drei Spieler der Angriffsmannschaft im Augenblick des Torschusses in der gegnerischen Hälfte befinden. Dadurch wird erreicht, dass die Dreier-Mannschaft kompakt und als Einheit agiert.

VARIANTE 5

Zwischen Balleroberung und Torerfolg muss mindestens ein hoher Pass gespielt werden (Flugball). Dadurch wird die Ballannahme hoher Bälle geschult.

VARIANTE 6

Um ein Gleichgewicht zwischen Angriff und Abwehr zu bewahren, muss sich im Augenblick des Torerfolgs einer der drei Angreifer in der eigenen Spielfeldhälfte befinden. So wird bei einem eventuellen Ballverlust der Konterangriff des Gegners verlangsamt.

Tore am laufenden Band

Nach einem Torerfolg versuchen die Angreifer sofort weiterzuspielen, um jetzt die gegenüberliegenden Tore anzugreifen. Sie dürfen dabei von der verteidigenden Mannschaft erst außerhalb der 6 m-Schusszone bedrängt werden, d. h. nur im Mittelfeld und im eigenen Strafraum. Sieger wird die Mannschaft, die hintereinander die meisten Tore schießt. Dies schult in besonderem Maße die Konzentrationsfähigkeit der jungen Spieler.

Was lernen wir, wenn wir nach einem Tor sofort das Tor auf der gegenüberliegenden Seite angreifen müssen?



- Schnelles Umdenken und den Ball schnell aus einer besetzten Zone in einen freien Raum zu spielen, um dort mit mehr Zeit und Raum leichter zum Erfolg zu kommen.
- Bestimmen des Spieltempos (das Spiel wird je nach Absicht schnell oder langsam gemacht).

Wie erzielt die angreifende Mannschaft am besten mehrere Tore hintereinander?



Sofort nach jedem Torerfolg sollte der Torschütze den Ball zu einem freilaufenden Mitspieler ins Mittelfeld passen anstatt zu dribbeln. Alle Spieler, die den Torschützen beim Torerfolg unterstützt haben, sollten sich so schnell wie möglich vom Ball entfernen und freie Spielräume auf der gegenüberliegenden Seite besetzen.

Mini-Fußball mit Handicap

Nach jedem Torerfolg verliert die betreffende Mannschaft einen Spieler, und muss bis zum nächsten Tor in der Unterzahl weiterspielen (2 gegen 3). Schießt die Dreiermannschaft ein Tor, kommt der dritte Spieler der Zweiermannschaft zurück ins Feld, während die andere Mannschaft einen Spieler verliert (3 gegen 2). Beim Torerfolg einer Zweiermannschaft kommt es zum 1 gegen 3. Diese Mini-Fußball-Variante ohne Torwart dauert 3 x 2 Minuten mit 2 Minuten Pause, in der der Trainer mit seinen Spielern über die eventuell begangenen Fehler spricht.



Warum spielen wir Mini-Fußball mit Handicap?

Damit wir lernen, uns in unterschiedlichen Spielsituationen schnell anzupassen und das Spiel dauernd neu "zu lesen". Einmal spielen wir 3 gegen 3, dann 2 gegen 3 oder 3 gegen 2 aber auch 1 gegen 3 und 3 gegen 1.



ÜBUNGEN ZUR TECHNIKVERBESSERUNG SIND ZWEIFELLOS WICHTIG, SIE ABER OHNE JEGLICHEN BEZUG ZUM SPIEL DURCHZUFÜHREN, IST NICHT ATTRAKTIV.

DER LERNENDE BRAUCHT IMMER EINEN BEZUG ZUM SPIEL, UM MOTIVIERT ZU SEIN UND AUS DEN ÜBUNGEN NUTZEN ZU ZIEHEN.

Mini-Fußball mit 3 Mannschaften

Eine Dreier-Mannschaft stellt sich in der Mitte des Mini-Feldes auf und greift abwechselnd die Mini-Tore auf beiden Grundlinien an, die von je einer anderen Dreier-Mannschaft verteidigt werden.

Ein Verteidiger ist Torwart in unmittelbarer Nähe der beiden Tore, ein zweiter Verteidiger darf nur abwehren, wenn er sich auf der Linie der Schusszone befindet. Der dritte Verteidiger ist in seinem Aktionsradius (bis zur Mittellinie) nicht eingeschränkt.

Variante 1

Alle drei Abwehrspieler können den Ball in ihrer Hälfte ohne Raumbeschränkung erobern. Nach zehn Angriffen (jeweils fünf auf jeder Seite) tauscht die angreifende Mannschaft ihre Plätze und Aufgaben mit einer anderen Abwehrpartei bis alle Dreier-Mannschaften einmal das Angriffsrecht hatten.

Variante 2

Die angreifende Partei verliert ihr Angriffsrecht, wenn sie bei einem Torschuss das Tor verfehlt oder den Ball an die Abwehr verliert. Die verteidigende Mannschaft muss nach der Balleroberung mindestens einen Pass spielen, damit sie das Recht zum nächsten Angriff bekommt.





Wie beeinflusst das Stellungsspiel des Torwarts vor den beiden Toren das Angriffsspiel der drei Stürmer? Gib Beispiele mit verschiedenen Positionen des Torhüters vor den beiden Toren!

Die Spieler sollten das Tor angegreifen (am besten mit einem weiten Diagonalpass), das am weitesten vom Torwart entfernt ist.

Wenn der Ball in der gegnerischen Hälfte ist, beobachtet der Torwart die Spielentwicklung von einer Position in der Mitte zwischen beiden Toren, um schnell das vom Gegner angegriffene Tor verteidigen zu können.

Steilpässe aus dem Mittelfeld

Jede Mannschaft postiert einen ihrer Spieler (Sturmspitze) in der gegnerischen Schusszone. Dort erwartet er ein genaues Abspiel aus dem Mittelfeld von einem seiner beiden Mitspieler, die das Mittelfeld nicht verlassen dürfen. Die Sturmspitze nimmt den Ball an (bevorzugt in einer seitlichen Stellung, um die Tore sehen zu können) und schließt mit einem Torschuss ab.

Der Trainer kann bei älteren Spielern neben einer seitlichen Stellung bei der Ballannahme auch verschiedene Abspieltechniken mit dem rechten oder linken Fuß fordern, damit das Tor für gültig erklärt wird.

In welchem Augenblick ist am besten ein Steilpass zu spielen? Direkt nach der Balleroberung, weil dann die gegnerische Deckung noch nicht formiert ist.

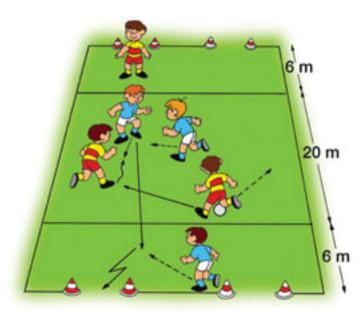


Welche Voraussetzungen sind zu erfüllen, damit ein Steilpass erfolgreich gespielt werden kann?

Es sollten Blickverbindung und Einverständnis zwischen Passgeber und Ballempfänger bestehen. Der Empfänger sollte den Ball in einer seitlichen Stellung annehmen.

llst es besser den Ball hoch oder flach zu passen? Warum?

Flache Pässe sind zu bevorzugen, weil hohe Pässe das Spiel komplizieren und es langsam machen. Hohe Bälle führen zu mehr Fehlern.



VARIANTE 1

Die Mittelfeldspieler dürfen erst dann in die Schusszone eindringen, wenn der Ball hineingespielt wurde. Dadurch wird die Sturmspitze gezwungen, den Ball perfekt zu kontrollieren und ihn dorthin zu lenken, wo es keine Gegner gibt.

VARIANTE 2

Zur Verbesserung der An- und Mitnahme von hohen Bällen sind nur Flugbälle auf die Sturmspitze erlaubt.

VARIANTE 3

Die Sturmspitze selbst darf keine Tore schießen. Dies erfordert ein schnelles und kluges Nachrücken von einem der beiden Mittelfeldspieler, der zum Torerfolg kommen muss.



Was müssen wir machen, um ein Tor erzielen zu können?

Einer der beiden Mitspieler muss aus dem Mittelfeld in die Schusszone nachrücken und den Ball fordern.

Welcher der beiden Mittelfeldspieler sollte aus der zweiten Reihe kommen? Normalerweise der Spieler, der dem Ballempfänger am nächsten ist. Es gibt Spielsituationen, in denen ein Seitenwechsel besser ist, weil der entfernte Mitspieler völlig frei zum Torerfolg kommen kann.

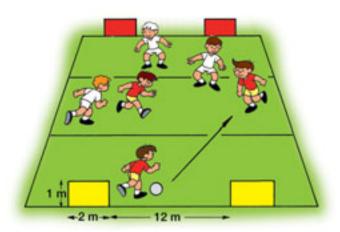
Gibt es Gründe dafür, dass sich die beiden Mittelfeldspieler nicht gleichzeitig im Vorfeld anbieten?

Bei einem Ballverlust droht ein Konter, weil es keine Absicherung nach hinten gibt.

Ballhalten in der 3 gegen 2-Situation

Einer der drei Spieler jeder Mannschaft muss in der Schusszone seines Feldes bleiben. Die restlichen zwei Spieler beider Mannschaften spielen ausschließlich im Mittelfeld. Jede Dreier-Mannschaft versucht den Ball, trotz Bedrängnis durch den Gegner, 6 (8) Sekunden in ihrem Besitz zu halten. Dafür erhält sie jeweils einen Punkt.

Die Mannschaft, die drei Punkte erzielt, ist Sieger. Während des Ballhaltens kann der Spieler in der Schusszone mit einem beliebigen Mittelfeldspieler seinen Platz tauschen.



Wie hält man den Ball am sichersten in den eigenen Reihen?



- Während des Ballsicherns unnötige 1:1-Situationen vermeiden,
- den Ball bevorzugt direkt in den Fuß des Mitspielers passen,
- geschickt freilaufen, freie Räume erkennt und diese nutzt.

VARIANTE 1

Bis auf die folgende Regel gelten die offiziellen Regeln des Mini-Fußballs ohne Torwart. Nur die Mannschaft, der es gelingt, hintereinander vier Pässe zu spielen, darf die gegnerischen Tore angreifen. Dabei darf der zurückhängende Spieler ins Mittelfeld vorrücken.

Welche Aufgaben müssen die Spieler zwischen Balleroberung und Torerfolg erledigen?



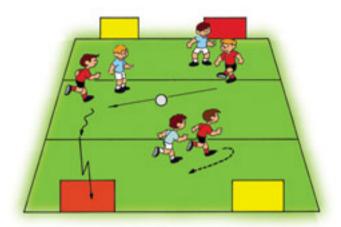
- den Ball sichern:
- den Ball gezielt in Richtung Schusszone vortragen;
- den Ball während des Angriffs bevorzugt in den Lauf des Mitspielers passen;
- den Angriff erfolgreich abschließen.

VARIANTE 2 (für ältere Spieler)

Um bestimmte Fähigkeiten zu schulen, werden nur die erfolgreichen Pässe mit dem linken Fuß, Pässe über mehr als 10 m oder ohne vorhergehende Ballannahme (direktes Abspiel) gezählt.

Angriff auf diagonal gegenüberliegende Tore

Jede Mannschaft greift zwei diagonal gegenüberliegende Tore an und verteidigt die beiden anderen Tore. Ein Tor wird von innerhalb der Schusszone auf eines der beiden Tore oder durch Überdribbeln einer der beiden Torlinien erzielt.





Welches der beiden Tore kann am besten angegriffen werden?

Die Spieler sollten das Tor angreifen, das nur von einem Gegner verteidigt wird. Sie sollten dabei 2:1-Situationen herausspielen und diese erfolgreich abschließen.

Mit welchen Mitteln (Dribbling oder Passen) sollte der Angriff durchgeführt werden?

- Pässe machen das Spiel schneller und erlauben, freie Räume effektiver zu nutzen.
- Häufige Richtungswechsel beim Dribbling können Räume öffnen, zwingen den Abwehrspieler oftmals zu Fehlentscheidungen und Stellungsfehlern.

Welche Aktionen der Stürmer führen zum Überzahlspiel?

Richtungswechsel beim Ballführen und Spielverlagerung.

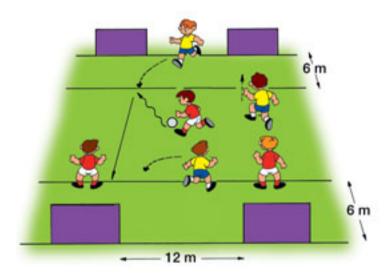
TRAINING IST EIN ENTWICKLUNGSPROZESS MIT AUFGABEN, DIE VON WOCHE ZU WOCHE, VON MONAT ZU MONAT UND VON JAHR ZU JAHR SCHRITTWEISE SCHWIERIGER WERDEN, ABER SICH DABEI IMMER INNERHALB DER DERZEITIG MÖGLICHEN KÖRPERLICHEN UND KOGNITIVEN LEISTUNGSFÄHIGKEIT DER SPIELER BEWEGEN.

Angriff auf ein beliebiges der vier Tore

Es wird immer das Tor angegriffen, das nach Meinung der drei Angreifer am wenigsten verteidigt wird. Je nach Absicht des Trainers kann ein Tor nur mit einem Schuss innerhalb der Schusszone oder durch das Überdribbeln einer Torlinie (6 m breit) erzielt werden.

VARIANTE 1

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn beim Überdribbeln der Torlinie der nächste Gegenspieler mindestens 5 m entfernt ist.



VARIANTE 2

Eine Dreier-Mannschaft hat 10 Ballbesitze, während die andere die vier Tore verteidigen muss. Ein Ballbesitz endet mit einem Tor, mit Ballaus oder mit dem Ballberühren durch einen Verteidiger. Jeder Angriff beginnt in der Mitte. Für die Verteiger ist es wichtig, eine kluge Raumaufteilung vorzunehmen, um den Torerfolg der Stürmer zu verhindern. Lernziel ist es, dass die Angreifer den Raum geschickt nutzen und so sicher spielen, dass sie mit 10 Ballbesitzen 10 Tore erzielen.

Wie kann ich die Richtung meines Angriffs verschleiern?



Indem ich zunächst in die nicht beabsichtigte Richtung laufe, um den Gegner zu täuschen. Mit einem plötzlichen Tempo- und Richtungswechsel kann ich ihn dann abhängen oder gefahrlos überwinden.

Worauf muss der Angreifer achten, der den Ball führt?

Er muss den Blick vom Ball lösen (Kopf hoch, periphäres Sehen), um das Verhalten der Verteidiger vor den Toren und das der beiden Mitspieler beobachten und taktisch klug handeln zu können.

Spiel auf "wechselnde" Tore

In diesem Spiel wechseln der Trainer und ein Assistent (Co-Trainer/Spieler) auf Zeichen gleichzeitig die Farbe der Hütchentore. Ein Tor wird erzielt, indem die Spieler die Torlinie der beiden 6 m breiten Hütchentore mit der zugeordneten Farbe überdribbeln. Dies schult die Wahrnehmungsfähigkeit der Spieler, denn sie müssen neben der Spielhandlung auch alle Tore ständig im Blick haben.

VARIANTE

Die vier Tore können beliebig auf den Begrenzungslinien des Spielfeldes postiert werden.

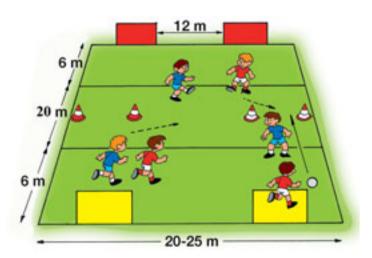


"Umleiten" von Angriffen

Es gelten die offiziellen Regeln im Mini-Fußball. Ein Erfolg im rechten (linken) der beiden Mini-Tore zählt drei Punkte, während im anderen Tor nur ein Punkt erzielt werden kann. Auf diese Art und Weise lernen die Verteidiger, Räume zu verengen und die gegnerische Mannschaft zu zwingen, auf der Spielfeldseite anzugreifen, für die sie vorbereitet sind.

Angriff über die Flügel

Diese Variante des Mini-Fußballspiels fördert das Flügelspiel und zwingt die Spieler, das Spielgeschehen auseinanderzuziehen. In Höhe der Spielfeldmitte nahe der Seitenlinien werden zwei 6 m breite Hütchentore aufgebaut. Die Angreifer dürfen ihren Angriff nicht durch die Mitte starten (Kontergefahr bei Ballverlust), sondern müssen über die Flügel angreifen. Ein Tor ist nur gültig, wenn der Angriff durch ein Dribbling oder mit einem Pass durch die Hütchentore gestartet wird.



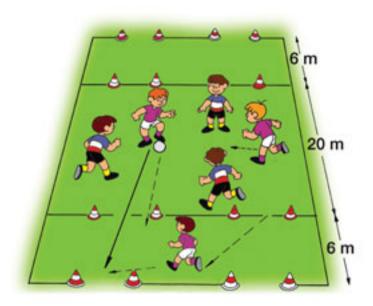
VARIANTE

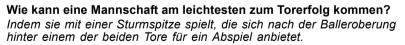
Beide Tore in der Mitte werden - statt parallel zur Endlinie - parallel zur Seitenlinie aufgebaut. Das generische Feld darf nur betreten werden, wenn der Ball durch eines der beiden Tore gespielt wird.

Annahme von Steilpässen hinter einem der Mini-Tore

Erfahrene Spieler schaffen es, den Ball aus dem Mittelfeld durch eines der beiden auf der 6 m-Linie (!) stehenden Hütchentore zu einem Mitspieler zu passen, der sich nicht länger als 5 Sekunden in der Schusszone hinter den Toren anbietet und sofort nach der Ballannahme einen Torschuss ausführt.

Zum besseren Spielverständnis wird empfohlen, den Ball zunächst mit den Händen (Basketball oder Handball) zu spielen.







In welchen Augenblick sollte sich die Sturmspitze anbieten?

Wenn die Sturmspitze sieht, dass ein Mittelfeldspieler die Möglichkeit hat, einen Steilpass zu spielen und beide ein Einverständnis (Blickkontakt) erzielt haben. Dann sprintet sie in die gegnerische Schusszone.

Wohin sollte die Sturmspitze laufen?

Sehr erfolgversprechend ist ein überraschender diagonaler Sprint in den Rücken der Abwehr. Gutes Timing, exakte Passschärfe und Spielverständnis entscheiden über den Torerfolg.

Vom Mini-Fußball zum Fußball 7 gegen 7

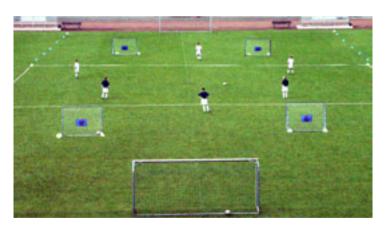
- Eine progressive Spielreihe -

Der Weg vom Mini-Fußball zum Fußball 7 gegen 7 erfolgt schrittweise. Damit die Spieler ein Gefühl für den Raum im großen Spielfeld entwickeln, baut der Trainer zunächst das Mini-Fußballfeld im 7 gegen 7-Feld auf.

Die Aufgaben der Spieler werden von Spiel zu Spiel komplexer und die Spielerzahl sowie die Spielfeldausmaße werden Schritt für Schritt erhöht, bis die Kinder verstehen lernen, in allen Positionen zu spielen.

3 gegen 3 ohne Torhüter

Es wird im 7 gegen 7–Feld gespielt. Das Mini-Feld liegt genau in der Mitte. Ein Spieler jeder Dreier-Mannschaft muss in der Schusszone des eigenen Feldes bleiben. Ein Tor kann nur aus der gegnerischen Schusszone erzielt werden.



Grundaufstellung

VARIANTE 1

Das Spiel des dritten Spielers wird nicht mehr auf die eigene Schusszone begrenzt.

VARIANTE 2

Ein Tor wird durch das Überdribbeln einer der beiden Torlinien (Hütchentore) erzielt.

Ein Spieler jeder Dreier-Mannschaft muss sich in der Schusszone des **gegnerischen** Feldes für einen Steilpass aus dem Mittelfeld anbieten.

3 gegen 3 mit Torhüter (4 gegen 4-Variante)

Der Torhüter bewacht beide Tore. Ein Tor kann nur innerhalb der gegnerischen Schusszone erzielt werden.

VARIANTE

Ein Tor kann nur von einem Ort außerhalb der gegnerischen Schusszone erzielt werden.



EIN SPIELER, DER SICH FREILÄUFT, MUSS DENKEN, UND DER, DER DENKT, DARF DAS FREILAUFEN NICHT VERGESSEN.

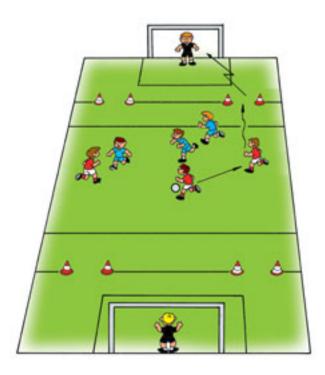
Spiele im 7 gegen 7 – Feld (Torschuss auf die großen Tore)

Das Spielfeld wird auf die Maße des 7 gegen 7-Feldes erweitert. Der Torwart befindet sich im 6 m x 2 m großen Tor und die Spielerzahl hinter der Grundlinie des Mini-Feldes wird immer größer.

3 gegen 3 Dribbling durch Hütchentore vor dem Torschuss

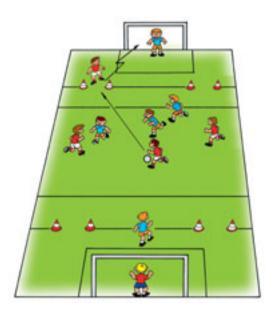
Ein Tor im 7 gegen 7-Feld wird nach dem Überdribbeln einer der beiden Torlinien (Hütchentore) des Mini-Feldes erzielt.

Variante: Nach dem Überdribbeln einer der beiden Torlinien können alle Spieler das Mini-Feld verlassen bis der Ball im Tor oder im Aus ist.



3 gegen 3 + 1 Sturmspitze

Hinter einem der beiden Hütchentore auf den Endlinien des Mini-Feldes bietet sich eine Sturmspitze jeder Mannschaft an.



Ohne die Mitte des Mini-Feldes zu verlassen kämpfen die drei Spieler jeder Mannschaft um den Ballbesitz, um genaue Pässe auf eine Sturmspitze zu spielen.

Nach jeder Ballkontrolle hinter den Mini-Toren und vor den Strafräumen des Fußball7-Feldes muss der Ball innerhalb von drei Sekunden ins 6 m x 2 m große Fußballtor geschossen werden.

Zuerst übt man ohne, dann mit Torhüter.

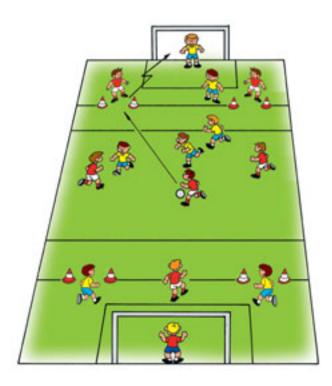


3 gegen 3 + 2 Sturmspitzen und 1 Verteidiger

Spiel wie vorher, nur dass eine weitere Sturmspitze **hinter** dem zweiten Hütchentor und ein gegnerischer Verteidiger **vor** den zwei Hütchentoren agiert. Dieser Verteidiger versucht, die Steilpässe der Mittelfeldspieler vor den Hütchentoren abzufangen. Danach bedient er seine Mitspieler im Mittelfeld. Gelingt ihm das nicht, und kommt eine Sturmspitze in Ballbesitz, unterstützt er seinen Torwart bei der Abwehr des Angriffs.

VARIANTE

Der gegnerische Verteidiger befindet sich **hinter** den beiden Hütchentoren. Dadurch ergibt sich eine 2:1-Situation hinter den Toren des Mini-Feldes. Es wird zunächst ohne, dann mit Abseits gespielt: Alle fünf Minuten tauschen die Spieler ihre Rollen und Plätze, bis jeder einmal alle Spielposition eingenommen hat.



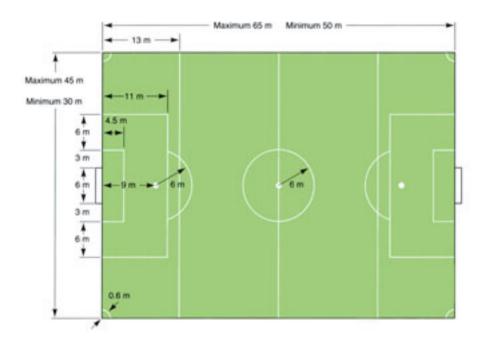
7 gegen 7 mit Spielbeschränkungen

Alle vier Hütchentore werden entfernt, wodurch sich die Sturmspitzen frei außerhalb des Mini-Feldes bewegen können. Als Variante darf nach dem Anspiel einer Sturmspitze ein Spieler (zwei) jeder Mannschaft aus dem Mini-Feld nachrücken.

Ein Torwart, ein freier Abwehrspieler, drei Mittelfeldspieler und zwei Sturmspitzen spielen zunächst ohne, dann mit Abseits 7 gegen 7. Alle fünf Minuten tauschen alle Spieler ihre Rollen und Plätze, bis jeder jede Spielposition kennen gelernt und wichtige Erfahrungen gemacht hat.

Fußball 7 gegen 7

Es gelten die offiziellen Regeln (inklusive Abseits nur im 13 m-Raum).



Horst Wein

"Den Fußball von gestern muss man respektieren, den Fußball von heute studieren und den Fußball von morgen antizipieren."



Horst Wein (ganz rechts) mit Franz Beckenbauer und Prominenten des spanischen Fußballverbandes.

Horst Wein ist ein weltweit anerkannter Fußballexperte mit einer eigenen Lehrmethode für den Kinder- und Jugendfußball. Er hat mehr als 30 Bücher verfasst und leitete Seminare in 51 Ländern auf vier Kontinenten. Für den spanischen Fußballverband ist er im CEDIF, dem Fußball-Ausbildungs- und Forschungs-Zentrum tätig. Der gebürtige Deutsche lebt seit über dreißig Jahren in Spanien.

Institut für Jugendfußball

Möchten Sie im Kinder- und Jugendfußball stets auf dem Laufenden

sein? Das Institut für Jugendfußball unterstützt Sie mit informativen Lehrvideos, DVDs, Büchern. Jugendtraining, Koordinationstraining, BallKoRobics, Dribbel- und Fintentraining - das sind unsere Themen!

Bei uns erhalten Sie außerdem erprobte Trainingsgeräte. Einige entwickeln wir selbst, z.B. den MultiKickball und den Swingball. Andere bringen wir aus dem Ausland mit, wie z.B. die neue Koordinationsleiter, die gleichermaßen für Halle und Platz geeignet ist.



Möchten Sie dem Nachwuchs in Ihrem Verein etwas Gutes tun? Gemeinsam mit Vereinen veranstalten wir seit 1993 sehr erfolgreich Lern-Fußballschulen. Informieren Sie sich auf unserer Webseite. Und wenn Sie schon einmal da sind: Melden Sie sich doch gleich zum kostenlosen Online-Seminar an.



Institut für Jugendfußball Scharweg 9 - 45259 Essen

Tel: 0201/4668125 - Fax: 0201/4504453

E-Mail: ifj96@aol.com



Entwicklung der Spielintelligenz



Video 1

25,50 Euro

Aus dem Inhalt:

- Was ist Spielintelligenz?
- Wie fördert man Spielintelligenz?
- Dem Training den Reiz des Spiels verleihen
- Maßgeschneiderte Wettkämpfe
- Warum Mini-Fußball?
- Vorbereitende Spiele zum Mini-Fußball
- Entwicklung der Spielintelligenz mit Variationen zum Mini-Fußball

VHS, ca. 60 min

Autor: Horst Wein

Produktionsleitung: Peter Schreiner



Video 2

15,25 Euro

Aus dem Inhalt:

- Test der Spielfähigkeit im Mini-Fußball
- Mini-Fußball-Pentathlon
- Saisonplanung
- Vom Mini-Fußball zum Fußball 7 gegen 7

VHS. ca. 35 min

DVD 39,90 Euro



DVD inklusive Beiheft

(Preis für das Beiheft allein: 9,95 Euro)

Die DVD enthält beide Videos und das Begleitheft im PDF-Format. Vorteile der DVD: Leichtes Navigieren, im PC mit DVD-Laufwerk abspielbar, im Laptop auch unterwegs anzusehen, Zusatzinfos im ROM-Part

DVD, ca. 95 min



Institut für Jugendfußball - www.ifj96.de

Tel.: 0201 - 4668125 - Fax: 0201 - 450 44 53 - ifj96@aol.com