

# SPIELFORMEN IM KINDERFUßBALL

Spielegend erfolgreich auf dem Platz und in der Halle

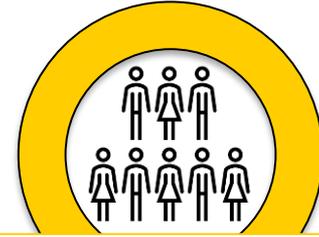




**Bestehende Rückfragen**



**Neuerungen**



**Neubesetzungen**



**Begeisterung entfachen**

# SPIELFORMEN IM SWFV

- Aktive Beteiligung (Spielzeit, Ballaktionen, Erfolgserlebnisse) und persönliche Erfahrungen
- Jedes Kind spielt jede Position (auch im Tor)
- Nahezu gleiche Spiel- und Einsatzzeiten (Rotationsspieler)
- Duelle auf Augenhöhe
- Freie Entscheidungsfindung (Rolle des Trainers, Eindribbeln/Einpassen)
- Kindgerecht: Entsprechend zum Entwicklungsstand der Kinder (Spielfeldgröße, Anzahl der Spieler) → Ganzheitliche Entwicklungstreppe in den Spielformaten
- Rahmenbedingungen mit Flexibilität (Zusätzliche Spielfelder)



# AKTIONEN BEI 3VS3 GEGENÜBER

32 MINUTEN NETTO PRO SPIELER	BALLAKTIONEN	FUSSBALL- SPEZIFISCHE ENTSCHEIDUNGEN	ZWEIKÄMPFE	TORSCHÜSSE
<b>1 Trainingseinheit</b> 3 gegen 3-Variante 7 gegen 7-Variante	200 50	200 50	100 30	25 5
<b>10 Trainingseinheiten</b> 3 gegen 3-Variante 7 gegen 7-Variante	2000 500	2000 500	1000 300	250 50
<b>100 Trainingseinheiten</b> 3 gegen 3-Variante 7 gegen 7-Variante	20.000 5.000	20.000 5.000	10.000 3.000	2.500 500
<b>1000 Trainingseinheiten</b> 3 gegen 3-Variante 7 gegen 7-Variante	200.000 50.000	200.000 50.000	100.000 30.000	25.000 5.000

### Übersicht Aufbau: G-Jugend

Die Spielregeln werden einfach, einheitlich und somit kindgerecht gehalten!

**Spielform:** 2 gegen 2 (optional: 4+1 gegen 4+1)

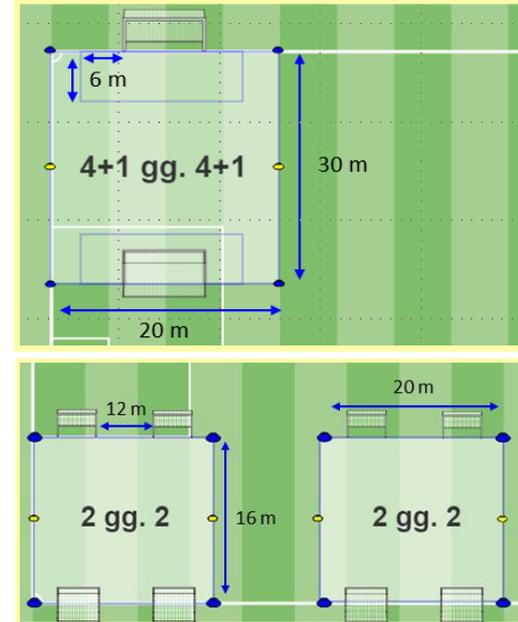
**Spielzeit:** 4 x 10 Minuten

**Gesamtspieldauer** (mit Pausenzeiten): 56 Minuten

**Torabhängungen:** Bei Jugendtoren nutzen

**Rotationsspieler:** Bei mehr als zwei Rotationsspielern wird ein neues Feld aufgebaut

**Spielplanerstellung:** Erfolgt über Staffelleiter





Problem  
Torhöhe?!

Kreative Lösungsmöglichkeiten

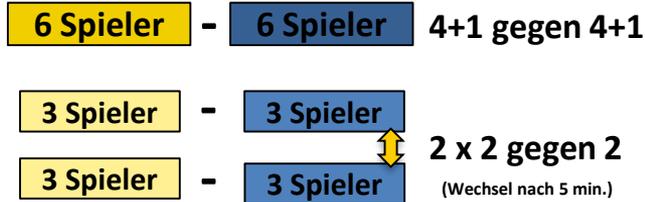


# SPIELPLANVORSCHLAG G-JUGEND

## Verein A: 12

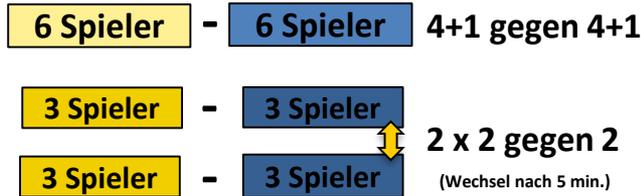
6 Spieler 6 Spieler

Spielrunde 1



3 Minuten Wechsel Pause

Spielrunde 2



10 Minuten Pause

33 Min.

## Verein B: 12

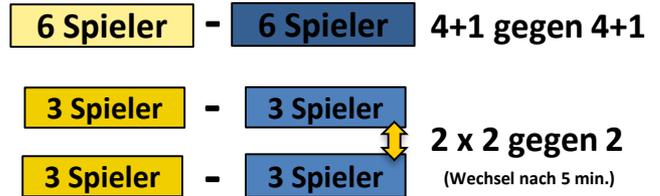
6 Spieler 6 Spieler

Spielrunde 3



3 Minuten Wechsel Pause

Spielrunde 4



Gesamtzeit mit Pause

56 Min.



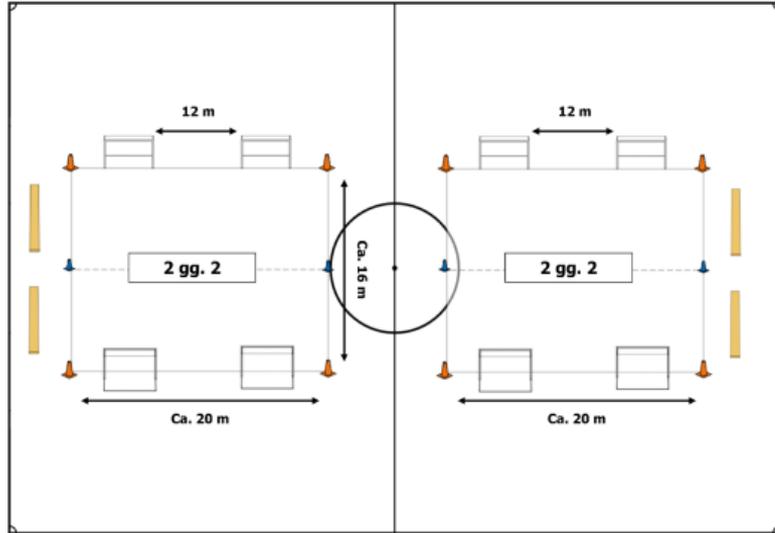


Abbildung 2: Exemplarischer Spielfeldaufbau Wettbewerbsformate Halle (G-Jugend) I

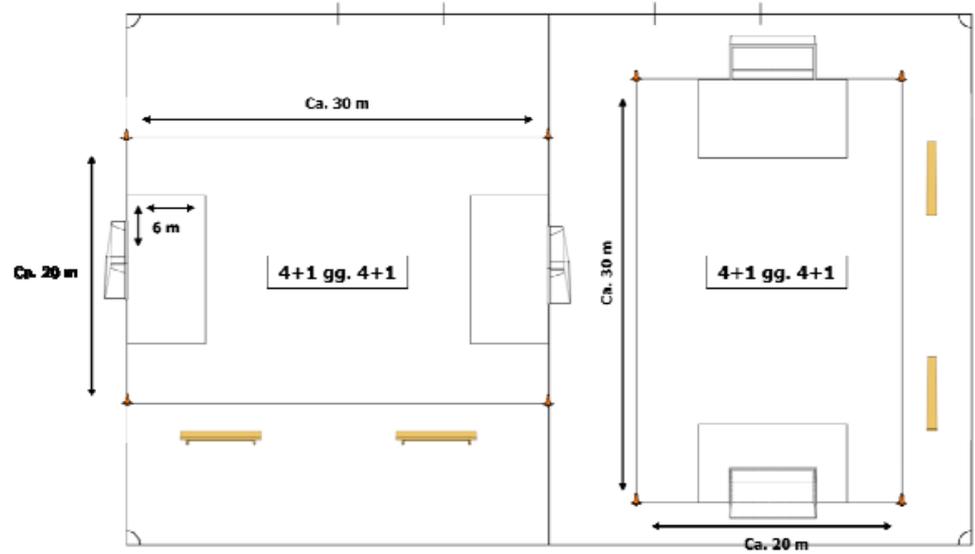


Abbildung 7: Exemplarischer Spielfeldaufbau Wettbewerbsformate Halle (G-Jugend) II

## SPIELBETRIEB – F-JUGEND (FELD)

### Übersicht Aufbau: F-Jugend

Die Spielregeln werden einfach, einheitlich und somit kindgerecht gehalten!

**Spielform:** 3 gegen 3 und 4+1 gegen 4+1

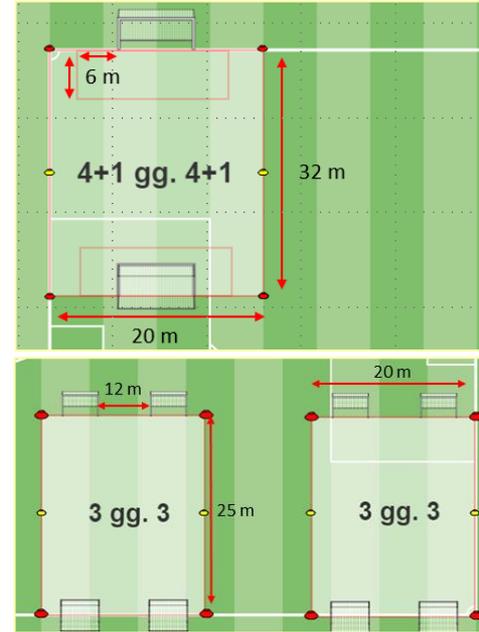
**Spielzeit:** 4 x 12 Minuten

**Gesamtspieldauer** (mit Pausenzeiten): 64 Minuten

**Torabhängungen:** Bei Jugendtoren nutzen

**Rotationsspieler:** Bei mehr als zwei Rotationsspielern wird ein neues Feld aufgebaut

**Spielplanerstellung:** Erfolgt über Staffelleiter



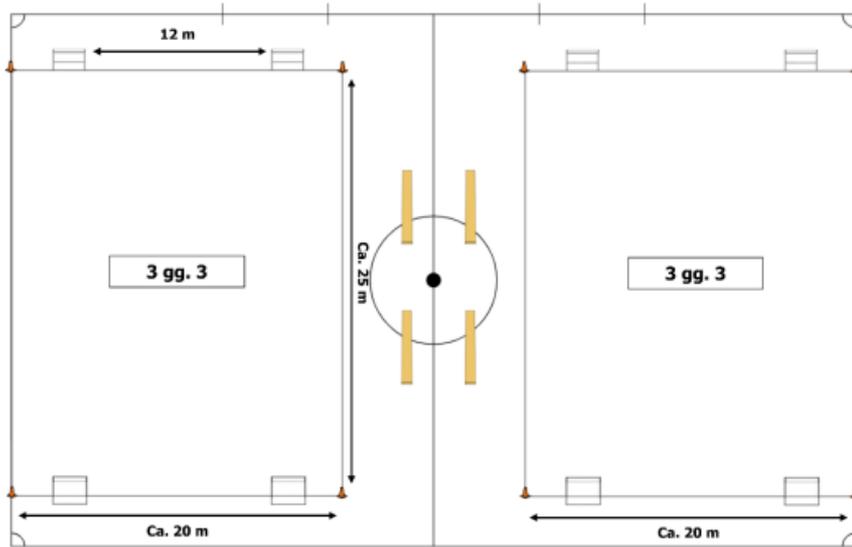


Abbildung 2: Exemplarischer Spielfeldaufbau Wettbewerbsformate Halle (F-Jugend) I

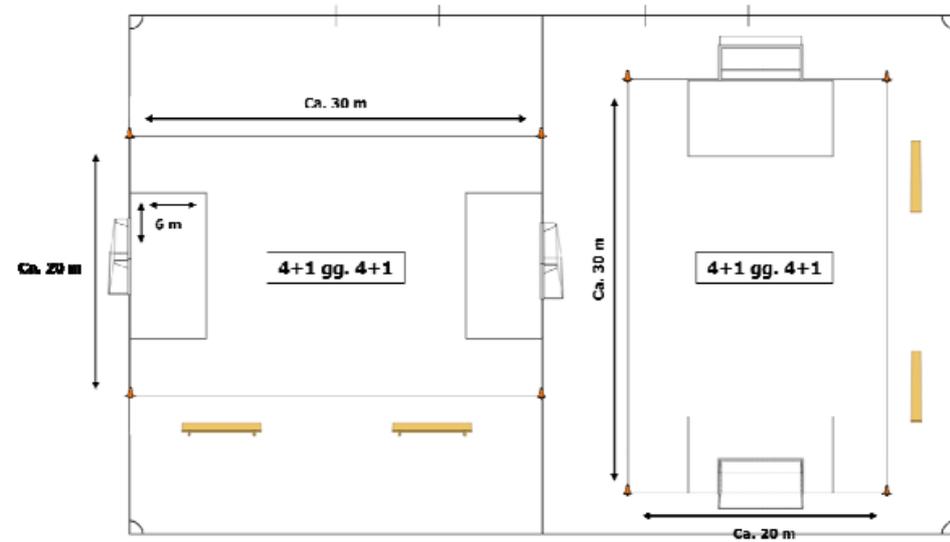


Abbildung 4: Exemplarischer Spielfeldaufbau Wettbewerbsformate Halle (F-Jugend) II

# SPIELREGELN IM 4+1 VS 4+1

- Spielfortsetzung bei Ball im Seitenaus: Eindribbeln, Einkick!
- Spielfortsetzung bei Toraus durch angreifende Mannschaft: Abstoß, Abwurf oder Abschlag. Der erste Feldspielerkontakt nach Spieleröffnung durch den Torhüter muss in der eigenen Hälfte sein!
- Die Ecke/der Freistoß erfolgt durch Einpassen!
- Spielfortsetzung nach Tor erfolgt von der Mittellinie (Anstoß)!
- Nach Eindribbeln ist eine direkte Torerzielung möglich (kein Abspiel notwendig)
- Nach jeder Torerzielung erfolgt eine Pflicht-Spielerrotation bei beiden Teams!
- Weitere „fliegende Wechsel“ sind jederzeit möglich! Die Wechselzonen befinden sich auf Höhe der Mittellinie (beide Teams auf einer Seite, um Kommunikation zwischen Trainern und Spielern zu erleichtern).
- Strafstöße werden von der Strafraumlinie (6m) ausgeführt!
- Die Kinder sind in erster Instanz selbstverantwortlich für die Einhaltung der Fair-Play-Regeln!
- Der/die Trainer\*in/Betreuer\*in fungieren als Spielbegleiter und greifen nur ins Spiel ein, wenn sich die Kinder nicht einigen können!
- Der Strafraum ist 6 m tief und von jedem Torpfosten aus 6 m breit!
- Torabhängungen zur Verkleinerung der Tore nutzen (ca. 0,5 Meter breit), zählt als Verlängerung der Latte!



## SPIELREGELN IM 2 VS 2 / 3 VS 3

- Spielfortsetzung bei Ball im Seitenaus: Eindribbeln, Einkick!
- Spielfortsetzung bei Toraus durch angreifende Mannschaft: Eindribbel oder Einkick von der eigenen Torauslinie.
- Spielfortsetzung bei Toraus durch verteidigende Mannschaft: Eindribbeln/Einpassen.
- Spielfortsetzung nach Tor erfolgt von der eigenen Torauslinie.
- Nach Eindribbeln ist eine direkte Torerzielung möglich (kein Abspiel notwendig)
- Nach jeder Torerzielung erfolgt eine Pflicht-Spielerrotation bei beiden Teams!
- Weitere „fliegende Wechsel“ sind jederzeit möglich! Die Wechselzonen befinden sich auf Höhe der Mittellinie (beide Teams auf einer Seite, um Kommunikation zwischen Trainern und Spielern zu erleichtern).
- Ein direkter Torerfolg nach Eindribbeln ist möglich!
- Torerzielung: von überall möglich.
- Freistoß: Einpassen.
- Die Kinder sind in erster Instanz selbstverantwortlich für die Einhaltung der Fair-Play-Regeln!
- Der/die Trainer\*in/Betreuer\*in fungieren als Spielbegleiter und greifen nur ins Spiel ein, wenn sich die Kinder nicht einigen können!

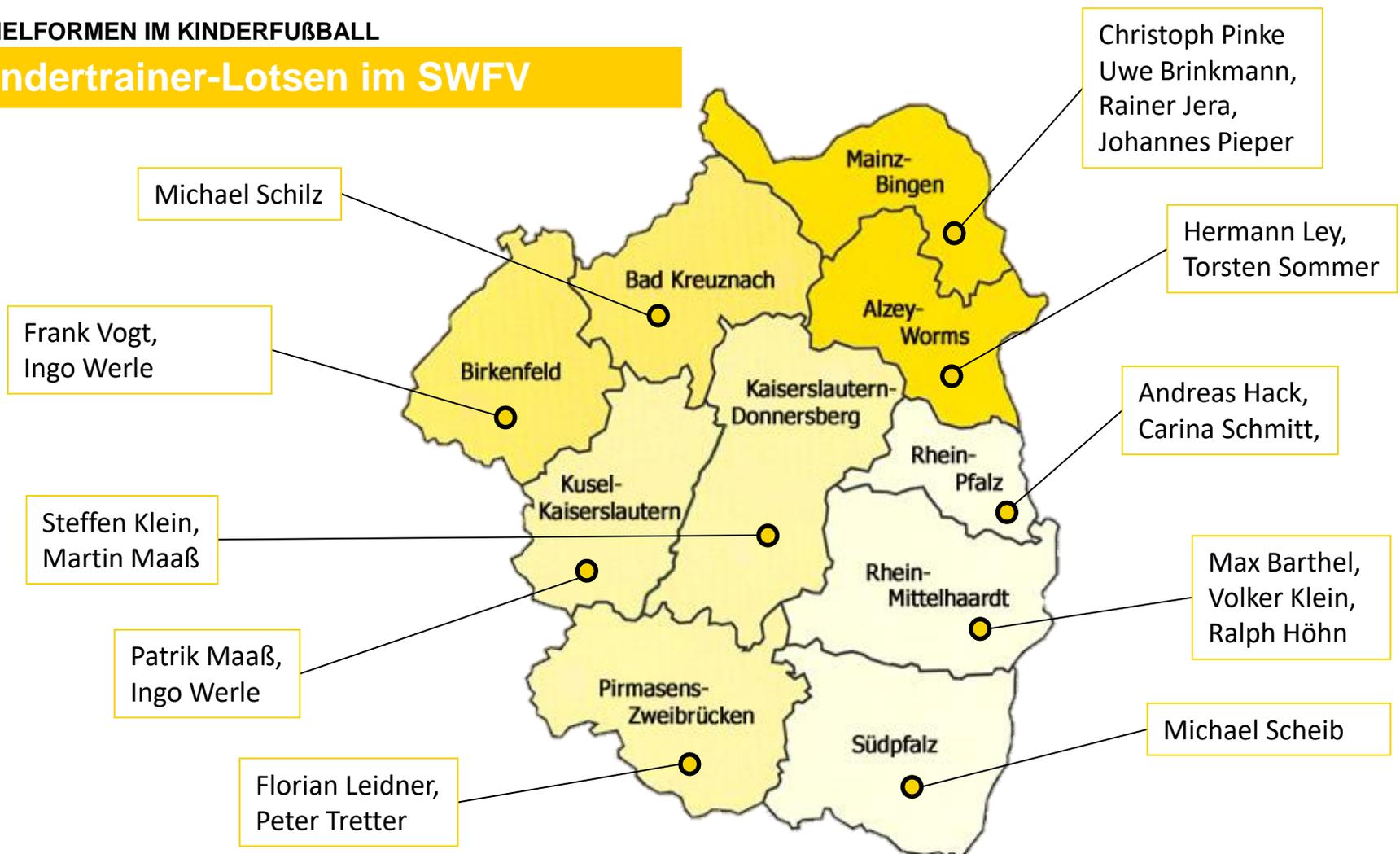


# KINDERSPIELFESTIVAL

- Gespielt wird im **2 gegen 2 (G-Jugend)** oder **3 gegen 3 (F-Jugend)** mit jeweils mind. einem Rotationsspieler pro Mannschaft. Spielzeit beträgt 6 bzw. 7 Minuten. Die Spielregeln und Organisation orientieren sich an den Spielregeln im 2 gegen 2 bzw. 3 gegen 3.
- Der Verlierer geht ein Spielfeld weiter Richtung höherer Spielfeldanzahl (z. B. Spielfeld 2 nach 3). Der Gewinner geht ein Spielfeld weiter Richtung niedriger Spielfeldanzahl (z. B. Spielfeld 3 nach 2). Der Verlierer auf dem letzten Spielfeld und der Gewinner auf Spielfeld 1 bleibt stehen.

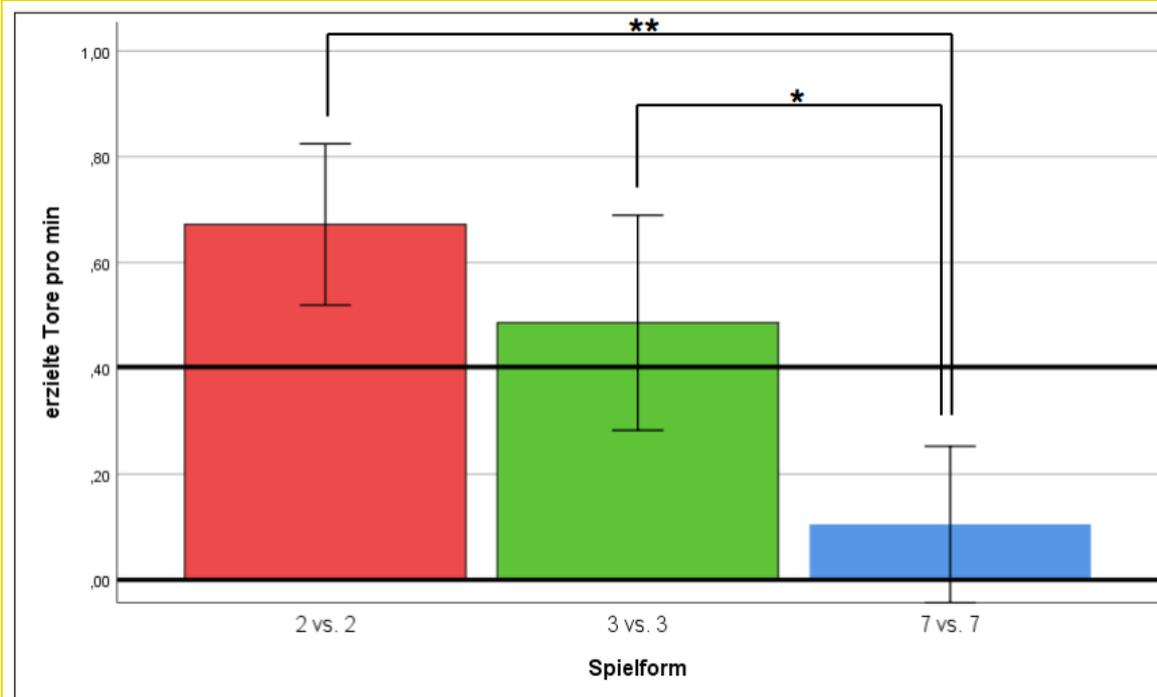


# Kindertrainer-Lotsen im SWFV





# WISSENSCHAFTLICHE



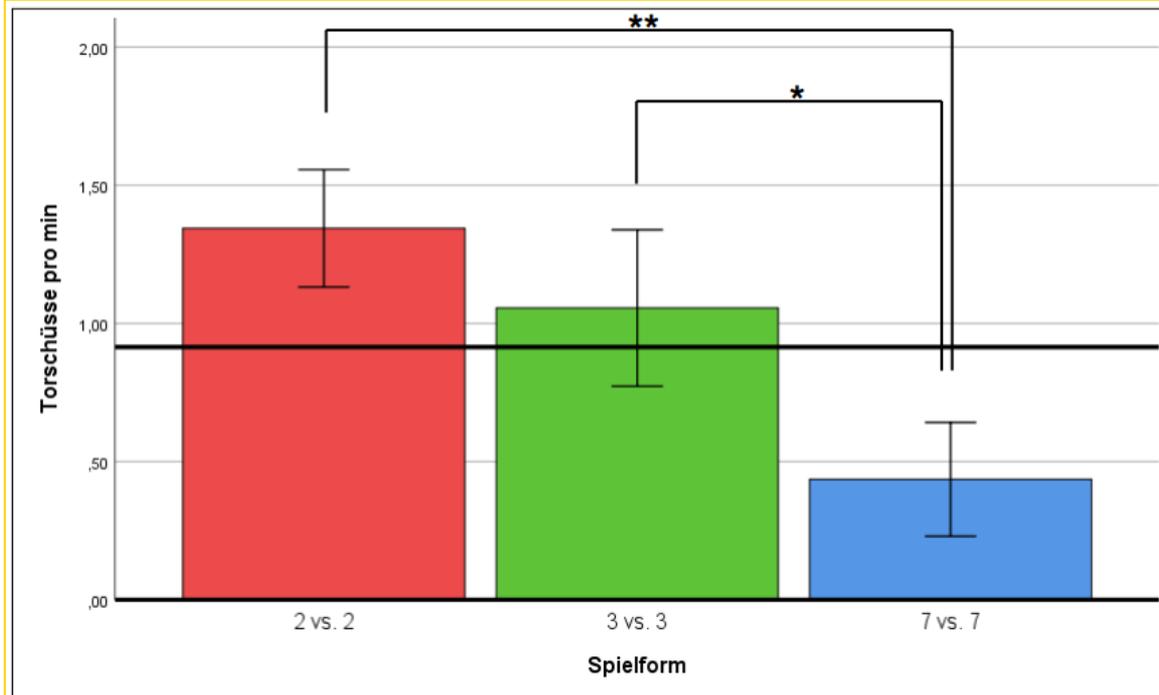
Dr. Sebastian Schwab, Deutsche Sporthochschule Köln (Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik)



Deutsche  
Sporthochschule Köln  
German Sport University Cologne



# WISSENSCHAFTLICHE



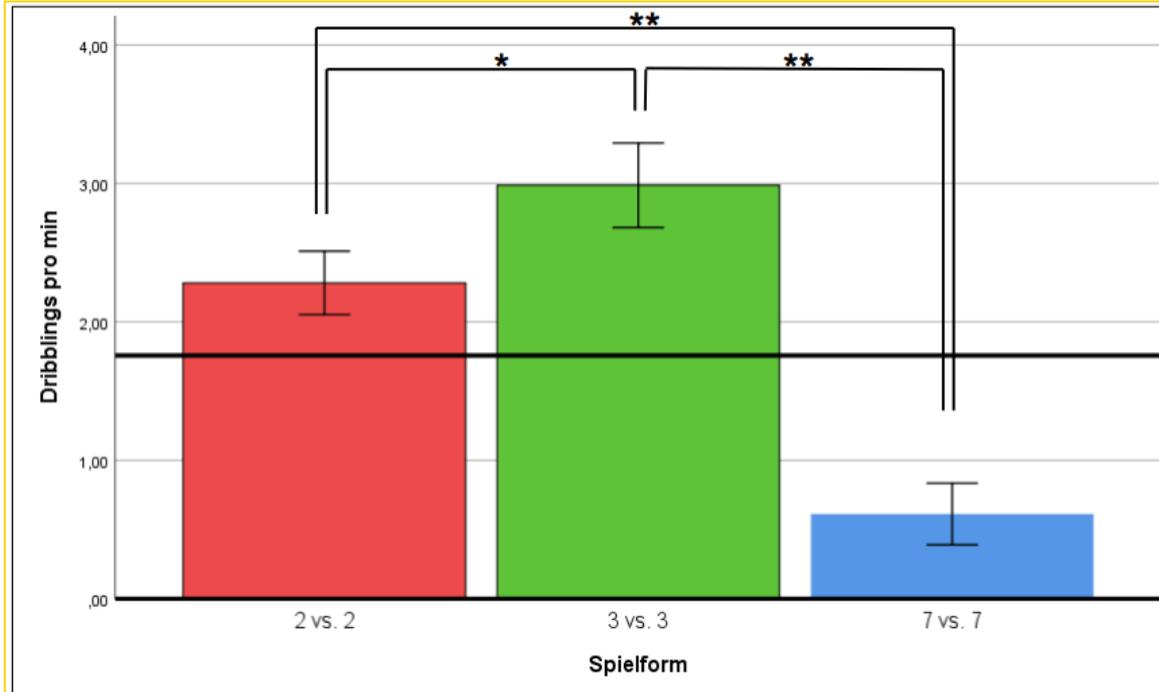
Dr. Sebastian Schwab, Deutsche Sporthochschule Köln (Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik)



Deutsche  
Sporthochschule Köln  
German Sport University Cologne



# WISSENSCHAFTLICHE



Dr. Sebastian Schwab, Deutsche Sporthochschule Köln (Institut für Trainingswissenschaft und Sportinformatik)



Deutsche  
Sporthochschule Köln  
German Sport University Cologne

