

Fachdidaktik I, LD Sport

Unterrichtseinheit Fussball



**Fussball im Sportunterricht
Inhalte, Aufbau und Vorgehen****Thema / Aufgabenstellung**
Fussball: Ganzheitliches Spiel erfolgreich durchführen und spielspezifische Fähigkeiten und Verhaltensweisen entwickeln**Analyse**

Der Lehrplan der Kanti Baden (siehe Moodle) sieht im 12. Schuljahr vor, dass sich die SuS in einem intensiven Spiel ihre spielspezifischen Fertigkeiten anwenden und ihre taktischen und technischen Fähigkeiten gezielt vertiefen können. Fussball bietet sich für diese Aufgabenstellung sehr gut an, da das Spiel sehr variantenreich und vielfältig durchgeführt werden kann: Es beinhaltet vom schnellem Umschalten bis hin zu taktischen Spielzügen diverse Aspekte und fordert die Koordination, Kondition und Reaktionsfähigkeit der Spieler.

Fussball bietet sich ebenfalls an, weil die Sportart im Sportunterricht oft gespielt wird und grosse Aufmerksamkeit erhält, aber sich das Fussballspielen im Sportunterricht meist nur auf die Ausführung des Spiels beschränkt. Dabei bleiben gezielte Verbesserungen der SuS in Technik und Taktik auf der Strecke.

Fussball ist der eine der beliebtesten Teamsportarten unter jungen Männern. Auch Schüler, welche nicht in einem Verein spielen, weisen eine hohe Spielkenntnis auf. Hingegen gibt es auch Schüler, welche die allgemeine Fussballeuphorie nicht teilen und damit auf Unverständnis bei fussballbegeisterten Mitschülern stossen. Daraus kann sich bei diesen Schülern eine grosse Aversion gegen Fussball entwickeln, da es im Sportunterricht meist einen Grossteil der Unterrichtszeit ausmacht. Deshalb ist auch die Streuung der einzelnen Fähigkeiten (Technik, Spielverständnis, -übersicht) und der Motivation unter den Schülern sehr unterschiedlich verteilt.

Es besteht die Gefahr, dass das Spiel am Anfang zu eingespielt und starr ist, da sich das Spiel an den stärkeren Spieler orientiert und sich so die schwächeren Spieler entweder im Tor oder in der Defensive befinden. Diese Routine sollte im Idealfall durchbrochen werden.

Generell gibt es von Lektion zu Lektion neue Punkte, welche einfließen und mit den alten Elementen verknüpft werden (Vom Bekannten zum Unbekannten). Dies soll auch für erfahrene Spieler möglich sein. Durch die verschiedenen Übungsmodi zwischen Defensive und Offensive sollen Situationen gestellt werden, wo Positionen bevorteilt (Überzahlspiel) sind und auch so schwächere Schüler Erfolgserlebnisse feiern können. Wichtig ist es deshalb von Anfang an die Positionen abwechselnd zu besetzen, damit beide Situationen von allen Schülern gespielt werden können. Zu beachten ist die Gefahr von Fouls in der Defensive durch schwächere Spieler, aufgrund von technischen Defiziten. Eine Sensibilisierung für die Gefahr von Verletzungen ist evident. Zudem muss immer ein gezieltes Einwärmen der Gelenke durchgeführt werden.

Eine weitere Gefahr ist ein zu grosser Niveau-Unterschied zwischen den einzelnen Schülern, weil gewisse Schüler in ihrer Freizeit in einem Fussballverein aktiv spielen. Kein ausgewogenes Spiel kommt zudem zustande, wenn ein Team viel stärker ist als das andere. Dies bedeutet, dass die LP bei Spielübungen die Gruppen einteilt, auf die Stärkenunterschiede achtet und falls nötig durchmischt. Durch Diversifizierung der Spieleinheiten sollten auch Über- und Unterzahl-Situationen entstehen, wo sich Spieler mit hohem Niveau nicht alleine durch technische Finessen abheben können. Bei 1-1 oder 2-2-Übungen sollten immer ähnlich starke Schüler gegeneinander spielen, damit Lerneffekte entstehen können. Zudem sind bei solchen Einheiten immer genügend Pausen einzuplanen, da diese Einheiten mit kleinen Teilnehmerzahlen sehr intensiv sind. Ansonsten leidet die technische Qualität in den Übungen. Für die einzelnen Lektionen bestehen die Möglichkeiten die Spielfeldgrösse, die Mannschaftsgrösse, die Ballart oder die Übungsschwierigkeit anzupassen.



Voraussetzungen:

Situativ:

Dreifachhalle mit Hallenfussballfeld (40x20m), Quer hat es zwei Handballfelder
Zeitaufwand: 5 Doppelstunden (5 x 90 min.), 10.00 - 11.30 letzte Lektion vor der Mittagspause
Material in der Halle:

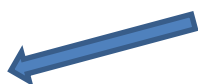
Überziehshirts in 4 unterschiedlichen Farben, 4 Unihockeytore, 4 Handballtore und 2 Hallenfussballtore (5x2m) und min. 10 Fussbälle (Gr. 5) vorhanden, genügend Hilfsmaterial (4 Langbänke, Markierungs-hütchen, andere Ballgrössen, farbige Überzieher etc.) vorhanden.

Personell:

12. Schuljahr, 20 Herren, hohe sportliche Motivation und positives Klassenklima, gutes Sozialverhalten in der Klasse. Grosse spieltechnisch und -taktische Unterschiede. 8 Vereinfussballer auf Amateurstufe (regional), 6 Schüler mit grossem Interesse und 6 Schüler mit geringem Interesse und Motivation im Fussball.

Normativ:

Die Schüler besitzen sehr unterschiedliche Vorkenntnisse im Fussball und es haben sich eine Pro- und eine Contra-Fussball-Gruppe herauskristallisiert, grosse Spielerfahrungen in anderen Teamsportarten. Fussball wird standardmässig gespielt. Ansonsten hoher Spielrhythmus und Intensität in anderen Pass- und Fangspielen möglich. Die Regeln sind allen Schülern bekannt und werden richtig angewandt.



Grobziele

- Die Schüler erhöhen den gesamten Spielfluss und -qualität
- Die Schüler kennen die Aufgaben und Anforderungen in der Defensive/Offensive und können situationsgerecht agieren und spielen.
- Die Schüler entwickeln (weitere) Kompetenzen im Zweikampf und können diese im Spiel anwenden.
- Die Schüler pflegen ein faires Verhalten und halten sich an die Regeln

Lernverfahren (LV)

- Durch praxisnahe Übungen ein erhöhtes Bewusstsein für typische Spielsituationen entwickeln
- Einzelne Technik-Übungen einbauen, welche die Defizite gezielt angehen (GAG)
- Intensitätssteuerung durch Anpassung von Spielformen, Spielfeldgrösse und Spieleranzahl.
- Erlernen des positionsabhängigen Verhaltens durch Rotation (Off./Def.)
- Spielleitung/Feedback durch andere Spieler. Fördert zusätzliches Spielverständnis

Lernkontrolle

Die Endnote setzt sich aus den Leistungen während einer Spielprüfung zusammen und beinhaltet folgende Kriterien:

- 1) Technik / Koordination
- 2) Spielintelligenz – Kognitive Fähigkeiten – Taktisches Verhalten
- 3) Persönlichkeit
- 4) Schnelligkeit

Bewertung Fussball:
basiert auf Notenwerten von 1-6



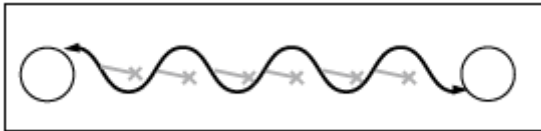
Zeitliche Gliederung des Stoffes in der zur Verfügung stehenden Zeit

Bemerkung: Grundsätzlich gelten in sämtlichen Spiel- und Übungsformen die normalen Fussballregeln. Einschränkungen (Bsp. One-touch) werden jeweils als „Regeln“ in den Übungen/Spielformen (meist in Variationen zu finden) erwähnt.

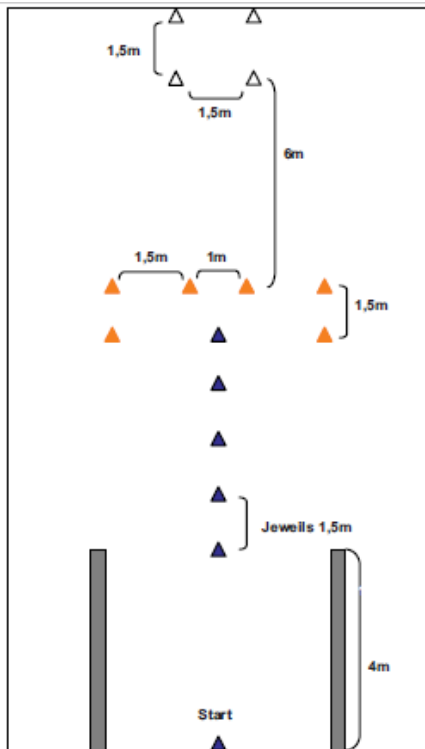
Lektion 1 / 90` (GAG)

Feinziele

- Die Schüler können vor einer Ballannahme korrekt antizipieren, den Körper gegenüber dem Ball ausrichten und so Voraussetzung für eine optimale Ballannahme schaffen.
- Die Schüler können den Ball zuverlässig flach am Fuss führen und flach abspielen (bei guten Spielern: beidfüssig).
- Die Schüler können einen Schuss auf ein Ziel flach ausführen und in eine definierte Zone spielen.

Inhalt/Übungen	Material	Bemerkungen
Einstimmen/Einwärmen Jasskarten-Slalom-Staffette  Spezifisches Einwärmen der Gelenke (Schulter, Hüfte, Knie, Fuss)	20 Malstäbe, 4 Fussbälle, 1 Jasskartenset	4 Teams à 5 Schüler, Jedes Team erhält Farbe zugewiesen. Ziel des Staffette: Alle 9 Karten der Farbe in die eigene Zone bringen, Ballführen mit schwachem/starkem Fuss
Hauptteil 1) G: Fussballspiel mit 4 Teams (bestehende Teams von Einwärmen) Endform 5 vs 5, ohne Torhüter (Schwedenkasten im Handballtor), Gesamte Dreifachhalle 2) A : Analyse der Defizite (Ball wird i.A. nicht flach gehalten bei Pässen, Annahmen, Torschuss; Fehlende Ausrichtung zum Ball; Zudem ungenaue Pässe und fehlendes Anbieten und Freilaufen), Entscheidende Analyse auch für die folgenden Lektionen → Folgende Übungen	Überzieherleibchen, 1 Fussball, 2 Handballtore, 2 Schwedenkästen	1) Nach jedem Tor geht das Verliererteam vom Feld, Wenn kein Tor: Nach 2 Min. wechseln. Wechsel nach 3 Siegen in Folge

2.1 Ballannahme und Flachhalten üben



2.2 Dreieckspassspiel 3 vs 1 mit Futsal



3) G: Fussballspiel mit 4 Teams
Endform 5 vs 5, ohne Torhüter
(Unihockeytore) Gesamte Dreifachhalle
Handshake der Teams am Ende

32 Markierungshüte, 4
Langbänke, 10 Fussbälle,
5 Handbälle, 5 Futsal


20 Markierungshüte, 5
Futsal

4x5 Überzieherleibchen
mit unterschiedlicher
Farbe, 1 Futsal, 2
Unihockeytore

2.1) Es werden 2
Parcours
aufgestellt über
Hallenbreite, an
jedem Parcours
stehen 10 Schüler
und starten
abwechselnd,
*Variationen im
Anhang*

2.2) Der Spieler in der
Mitte versucht den Ball
zu erobern, während
die 3 anderen Spieler
versuchen 10
erfolgreiche Pässe zu
spielen.

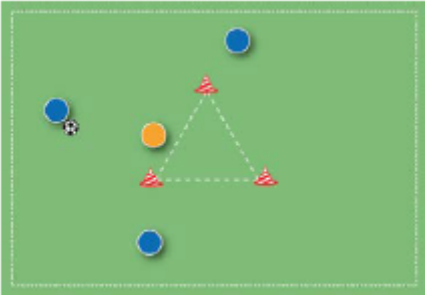
3) Gleiche Spielform
wie oben, aber mit
Futsal

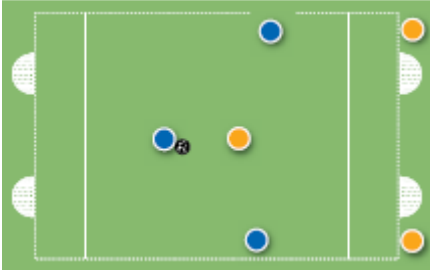
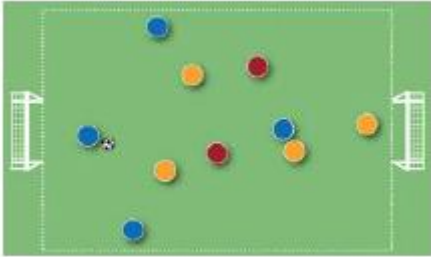
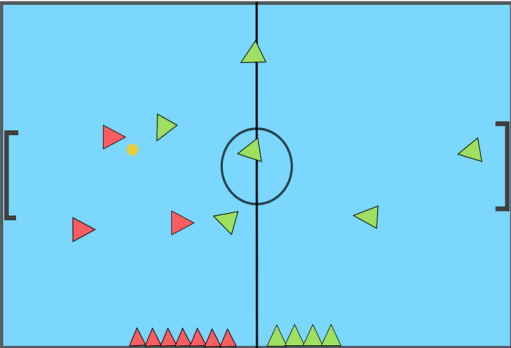
<p>Abschluss/Ausklang Torschuss mit aus dem Lauf, Zonen mit entsprechenden Punktwerten</p> 	<p>2 Handballtore, 3 Seile, 10 Fussbälle</p>	<p>4 Teams (bestehende Teams von Stafette); Jedes Teammitglied hat 5 Schüsse, Am Ende gewinnt das Team mit der höchsten Punktzahl</p>
---	--	---

Lektion 2 / 90` (Offensives Überzahl-, Umschaltspiel)

Feinziele

- Die Schüler können sich in der Offensive anspielbar positionieren.
- Die Schüler können Überzahlsituationen erkennen und entsprechend agieren (in Freiraum laufen).
- Die Schüler können nach Balleroberung in die (offensive) Vorwärtsbewegung umstellen.

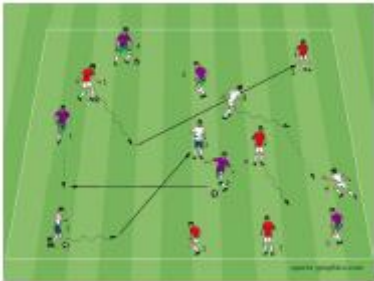
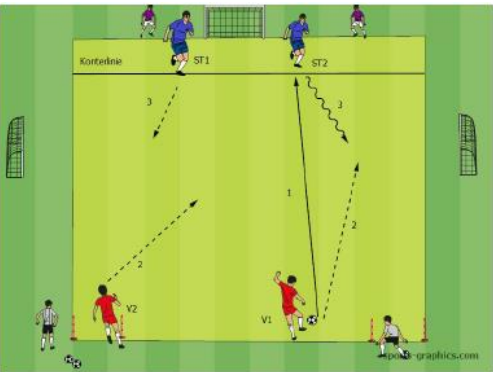
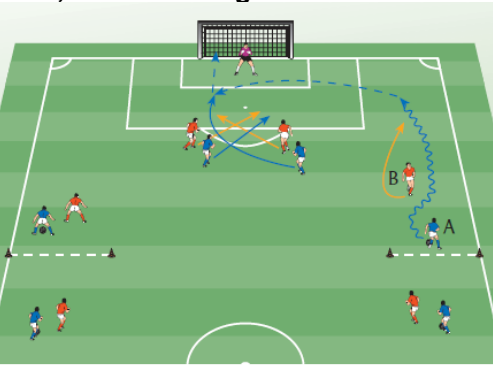
Inhalt/Übungen	Material	Bemerkungen
<p>Einstimmen/Einwärmen</p> <p>3vsTorspieler Repetition, Ball flach spielen mit Abschluss</p>  <p>Spezifisches Einwärmen der Gelenke (Schulter, Hüfte, Knie, Fuss)</p>	<p>15 Markierungshüte, 5 Fussbälle</p>	<p>5 Teams à 4 Spieler,</p> <p>Blau versucht durch schnelles durch Zusammenspiel bei ein Tor (durch eine Linie des Dreiecks) zu erzielen. Bevor ein Tor erzielt werden kann, müssen 3 volle Umdrehungen im UZS um das Dreieck flach gespielt werden. <i>Variationen im Anhang</i></p>

<p>Hauptteil</p> <p>3vs1 oder 3vs0 Basisübung freilaufen, Überzahlspiel</p>  <p>4 gegen 4 + 2 Joker Anwendung der Spielprinzipien und Umschalten in Offensive und Überzahl</p> 	<p>Markierungshüte, Überziehleibchen, 2 Fussbälle, 8 Unihockeytore</p> <p>Markierungshüte, Überziehleibchen, 2 Fussbälle, 2 Unihockeytore,</p>	<p>Auf 2 Halbfeldern spielen jeweils 3 Teams à 3 Mitglieder (2x4 Teams) 3 blaue Spieler starten von ihrer Torlinie aus. Sie versuchen den gelben Spieler auszuspielen und ein Tor zu erzielen. Erobert der gelbe Spieler den Ball, versucht er alleine ein Tor zu erzielen. <i>Variationen im Anhang</i></p> <p>Bem.: Mit Fragen an Schüler zum Denken anregen. Feedback durch LP</p> <p>Auf Handballfeld spielen 4 Teams à 5 Mitglieder, jeweils ein Spieler jedes Teams auf dem Feld wird Joker.</p> <p>Die Joker spielen mit dem ballbesitzendem Team (6vs4-Situation). Ziel ist es innert 5 Minuten so viele Tore wie möglich zu schiessen und die Überzahlsituationen auszunutzen (Bei Ballbesitz Feldbreite nutzen). Anschliessender Wechsel der Teams. <i>Variationen im Anhang</i></p>
<p>Abschluss/Ausklang Würfelfussball</p>  <p>Handshake der Teams am Ende</p>	<p>Überziehleibchen, 1 Fussball, 2 Unihockeytore,</p>	<p>2 Teams würfeln mit wie vielen Spielern sie das Spiel beginnen. Das Spiel dauert bis ein Tor fällt. Jetzt wird neu gewürfelt und neue Spieler kommen von der Bank aufs Feld. Fällt während 3 Minuten kein Tor, unterbricht der Spielleiter das Spiel und es wird neu gewürfelt, ohne Torhüter</p>

Lektion 3 / 90` (Defensives Verhalten, Raumabdeckung)

Feinziele

- Die Schüler können einen Gegenspieler durch Manndeckung an Handlungspielraum einschränken
- Die Schüler können in der Defensive Unterzahlsituationen erkennen und entsprechend agieren (Torraum schützen).

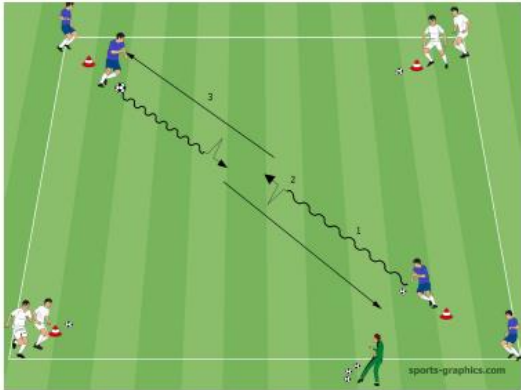
Inhalt/Übungen	Material	Bemerkungen
<p>Einstimmen/Einwärmen</p> <p>Passtaffetten</p>  <p>Spezifisches Einwärmen der Gelenke (Schulter, Hüfte, Knie, Fuss)</p>	<p>4 Fussbälle</p>	<p>4 Teams à 5 Spieler spielen sich den Ball in einer vorgegebenen Reihenfolge zu (Von 1 – 5), Auf Handballfeld, dann im Halbfeld</p>
<p>Hauptteil</p> <p>Taktisches Verhalten im off/def 2:2</p>  <p>3vs2, Manndeckung</p> 	<p>3 Unihockeytore, 3 Fussbälle, Markierungshüte, Überziehleibchen</p> <p>2 Fussballtore, 10 Fussbälle, 8 Markierungshüte, Überzieherleibchen</p>	<p>In 3 Handballhalbfelder mit jeweils 4 Teams à 2 Spieler (auf einem Feld 2 Teams),</p> <p>Verteidigung (rot) spielt Stürmer (blau) den Ball zu und versucht sogleich wieder den Ball zu erobern und ein Tor zu schiessen (Konterpass) <i>Variationen im Anhang</i></p> <p>In den 2 Hallenhalbfelder mit jeweils 2 Teams à 5 Spieler, abwechselnder Start von links/rechts, ohne Torhüter (Mattenwagen steht als Ersatz im Tor) <i>Variationen im Anhang</i></p>

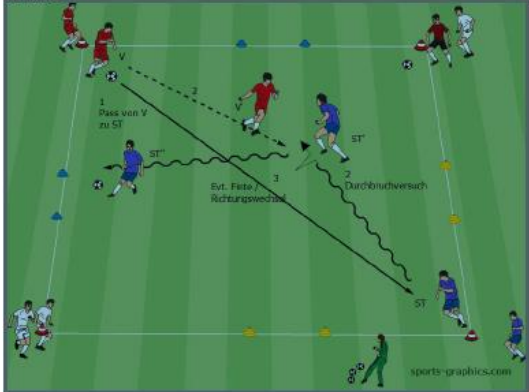

<p>Abschluss/Ausklang</p> <p>Spiel mit wechselnden Bällen</p>  <p>Handshake der Teams am Ende</p>	<p>1 Fussball, 1 Futsal, 1 Handball, 1 Quaderball, 1 Sitzball, 1 Schaumball, 1 American Football</p>	<p>Normales Fussballspiel über das Hallenfussballfeld, 4 Teams à 5 Spieler, ohne Torhüter (Mattenwagen im Tor).</p> <p>Die Ballart wird entweder nach jedem Tor oder nach 2 Min. gewechselt. Bei jedem Tor (oder nach 2 Minuten) werden die Teams gewechselt</p>
---	--	--

Lektion 4 / 90` (1vs1, Offensive vs Defensive)

Feinziele

- Die Schüler können in einem Dribbling eine Körper- oder Ballfinte ausführen (Je nach Fähigkeit).
- Die Schüler können einen Zweikampf führen und scheuen sich nicht vor einem Gegenspieler.

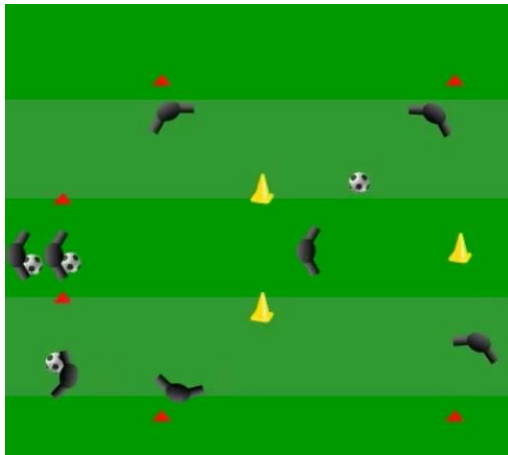

Inhalt/Übungen	Material	Bemerkungen
<p>Einstimmen/Einwärmen Hamburger Viereck</p>  <p>Indiv. Einwärmen der Gelenke während Wartezeiten</p>	<p>8 Markierungshüte, 10 Fussbälle</p>	<p>Die Spieler dribbeln ballführend in die Mitte, führen eine Finte aus und beschleunigen auf die andere Seite <i>Finten und Variationen im Anhang</i></p>


<p>Hauptteil Spiel: 1:1 Wettkampf</p> 	<p>16 Markierungshüte, 2 Fussbälle</p>	<p>Jeweils 2 Spieler treten zum 1:1 an (Achtung hohe Intensität). Auf 2 Halbfeldern mit jeweils 10 Schülern.</p> <p>Die Spieler versuchen mit dem Ball durch das gegenüberliegende liegende Hütchentor zu dribbeln (=1 Punkt) Höchste Punktzahl gewinnt</p>
<p>Offensive vs Defensive, 1vs1</p> 	<p>Makierungshüte, 3 Fussbälle</p>	<p>3 Statt. mit jeweils 3 Vert. und 3 St. (eine 4er Gruppe); Zweikampfverhalten frontal, Der Stürmer beginnt mit Ball und versucht ein Tor zu schiessen oder an Vert. vorbei zu dribbeln. Vert. versucht den Ball zu erobern.</p>
<p>Abschluss/Ausklang</p> <p>Freies Spiel, Vorbereitung auf Prüfung Handshake der Teams am Ende</p>	<p>1 Fussball, 2 Fussballtore, Überzieherleibchen</p>	<p>Normales Fussballspiel über das Hallenfussballfeld, 4 Teams à 5 Spieler, ohne Torhüter (Mattenwagen im Tor).</p> <p>Die Ballart wird entweder nach jedem Tor oder nach 2 Min. gewechselt. Bei jedem Tor (oder nach 2 Minuten) werden die Teams gewechselt.</p> <p>Teams werden zugelost und bleiben so für die Prüfung bestehen.</p>

Lektion 5 / 90` (Spielprüfung)

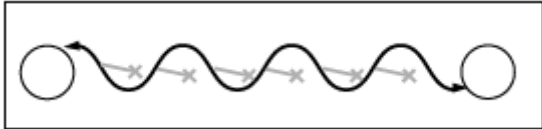
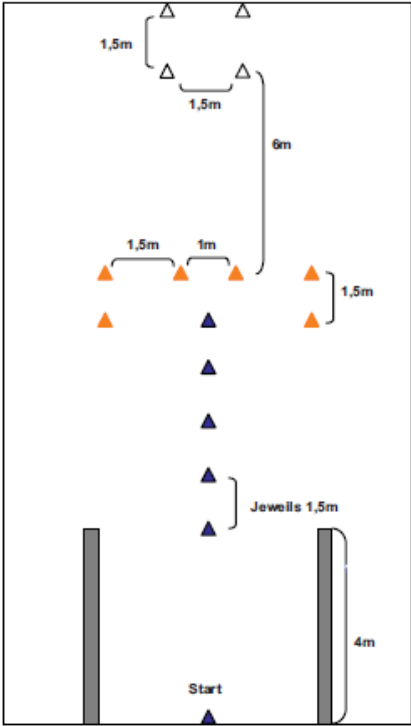
Feinziele

- Die Schüler können in einer Spielsituation ihre technischen und taktischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.
- Die Schüler können durch individuellen Einsatz ihrem Team Vorteile in der Offensive und Defensive verschaffen.

Inhalt/Übungen	Material	Bemerkungen
<p>Einstimmen/Einwärmen</p> <p>Monsterrechteck</p> 	<p>Markierungshüte, 10 Fussbälle,</p>	<p>2 Halbfelder mit jeweils 10 Spieler, kontinuierliche Steigerung des Tempos.</p>
<p>Hauptteil</p> <p>Spielprüfung Bewertungsblatt im Anhang</p>  <p>Handshake der Teams am Ende</p>	<p>2 Fussballtore, 1 Fussball, Überzieherleibchen</p>	<p>4 Teams à 5 Spieler, Über ganzes Hallenfußballfeld gespielt. 2 Teams spielen jeweils gegen-einander. Gespielt wird immer 4 Minuten, danach wird ein Team gewechselt, sodass am Schluss alle mindestens einmal gegeneinander gespielt haben.</p>

<p>Abschluss/Ausklang</p> <p>Kleines Penaltyschiessenturnier</p> 	2 Handballtore, 1 Fussball	<p>Auf Handballtore, 2 Halbfelder</p> <p>Jedes Team bestimmt einen oder mehrere Torhüter, zwei Teams treten jeweils gegeneinander an. Jeder Spieler darf 1 Penalty schiessen. Die beiden Siegerteam aus den beiden Partien treten in einem Final gegeneinander an. Das Gewinnerteam kann sich durch den Sieg einen 0.25-Notenbonus erspielen. (Es gelten die Penaltyregeln).</p>
--	----------------------------	--

Stoffsammlung

Übung	Beschreibung
<p>Jasskarten-Slalom-Staffette</p> 	<p>Ziel: Alle 9 Karten der zugelosten Farbe des Jasskartensets in die Startzone bringen. Modus: Alle Teams starten in der Startzone. 1 Spieler startet und führt den Ball mit dem schwachen Fuss um die Malstäbe zur Endzone, wo die Jasskarten liegen. Eine Karte darf umgedreht werden. Falls diese Karte der zugelosten Farbe entspricht, darf man diese Karte mitnehmen und mit dem schwachen Fuss zurück um die Malstäbe dribbeln. Falls die Karte nicht der zugelosten Farbe entspricht, muss die Karte wieder umgedreht werden. In diesem Fall darf der starke Fuss für den Slalom verwendet werden. Der Ball wird dem nächsten Teammitglied in der Startzone zugespielt.</p>
<p>Einwärmen der Gelenke</p> <p>https://www.mobilesport.ch/aktuell/aufwarmen-huftgelenk-mobilisieren-und-schwingen/, weitere Links zu anderen Gelenke in der Rubrik unten</p>	<p>Verletzungsprophylaxe, da Verletzungen der Bänder und Sehnen sehr häufig im Fussball sind</p>
<p>Ballannahme und Flachhalten üben</p> 	<p>Den Ball vom Startpunkt aus gegen eine auf der Seite liegende Bank zu spielen, den zurückprallenden Ball an- und mitnehmen und im Slalom durch fünf aufgestellte Hütchen (in der Abbildung blau gekennzeichnet) dribbeln. Am Ende der Hütchenreihe soll der Schüler einen Pass durch ein 1 Meter breites Hütchentor in ein 6 Meter entferntes Feld spielen, den Ball erlaufen und im markierten Feld (weiße Hütchen) stoppen. Abschließend muss der Ball in das Zielfeld (orange Hütchen) zurückgeführt werden. Variationen: Slalom mit schwachem Fuss und/oder mit Handball (Gr. 3), Futsal</p>

Torschuss aus dem Lauf



Übung „5-er Drill“

- Technik: frei
- Schuss in die Aussenzonen des Tores, Flach aussen: 3 Punkte, Flach mitte: 1 Punkt, Direkt ins Tor (hoher Ball): 0 Punkte
- Schuss aus 10 Meter vor dem Tor
- 3 Schüsse von rechts anlaufen, 2 von links

Addieren der Punktzahlen der einzelnen Teammitglieder. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



2.2 Dreieckpassspiel 3 vs 1 mit Futsal



<http://www.deinfussballtrainer.de/tikitaka-uebung-41-rondo-3-gegen-1/>

Der Spieler in der Mitte versucht den Ball zu erobern, während die 3 anderen Spieler versuchen 10 erfolgreiche Pässe zu spielen. Wenn der Verteidiger den Ball berührt, wechselt der Spieler, welcher den fehlerhaften Pass gespielt hat in die Mitte und wird zum Verteidiger. Wenn 10 Pässe gespielt wurden, wechselt der Spieler, welcher als letzten den Ball erhalten hat, in die Mitte.

Variationen: Pässe nur mit schwachem Fuss und/oder one-touch-Pässe,
Gleichstarke Schüler miteinander einteilen und je nach technischer Fähigkeit die Feldgrösse verkleinern/vergrössern
Wichtig:
* Dreieckbildung
* Optimale Raumaufteilung
* Passlinien bilden
* Positionswechsel nach Abspiel
* Kein Druck – kein Ball
* Im Feld bleiben
* Offene Stellung zum Spiel einnehmen

<p>3vsTorspieler</p>  <p>www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/07/06-07_013_Kinderfussball.pdf</p>	<p>Das blaue Team versucht durch schnelles Zusammenspiel beim Verteidiger (gelb) ein Tor zu erzielen. Nach Balleroberung durch Verteidiger oder nach drei Toren wechselt ein Spieler in die Verteidigung</p> <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tordimension • 4 oder 5 Feldspieler. • Spiel auf ein Offentor • schwacher Fuss/ One-touch
<p>3vs1 oder 3vs0</p>  <p>www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/07/06-07_013_Kinderfussball.pdf</p>	<p>Überzahlsituation nutzen</p> <p>3 blaue Spieler starten von ihrer Torlinie aus. Sie versuchen den gelben Spieler auszuspielen und ein Tor zu erzielen. Landet der Ball der Angreifer im Seiten- oder Tor-Aus, dann greifen die gelben Spieler an. Erobert gelb in Unterzahl den Ball, versucht der Spieler alleine ein Tor zu erzielen.</p> <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>4 gegen 4 + 2 Joker</p>  <p>www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2013/07/06-07_013_Kinderfussball.pdf</p>	<p>Die Joker spielen mit dem ballbesitzendem Team (6vs4-Situation).</p> <p>Nach fünf Minuten besprechen sie mit dem Trainer die Spielprinzipien (beachten von «schaffen von Breite und Tiefe»). Die LP erklärt ihnen die Blume. Bei eigenem Ballbesitz öffnet sich die Blume. Sie besetzen die Seiten und der Stürmer steht weit vorne. So</p>

07_013 Kinderfussball.pdf

Empfohlene Positionen

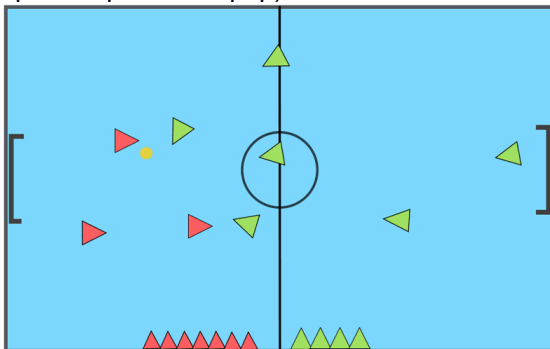


entsteht mehr Zeit und dies verringert den Handlungsdruck auf den Spieler. Haben sie den Ball verloren, schliesst sich die Blume und sie jagen den Ball.

Variationen

- Spielerzahl verringern (3 gegen 3 + 2 Joker, 2 gegen 2 + 2 Joker).
- Jokerzahl erhöhen (3 gegen 3 + 3 Joker).
- Anz. Ballkontakte beschränken.
- Angriffszeit limitieren.
- Feldgrösse verändern

Würfelfussball (<https://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen106.php>)



Bevor das Spiel beginnt, würfeln die Teams mit wie vielen Spielern sie das Spiel beginnen dürfen. Team A würfelt z.B. eine 2, Team B eine 5. Jetzt spielt Team A mit 2 Spielern gegen Team B mit 5 Spielern. Das Spiel dauert nur so lange, bis ein Tor fällt. Jetzt wird neu gewürfelt und neue Spieler kommen von der Spielerbank aufs Feld.

Fällt während 3 Minuten kein Tor, unterbricht der Spielleiter das Spiel und es wird neu gewürfelt.

Regeln:

Es wird ohne Torhüter gespielt. Spieler setzen sich so auf die Spielbank, dass ersichtlich ist, wer am längsten pausiert hat.

Passtaffetten (VA Fussball)



Spielergruppen von 5 Spielern spielen sich

den Ball in einer vorgegebenen Reihenfolge (jeder Spieler erhält eine Nummer) zu.

Variationen Zuspiele

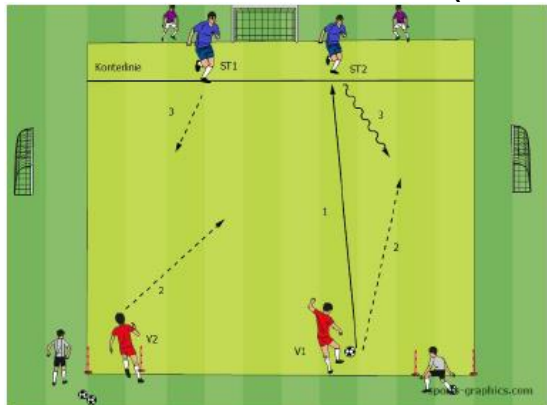
Ø ... per Einwurf

Ø ... mit dem Fuss als Flachpass, verschiedene Aufgaben wie Innenseite, Aussenseite, 2-Touch usw.

Variation mit

Spielfeldverkleinerung, umgekehrte Zahlenfolge, ungerade zuerst, dann gerade Zahlen

Taktisches Verhalten im off/def 2:2 (VA Fussball)

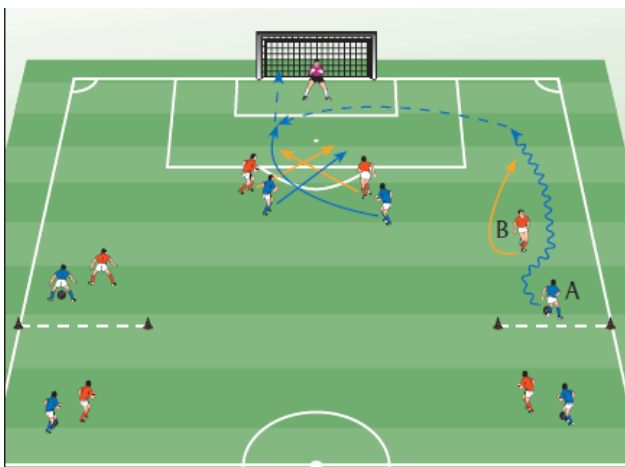


1. V1 spielt Pass auf ST2 und ...
2. ... rückt sofort auf und steuert den ST gegen aussen.
3. ST2 lanciert Angriff
- a. A Alleingang
- b. B Zuspiel auf ST1
4. ST1 unterstützt ST2 situationsbezogen
5. Erobert V den Ball, muss sofort entschieden werden
- a. Alleingang, Dribbling in freien Raum über Kontrolllinie
- b. Genauer 1. Pass in Kleintor

Variation:

- Spielfeld verkleinern
- Ball wird eingeworfen
- Zonenverteidigung

Verteidigung mit Manndeckung



https://fussballtraining.com/fileadmin/medien/onlinebeitraege/.../ft05_08_13_21.pdf

Organisation

- 2 Angreifer und 2 Verteidiger vor einem Tor mit Torhüter postieren.
 - Weitere Spielerpaare befinden sich jeweils an einem Hütchentor (Breite: 15 Meter) an den Flügeln.
- ### Ablauf
- A versucht, B auszuspielen und zu den Spitzen vor das Tor zu flanken.
 - Die Spitzen sollen sich im 2-gegen-2 durchsetzen und abschließen.
 - Erobert B den Ball, kontert er durch das Hütchentor.

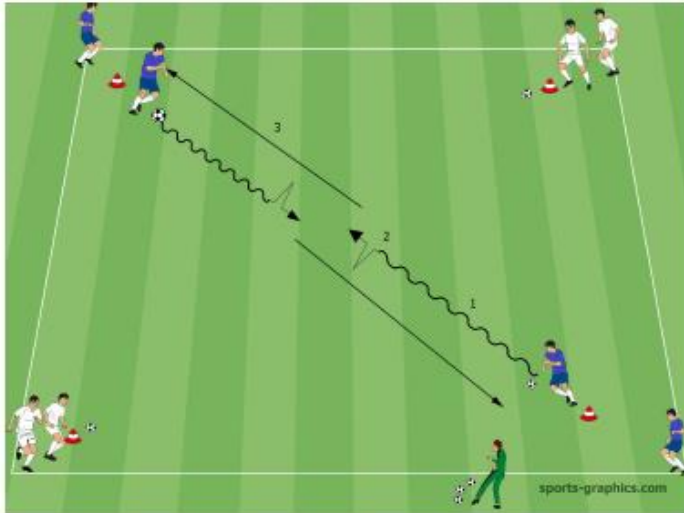
Hinweis

- Bricht A zur Mitte hin durch, versucht er, zusammen mit den Spitzen aus dem 3-gegen-2 ein Tor zu erzielen.

Variationen:

- Wenn A an B vorbeidribbelt, darf B nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen
- Distanz zwischen Verteidigung und Stürmer

Hamberger Viereck (VA Fussball)



Fintieren im Viereck,
Die Spieler dribbeln ballführend in die Mitte, führen eine Finte aus und beschleunigen auf die andere Seite

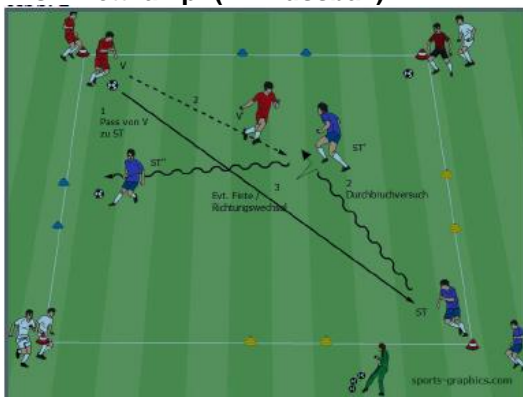
Zuerst Körpertäuschungen (erheblich einfacher), anschliessend mit Ballfinten
Finten:

- Kappen
- Übersteiger
- Rivelino
- Zidane
- Chikhaoui

Variationen

- mit schwachem Fuss
- Ball auf die schwache Seite führen nach Dribbling

1vs1 Wettkampf (VA Fussball)



Offensive vs Defensive, 1vs1



Jeweils 2 Spieler treten 1vs1 an
1. „V“ spielt Pass zu „ST“
2. „ST“ versucht durch einer diagonal gegenüberliegenden Seitenlinie liegendes Hütchentor zu dribbeln. „V“ rückt vor und verhindert den Durchbruchversuch
3. „ST“ evtl. Finte und Richtungswechsel.
4. Erobert „V“ den Ball, kann er auf die Gegenseite kontern. Jedes Durchdribbeln der Hütchentore ergibt einen Punkt, als „ST“ wie als V.

Offensive vs Defensive

- V spielt den Ball auf Stürmer, der sofort angreift.
- ST versucht ein Tor beim Minitor zu erzielen = Schnittstellenpass (3 Pkte) oder aussen über die Dribbellinie zu dribbeln (1 Pkt)

Für alle Aufgaben gilt:

- Der ST darf nach erfolgreichem Dribbling einen Torschuss abgeben (Torzonen)
- Der V verteidigt nur bis zu den Linientoren und kann seinerseits bei Ballgewinn auf das gegenüberliegende Kleintor kontern (=3 Punkte)

Monsterrechteck

<https://www.soccerdrills.de/trainingsuebungen/warm-up/uebungen/monsterrechteck/782/>

Kürzere Abstände erfordern einen größeren Anspruch an das technische Vermögen der Spieler, insbesondere bei der Ausführung mit Höchsttempo. Startposition und ein Rechteck als Übungsfeld. Im Übungsfeld befinden sich ein Hütchentor und ein weiteres Hütchen als Wendemarke. Die Ecken im Rechteck sind durch Spieler besetzt. Der Startspieler dribbelt zum Hütchentor und passt diagonal nach links oder nach rechts zum Spieler an der Markierung. Anschließend umläuft er das Wendehütchen und folgt seinem Pass auf die freiwerdende Position. Der Passempfänger passt zum nächsten Spieler im Rechteck und folgt ebenfalls seinem Pass. Der letzte Spieler in der Passfolge kontrolliert den Ball und dribbelt auf die Startposition

Bewertungsblatt Spielprüfung Fussball (VA Fussball)

- 1) Technik / Koordination** a) Fließende Bewegung mit/ohne Ball
b) Präzision
c) Zu beobachtende Techniken i) Ballführen – Dribbling - Finten
ii) Kurzpassspiel (Passspiel, Ballan- und – mitnahme)
iii) Torschuss

2) Spielintelligenz – Kognitive Fähigkeiten – Taktisches Verhalten




- a) Spielwitz, Kreativität
b) Individualtaktik: Verhalten im off./def. 1-1
c) Gruppentaktik: Verhalten im off./def. 2-2 bis 5-5

3) Persönlichkeit

- a) Einsatzbereitschaft – Engagement
b) Teamplayer
c) Selbstvertrauen

4) Schnelligkeit

- a) Handlungsschnelligkeit: Antizipation, Entscheid – Durchführung
b) Dynamische Bewegungen
c) Rhythmuswechsel

Name:					
	  				
<i>Note 1 bis 5 = schwach bis sehr gut</i>	1	2	3	4	5
Technik (Koordination) : fließende Bew. mit/ohne Ball / Präzision / Techniken: Ballf/Dribbling, Passspiel, Torschuss					
Intelligenz (Kog) : Spielwitz/Kreativität, Handl'schnelligkeit					
Persönlichkeit (Mental) : Engagement - Einsatz - Teamplayer					
Taktik : Individual: 1 vs 1; Gruppe: 2 vs 2 bis 5 vs 5					
Bemerkungen :					