Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen!

Leitfaden für die Referenten

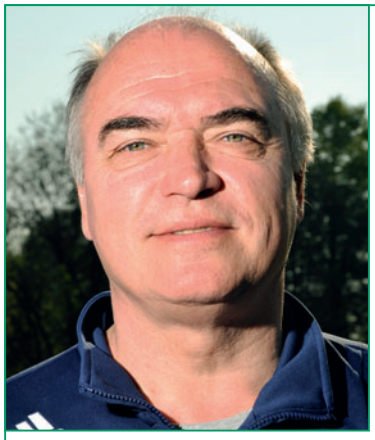
23

Anforderungen von morgen = Schwerpunkte von heute

SPIELFREUDE DEMONSTRIEREN!

EDITORIAL

Freie Spiel- und Lerngelegenheiten schaffen – Lernprozesse dosiert steuern!



Klarer Schwerpunkt einer individuellen Förderung unserer jungen Spielerinnen und Spieler ist bereits seit Start des Talentförderprogramms die fundierte Ausbildung des technischen und individualtaktischen Könnens.

Denn höchste Qualität der Basistechniken sowie eine bestmögliche Sicherheit und Leichtfüßigkeit am Ball zur Lösung von komplexen Spielsituationen sind ein Merkmal heutiger und zukünftiger Spielerpersönlichkeiten!

Mit dem regelmäßigen Zusatztraining in unseren Stützpunkten wollen wir das Potenzial an technisch versierten und taktisch flexiblen Spielerinnen und Spielern spürbar erweitern! .

Dazu muss sich jeder unserer Stützpunkttrainer als Vermittler fußballerischer Details beweisen. Er hat die Lernprozesse durch präzise Demonstrationen, Erklärungen und Korrekturen zu begleiten und zu steuern.

Andererseits darf er es mit diesen Lerneingriffen, Instruktionen und Unterbrechungen keinesfalls übertreiben. Sie müssen dosiert, anschaulich und „auf den Punkt" herüberkommen. Und der Trainer muss die Talente aktiv in Lernprozesse einbinden, an deren Vorwissen anknüpfen und durch Fragen das Nachdenken über Lösungswege provozieren!

Was aber viel ausschlaggebender ist: In jedem Stützpunkttraining (und das gilt ebenso für jedes Vereinstraining!) muss eine positive Lernatmosphäre zu spüren sein. Das betrifft ein offenes, vertrauensvolles Kommunizieren und ein regelmäßiges Verstärken und Motivieren der jungen Talente.

Und letztlich sorgen auch viele kleine, variantenreiche Fußballspiele als Kern jedes Stützpunkt- und Vereinstrainings für diese positive Atmosphäre im Training. Regelmäßige Spiel-Variationen fördern und fordern Spielfreude, Spielwitz und Kreativität.

Der Trainer nimmt sich dabei bewusst zurück und schafft für Spielideen seiner jungen Talente unbegrenzte Möglichkeiten!

Jörg Daniel
Sportlicher Leiter des Talentförderprogramms

Inhaltsverzeichnis

Seite 2	Editorial
Seite 4	Checklisten, Muster-Ablauf und Methodik
Seite 6	Methodisches Konzept
Seite 10	Praxis-Vorschläge zum Schwerpunkt – Demonstrationstraining
Seite 20	So verläuft der DFB-Info-Abend
Seite 22	Aktuelle Fachmedien-Informationen

INFO Die inhaltliche Konzeption der DFB-Info-Abende 19 bis 24

gestern ← **Vergleich** → **heute**

WM 2006

EM 2008

WM 2010

EM 2012

Trends und stabile Qualitätsmerkmale

↓

morgen

=

Prognose der Anforderungsprofile zukünftiger Top-Spieler und Mannschaften

INFO-ABEND 19	**Neue Situationen variabel lösen!** Immer aktionsbereit sein!
INFO-ABEND 20	**Torchancen variabel herausspielen und verwerten!** Unter Druck Tore machen!
INFO-ABEND 21	**Unter Druck sicher und variabel am Ball behaupten!** Sicher kombinieren!
INFO-ABEND 22	**Individuelle Qualitäten für das Team einbringen!** Selbstbewusst und aktiv auftreten!
INFO-ABEND 23	**Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen!** Spielfreude demonstrieren!
INFO-ABEND 24	**In der Defensive nicht reagieren, sondern agieren!** Aktiv den Ball erobern!

Impressum

Herausgeber:	Deutscher Fußball-Bund
Projektverantwortung:	Ulf Schott, Jörg Daniel, Claus Junginger
Redaktion/Medienkonzeption:	Norbert Vieth
Inhaltliche Mitarbeit:	Jörg Daniel, Christian Meyer, Thomas Sinz, Stephan Kerber, Stefan Howaldt, Thorsten Becht, Roberto Pätzold, Tobias Kieß
Grafisches Konzept:	Philippka-Sportverlag
Fotos:	Klaus Schwarten, getty images (Seite 3, 6, 7, 8 und 9)
Druck:	Bitter & Loose GmbH, 48268 Greven

Checklisten, Muster-Ablauf und Methodik

Vorbereitung und Planung eines DFB-Info-Abends

Die Anforderungen bei einem DFB-Info-Abend sind äußerst komplex. Umso wichtiger ist eine sorgfältige Vorbereitung und Planung durch die Honorartrainer!
Die Aufgaben der Honorartrainer beginnen bereits lange Zeit vorher als Planer und Organisator, erstrecken sich am Abend selbst auf die Funktionen als Trainer, Moderator und Referent und enden schließlich in der Nachbereitung des Info-Abends als „Öffentlichkeitsarbeiter" und „Kritiker in eigener Sache".

Viele Vorbereitungen sind zu treffen, bis der Ball beim DFB-Info-Abend läuft ...

Organisation im Vorfeld

Rechtzeitige Terminierung und organisatorische Vorbereitung

Die vielen Planungs- und Arbeitsschritte im Vorfeld eines Info-Abends sind relativ zeitintensiv. Um hier Hektik von vornherein zu vermeiden, sind rechtzeitige und sorgfältige Vorarbeiten ein Muss!

- **In Abstimmung mit dem Stützpunktkoordinator einen Termin für den Info-Abend festlegen** ☐
- **Parallel diesen beabsichtigten Termin mit dem Stützpunkteigner abstimmen** ☐
- **Eventuell einen weiteren Trainer verpflichten, so dass ein Honorartrainer ausschließlich moderieren kann** ☐
- **Rechtzeitig ein Einladungsschreiben an die Vereinstrainer über die Talente verteilen** ☐
- **Medienvertreter einladen und mit Vorinformationen (z.B. Pressetext) versorgen** ☐
- **Die zweite Stützpunktgruppe über die Verlegung des Trainings an diesem Tag informieren** ☐
- **Die Bereitstellung und Vorbereitung des Schulungsraums organisieren (u.a. Getränke, Sitzordnung)** ☐

ZEITLICHER ABLAUF EINES INFO-ABENDS

	17.00 UHR	17.30 UHR	17.55 UHR
Die hier vorgeschlagene Zeit-Abfolge ist nicht verbindlich, sondern bietet eine Orientierungshilfe. Die Ablaufstruktur eines Info-Abends mit – Begrüßung – Moderiertem Training – Nachbesprechung ist dabei in einen für die Vereinstrainer zumutbaren Zeitumfang integriert.	**Treffen der Honorartrainer am Stützpunkt** • Rechtzeitiges Eintreffen, um die Organisation (z.B. Zustand des Seminarraumes) zu überprüfen • Auch alle Helfer (z.B. Vereinswirt, Jugendleiter des Vereins) zu dieser Zeit bestellen • Letzte Vorbereitungen: z.B. Aufhängen der Poster für die Nachbesprechung	**Treffen der Stützpunkt-Spieler** • Die Spieler im Vorfeld auf das vorzeitige und pünktliche Eintreffen hinweisen • Die Spieler über Ablauf, Inhalte und Funktion des Info-Abends aufklären • Eventuell den zusätzlichen Trainer an diesem Abend vorstellen	**Beginn des freien Einspielens auf dem Platz** • Mit den Spielern die Übungsfelder (inklusive der tragbaren Tore) aufbauen. Dabei bestmögliche Beobachtungspositionen für die Vereinstrainer einplanen • Nach dem Aufbau starten die Talente mit dem freien Einspielen

Programm und Ablauf

Zeitlich exakt aufeinander abgestimmte Abläufe

Am Info-Abend müssen die Honorartrainer verschiedene Funktionen und Aufgaben parallel ausfüllen. Um diese Aufgabenfülle problemlos zu meistern, ist eine zeitlich genau aufeinander abgestimmte Abfolge unverzichtbar!

- **Exakte inhaltlich-organisatorische Vorbereitungen in der Trainer-Gruppe (u.a. Moderator) treffen** ☐
- **Rechtzeitig vor Beginn des Info-Abends zusammenkommen, um Zeit für letzte Vorbereitungen zu haben** ☐
- **Alle Vereinstrainer persönlich begrüßen und kurze Vorinformationen zum Ablauf/zur Trainingseinheit geben** ☐
- **Mit den Vereinstrainern einen idealen Standort am Rand des Trainingsplatzes vereinbaren** ☐
- **Nach Trainingsende kurz über Ort, Beginn und Dauer der Nachbesprechung informieren** ☐
- **Die Anwesenheitsliste von den Vereinstrainern ausfüllen lassen – Testate und Info-Medien verteilen** ☐
- **Nach dem offiziellen Ende Gelegenheit für gesellige Kontakte (z.B. im Vereinsheim) bieten** ☐

Nachbereitung

„Nach dem Info-Abend ist vor dem Info-Abend!"

Eine sorgfältige, durchaus kritische Auswertung jedes Info-Abends hilft bei der permanenten Optimierung des inhaltlichen Konzepts, der zielgruppenorientierten Präsentation und organisatorischer Abläufe.

- **Rückmeldungen bei den Vereinstrainern einholen (Was war o.k., was ist zu verbessern?)** ☐
- **Im Trainer-Team offen und intensiv über die Eindrücke reden (Was war o.k., was ist zu verbessern?)** ☐
- **Dem Stützpunktkoordinator ein Feedback zum Ablauf des Info-Abends geben** ☐
- **Die Medien-Resonanz auf den Info-Abend überprüfen und sammeln** ☐
- **Eventuell bei einzelnen Medien-Vertretern nochmals nachfragen** ☐
- **Bei allen Helfern (z.B. Mitarbeiter des Stützpunkteigners, Vereinswirt usw.) bedanken** ☐
- **Im Honorartrainer-Team weitere Ideen zur Kontaktpflege mit Vereinstrainern austauschen** ☐

Eine klare inhaltliche und zeitliche Struktur erleichtert die Organisation eines Info-Abends.
Je nach Situation und Interessen der Vereinstrainer sind jedoch Abweichungen möglich!

18.00 UHR

Begrüßung der Vereinstrainer

- Die Honorartrainer versammeln und begrüßen die Vereinstrainer am Rande des Trainingsfeldes
- Kurzer Überblick über Ablauf und Schwerpunkte des Info-Abends
- Organisatorische und inhaltliche Fragen und Vorschläge der Vereinstrainer ermöglichen

18.05 UHR

Beginn der Trainingseinheit mit Moderation

- Start des Stützpunkttrainings mit dem Aufwärmprogramm
- Erklärungen und Zusatz-Informationen durch den Moderator parallel zum Training

19.30 UHR

Start der Nachbesprechung

- Direkt nach Ende der Demo-Einheit können die Vereinstrainer nach einer kurzen Pause den Seminarraum aufsuchen
- Einer der Honorartrainer beginnt die Theorie-Phase
- Die Trainer-Kollegen organisieren inzwischen das Trainingsende

20.15 UHR

Offizielles Ende und Verabschiedung

- Die Nachbesprechung zeitlich begrenzen, bei Interesse der Trainer jedoch flexibel verlängern!
- Individuelle Fragen lassen sich auch direkt zwischen Vereins- und Honorartrainer klären!
- Dazu eine gesellige Gesprächsrunde nach dem offiziellen Ende anbieten!

Anforderungsprofil im Leistungsfußball: „Mit Spielwitz und Kreativität agieren!“

Spielintelligente Spieler haben stets eine Überraschungsaktion als „Plan B“ parat!

Soll ein erfolgreicher und gleichermaßen attraktiver Fußball praktiziert werden, muss jeder einzelne Spieler in jeder Situation die bestmögliche, effizienteste Lösung finden.
Dabei lassen sich für das Spiel mit dem Ball (Offensive) als auch gegen den Ball (Defensive) sowie für die wichtigen „Umschaltphasen“ konkrete Prinzipien festmachen, die beim Lösen dieser komplexen Situationen helfen.
Diese „taktischen Erfolgsregeln“ können jungen Spielern hilfreiche Orientierungspunkte für ein zweckmäßiges und erfolgreiches Lösen von Situationen und Aufgaben im Spiel geben!
„Spielintelligente Spieler“ lösen mithilfe dieser individual- und gruppentaktischen Basics Situationen nicht nur gekonnter und schneller, sondern sie haben gleichzeitig auch die Übersicht und Sicherheit für kreative Überraschungsmomente!
Denn im heutigen Spiel nimmt der Bewegungs- und Aktionsraum immer weiter ab, so dass im Sekundenbruchteil nicht immer auf das bestmögliche Lösungsmuster zurückgegriffen werden kann. Zudem agieren auch die Gegner taktisch immer cleverer und „antizipieren“ die an sich effizientesten Ball- und Laufwege. „Spielintelligente“ Spieler müssen somit auch „kreative“ Spieler sein, die stets einen „Plan B“, eine für den Gegner überraschende Lösung parat haben!

INFO Trainer-/Spieler-Aussagen zur eigenen Lernbiografie (nach Dr. Klaus Roth)

OLAF THON

Ex-Nationalspieler

- 443 Bundesliga-Spiele für Schalke 04 und Bayern München
- 52-facher Nationalspieler
- Weltmeister 1990
- UEFA-Pokalsieger 1997
- 5 x Deutscher Meister
- DFB-Pokalsieger

„Ich bin als Kind beim Fußball nie bevormundet worden.“

**„Ich fange mit Bildern von meinem Opa an. Dort bin ich schon immer mit einem Ball zu sehen. Mein Opa hat mir freie Entfaltungsmöglichkeiten gegeben.
Vielleicht bin ich deshalb kreativ geworden...Er hat mich immer mit dem Ball spielen lassen, nie bevormundet oder wie ein Lehrer zurechtgewiesen nach dem Motto du musst das oder das machen...“**

Das immer variablere, dynamischere und komplexere Spiel stellt ganz spezielle Anforderungen an die Spieler von heute und morgen. Ein noch so ausgeklügelter „Matchplan" für jede denkbare Spielsituation stößt im Spielverlauf irgendwann an seine Grenze. Dann muss ein Spieler aus vorgegebenen Mustern ausbrechen und seinen Gegner durch originelle, kreative Aktionen überraschen und ausspielen!

INFO Ziele dieses Ausbildungsschwerpunktes

1. Ein breites technisch-taktisches Fundament als Basis von Kreativität
2. Spielübersicht, Spiel- und Risikofreude, Spielaktivität
3. Schnelles Erfassen auch komplexer Spielsituationen
4. Flexibler Rückgriff auf individual- und gruppentaktische Lösungen
5. Schnelles, variables Anwenden geeigneter Lösungsmittel
6. Variables Ausweichen auf originelle, kreative Lösungen

MEHMET SCHOLL

Ex-Nationalspieler

- 392 Bundesliga-Spiele für den Karlsruher SC und Bayern München
- 36-facher Nationalspieler
- Europameister 1996
- Champions League-Sieger 1991 und Weltpokal-Sieger
- 8 x Deutscher Meister
- 5 x DFB-Pokalsieger

„Wenn der Ball dabei war, war ich glücklich."

**„Ich war ein bewegliches Kind und wenn ein Ball dabei war, egal was für einer, war ich glücklich.
Ich habe immer wieder Spaß gehabt, neue Sachen auszuprobieren... Wir haben ständig 1 gegen 1 gespielt, ich wollte immer nur dribbeln und habe mir keine Gedanken über das Spiel gemacht...
Ich hatte in der Kindheit und Jugend kaum Interesse daran, taktische Dinge zu lernen, z.B. einen Doppelpass zu spielen..."**

So lässt sich Spielwitz und Kreativität fördern!

Regelmäßig Aufgaben und Spielsituationen (her)stellen, die die Kinder selber unangeleitet lösen müssen!

„Spielkreativität" wird vor allem als herausragende Qualität eines Spielers begriffen, in speziellen Situationen nicht auf „typische", taktische Lösungsmuster zurückgreifen zu müssen, sondern falls erforderlich eine originelle, für die Gegner überraschende, unkalkulierbare Lösung parat zu haben.

Basis hierfür ist ein stabiles technisch-taktisches Fundament an „spielintelligenten" Lösungen, das erst die Sicherheit und Übersicht für diese „taktische Kreativität" vermittelt.

So sind jungen Spielerinnen und Spielern einerseits mittels eines spielorientierten Training schrittweise „Techniken unter Druck" sowie individual- und gruppentaktische Basics zu vermitteln, andererseits ist gerade dieses kreative „Ausbrechen" aus typischen – negativ formuliert stereotypen und vom Gegner erkennbaren – Lösungsmustern zu fördern!

Damit Kinder schwerpunktmäßig lernen, variable und kreative Lösungen zu finden, sind sie im Ausbildungsprozess regelmäßig vor Aufgaben zu stellen, die sie selbst, unangeleitet lösen müssen. Darunter finden sich viele Situationen, die bewusst etwas von üblichen Abläufen und Strukturen des Zielspiels abweichen, so dass die Spieler eben nicht ausschließlich auf gekonnte Lösungsmuster zurückgreifen können!

INFO Trainer-/Spieler-Aussagen zur eigenen Lernbiografie (nach Dr. Klaus Roth)

M. WISLANDER

Handball-Legende Schweden

- „Welthandballer des Jahrhunderts"
- 384 Länderspiele für Schweden
- 2-facher Weltmeister
- 4-facher Europameister
- 3 x Vize-Olympiasieger
- 7 x Deutscher Meister mit THW Kiel

„In meiner Freizeit habe ich manchmal Fußball, manchmal Eishockey, manchmal Handball gespielt."

„...wichtig in meiner Jugendzeit war, dass wir immer viel Spaß hatten, und es war nicht so wichtig, wie wir trainiert haben. Es war Spaß mit dem Ball. Nach Schulschluss sind wir sofort auf den Sportplatz gegangen, um zu spielen. In meiner Freizeit habe ich nur mit dem Ball gespielt, manchmal Fußball, manchmal Eishockey oder auch Handball..."

Kreativität bedeutet Phantasie, Originalität, Improvisationsvermögen – also eben nicht „Schema F". Ein kreativer Fußballer hat auch auch für knifflige Situationen eine originelle Lösungsidee. „Kreativität" lässt sich dabei „trainieren", wobei „Training" hier weniger eine „Systematische Ausbildung nach Plan" bedeutet, sondern primär das eigeninitiative Spielen in herausfordernden Situationen des Fußballs!

INFO Prinzipien der Förderung von Spielwitz und Kreativität

1. **Ein breites spielerisches Fundament als Basis von Kreativität fördern!**
2. **Durch variantenreiche Spielformen viele Lösungssituationen herstellen!**
3. **Bei diesen Spielvarianten bewusst vom sonstigen Zielspiel abweichen!**
4. **Durch Regeln/Zusatzpunkte flexible, kreative Lösungen provozieren!**
5. **Das Coaching bewusst reduzieren – „frei" spielen lassen!**
6. **Risikofreudige, mutige, originelle Aktionen positiv herausstellen!**

HEINER BRAND

Spieler- und Trainer-Legende Handball

- 131 Länderspiele als Spieler (Weltmeister '78)
- 6-facher Deutscher Meister und 4-facher Europa-Pokalsieger als Spieler
- 2-facher Deutscher Meister als Trainer
- Europa- und Weltmeister als Trainer

„Entscheidend ist die Ballverrücktheit im Kindes- und Jugendalter."

„...entscheidend ist – außer dass man Schlitzohrigkeit und Pep im Blut haben muss – die Ballverrücktheit im Kindes- und Jugendalter. Durch Spiele werden die wichtigsten Dinge entwickelt, das Gefühl für Situationen, und so was kann man sicherlich z.B. aus dem Fußball oder Basketball mit rübernehmen..."

Muster-Trainingsformen aus dem Stützpunkttraining

„Mit Spielwitz und Kreativität spielen!“

TIPPS FÜR DAS AUFWÄRMPROGRAMM

1. Das Aufwärmprogramm regelmäßig variieren!
2. Auf Schwerpunkte des Hauptteils vorbereiten!
3. Nicht alles vorgeben, Eigeninitiative fördern!
4. Beim allem Spaß, dennoch auf die Abläufe achten!

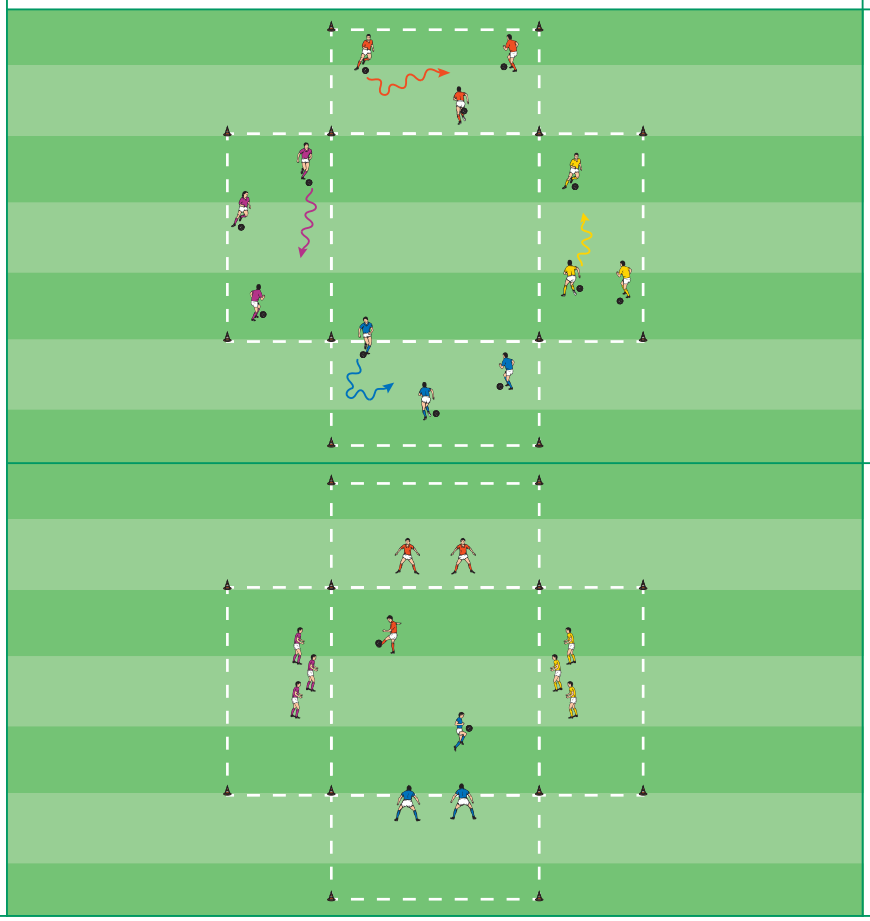
VORBEREITENDE AUFGABEN

15 MINUTEN

Ziele und Inhalte

- Begrüßen und Einstimmen auf das Training
- Fördern der Kreativität beim Gestalten individueller Übungs- und Bewegungsfolgen
- Spaß und Motivation
- Vorbereitung auf die Schwerpunkte des Hauptteils

ABLAUF-SKIZZE

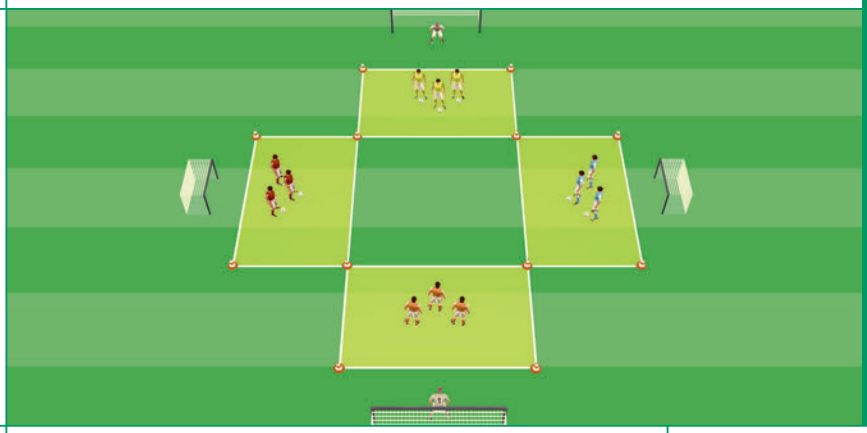


MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

DEMONSTRATIONSTRAINING

Ein interessantes, bewegungsreiches, sorgfältig vorgeplantes und zielorientiertes Einstimmen ist der erste Erfolgsbaustein jeder Trainingseinheit. Idealerweise die Aufgaben dieser ersten Phase bereits auf die Schwerpunkte des Hauptteils abstimmen! So bieten sich bei einer Einheit zur „Kreativitätsförderung" Aufgaben an, die nicht alles bis ins Kleinste vorgeben, sondern eigene (Übungs-)Ideen fordern!

ORGANISATORISCHER AUFBAU



Organisatorischer Aufbau für diesen Praxisteil

- Mit Hütchen ein mittleres Quadrat von 15 x 15 Metern abstecken
- Hinter jeder Seite zusätzlich eine Außenzone von etwa 10 Metern Tiefe markieren
- 4 Gruppen zu jeweils 3 Spielern einteilen – pro Spieler 1 Ball
- Hinter jeder Außenzone bereits ein 5x2-Meter-Tor mit Torhüter bzw. 2 kleine Tore bereitstellen!

	ABLAUF/VARIATIONEN	SCHWERPUNKTE DER MODERATION
AUFGABE 1	**Kreative Einzelaufgaben** • Jede Gruppe postiert sich in einer der Außenzonen. Jeder Spieler hat einen Ball. Die Spieler können je nach Schwerpunkt eigene Übungen/Bewegungsfolgen kreieren (pro Komplex etwa 2 Minuten)! • **Komplex 1:** Variantenreiches Dribbeln! • **Komplex 2:** Verschiedene Fintierbewegungen • **Komplex 3:** Variantenreiches Jonglieren mit diversen Körperteilen! • **Komplex 4:** Stabilisationstraining mit Ball für Bauch-/Rücken und seitliche Rumpfmuskeln	• Die Spieler vorab über Funktion und Schwerpunkte des Trainings und speziell des Aufwärmprogramms (auch als Vorbereitung dieses Trainingsziels) informieren! • Durch die Aufgaben-Ansagen besonders herausfordern wie z.B. „Welche Finten beherrscht Du?" • Stets auf motivierende Aufgaben achten! Das reine „Abspulen" von Aufgaben verhindern! • Die Stabilisations-Übungen genau beobachten und gegebenenfalls unfunktionale Bewegungen korrigieren! • Die Aktionszeiten für die einzelnen Komplexe flexibel verkürzen/verlängern!
AUFGABE 2	**„Battle"** • Von 2 Teams gegenüber postiert sich je ein Spieler in der Mittelzone („Arena"). Er muss seinen Gegner in 30 Sekunden in diversen Disziplinen überbieten: • **Wettbewerb 1:** Kreatives Fintieren (Tricks, Finten-Kombinationen...) • **Wettbewerb 2:** 2 Kreatives Jonglieren (Tricks, Einklemmen, Körperpositionen...) • Die beiden pausierenden Teams bestimmen durch Applaus und Jubel den Gewinner!	• Das Aufwärmen bereits auf Ziele und Schwerpunkte des Hauptteils abstimmen! • Die Aufwärm-Übungen möglicherweise auf die Basis-organisation des Hauptteils abstimmen. Zeitraubendes Umorganisieren von Phase zu Phase so vermeiden! • Wenn möglich, die Torhüter durch spezielle Aufgaben in das Aufwärmprogramm der Feldspieler einbinden! • Im Zweifelsfall bestimmt der Trainer den Sieger! • Falls die Zeit drängt: Je zwei komplette Teams zu einem „Kreativ-Wettbewerb" antreten lassen!

PRAXIS-VORSCHLÄGE

Funktion:
- Sicherheit am Ball auch unter Druck eines Gegners
- Risiko- und Spielfreude
- Kreatives Lösen von 1 gegen 1-Situationen

Mögliche Inhalte:
- 6 x 1 gegen 1 gleichzeitig auf Tore
- 2 x 3 gegen 3 gleichzeitig auf Tore

SCHWERPUNKTE DER AUSBILDUNG

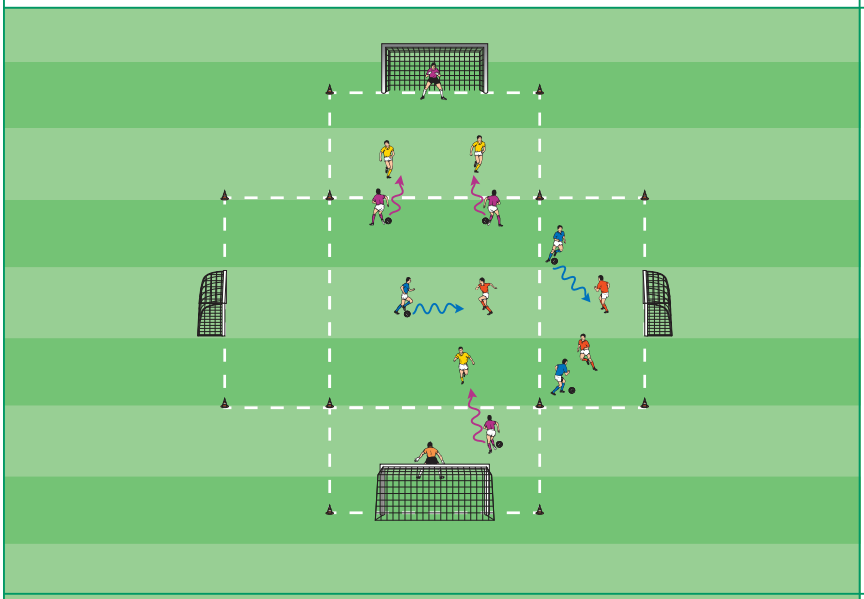
Komplex 1	KOMPLEXE SITUATIONEN
Komplex 2	WECHSELNDE SITUATIONEN
Komplex 3	SELBSTGESTALTETE SITUATIONEN
Komplex 4	UNERWARTETE SITUATIONEN

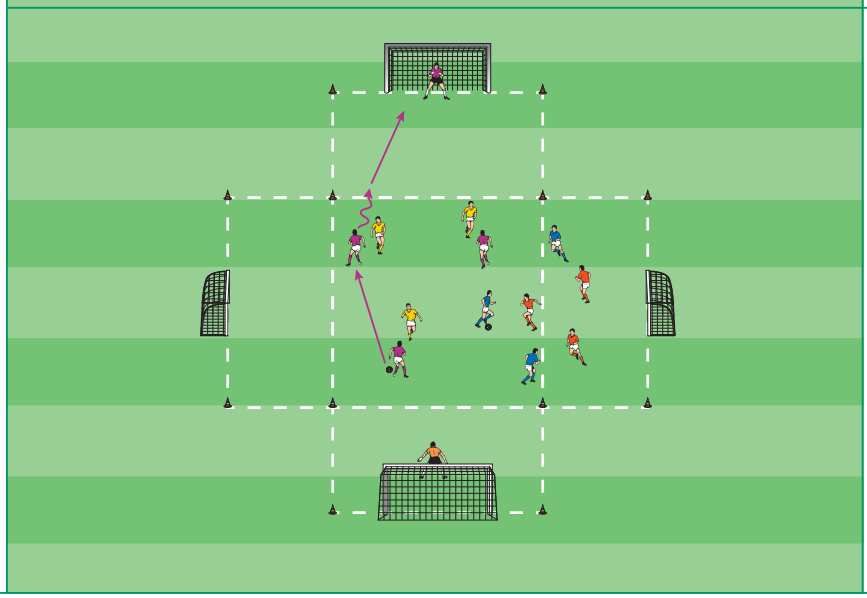
AUFGABEN MIT UNÜBERSICHTLICHEN AKTIONSRÄUMEN

15 MINUTEN

Ziele und Inhalte
- Spielübersicht: Permanentes Orientieren im Raum
- Flexible Richtungswechsel mit Ball
- Überraschendes Starten in plötzlich freie Aktionsräume mit dem Ball
- Kreatives Anwenden von Finten und Täuschungsmanövern
- Spaß und Spielfreude

ABLAUF-SKIZZE

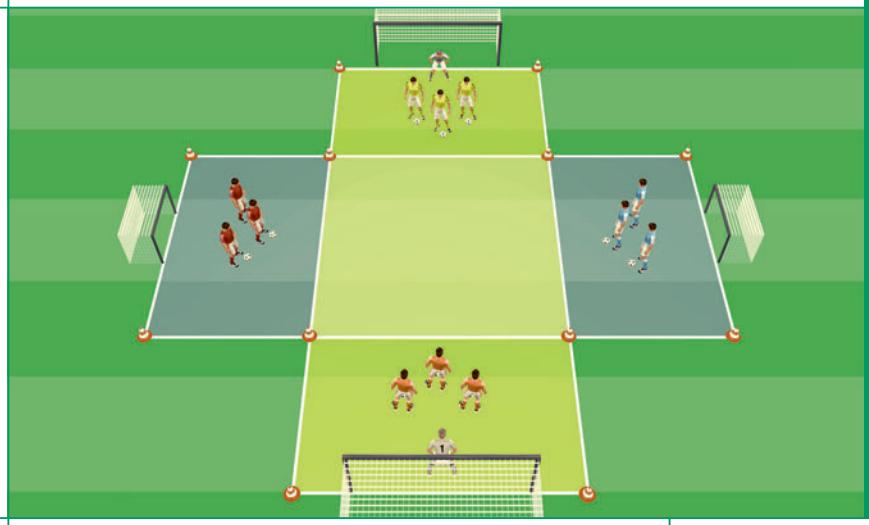




MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

DEMONSTRATIONSTRAINING

ORGANISATION DIESES PRAXISTEILS



Organisatorischer Aufbau für diesen Praxisteil

- Die Teams und Feldmarkierungen bleiben gegenüber der 1. Phase unverändert
- Die 5x2-Meter-Tore und die Mini- bzw. Stangentore nun jedoch auf die Grundlinien der Außenzonen vorstellen!
- Alle Bälle als Reservebälle rund um das Feld verteilen

	ABLAUF/VARIATIONEN	SCHWERPUNKTE DER MODERATION
AUFGABE 1	**Chaostraining I: 6 x 1 gegen 1** • Von je 2 Gruppen gegenüber die Spieler zum 3 x 1 gegen 1 aufteilen. • Die 3 Paare der Teams A/B spielen dabei jeweils 1 gegen 1 längs auf die 5x2-Meter-Tore mit Torhütern, die 3 Paare der Teams C/D quer auf die Mini-Tore! • Aufgabe: Die betreffenden Gegner im 1 gegen 1 überspielen und einen Treffer beim Tor gegenüber erzielen! Bei Balleroberung auf das andere Tor kontern! • Spielzeit: jeweils 1 Minute, danach neue Gegenspieler bestimmen. • Nach 3 x 1 Minuten die Treffer der Einzelspieler zu einem Teamresultat addieren!	• Aufgaben kurz und prägnant erklären! Idealerweise Abläufe vormachen! • Kurze aktive Pausen zwischenschalten, falls Dynamik und Präzision der Aktionen nachlassen! • Die Felder vergrößern, falls es zu vielen „Kollisionen" kommt! • Weitere Erleichterung: In beide Richtungen wechselweise jeweils 2 x 1 gegen 1 spielen! • Möglichst gleich starke Spieler bzw. Teams gegeneinander stellen! • Falls auf Stangentore gespielt wird, die Tore flexibel vergrößern bzw. verkleinern! Erfolgserlebnisse sicherstellen! • Nach dieser 1. Aufgaben-Phase eine längere aktive (Trink-)Pause einplanen!
AUFGABE 2	**Chaostraining II: 2 x 3 gegen 3** • 2 Gruppen gegenüber spielen nun jeweils gleichzeitig auf die Tore. • Die Teams A/B spielen dabei längs im 3 gegen 3 auf die 5x2-Meter-Tore mit Torhütern, die Teams C/D quer auf die Mini-Tore! • Aufgabe: Durch ein variables Kombinationsspiel und/oder beherzte Einzelaktionen Torchancen herausspielen und verwerten! Bei Balleroberung auf das Tor gegenüber kontern! • Spielzeit: 3 Minuten, danach spielen die Teams im 3 gegen 3 auf die anderen Tore: Welche Gruppe erreicht die meisten Treffer?	• Die Belastung (= Spielzeit) steuern – alle Aktionen müssen explosiv ablaufen! • Je nach Situation die Aufgaben flexibel erschweren/erleichtern! • Nicht zu viel und zu schnell eingreifen – die Kinder ungestört spielen lassen! • Die Aktionen können zunächst etwas „holpern", da die Spielsituationen recht unübersichtlich sind! Nach und nach passen sich die D-Junioren den speziellen Spielanforderungen an! • Die Aktionen positiv begleiten! Insbesondere risikofreudige und ideenreiche Aktionen hervorheben! • Genug Reservebälle rund um das Feld bereitlegen, um längere Spielunterbrechungen zu vermeiden!

PRAXIS-VORSCHLÄGE

Funktion:
- Sicherheit am Ball auch unter Druck eines Gegners
- Spielwitz und -freude
- Spielschnelligkeit

Mögliche Inhalte:
- 2 x 3 gegen 3 mit plötzlichen Felder-Wechseln
- 3 gegen 3 bzw. 3 x 1 gegen 1 mit plötzlichen Felder-Wechseln

SCHWERPUNKTE DER AUSBILDUNG

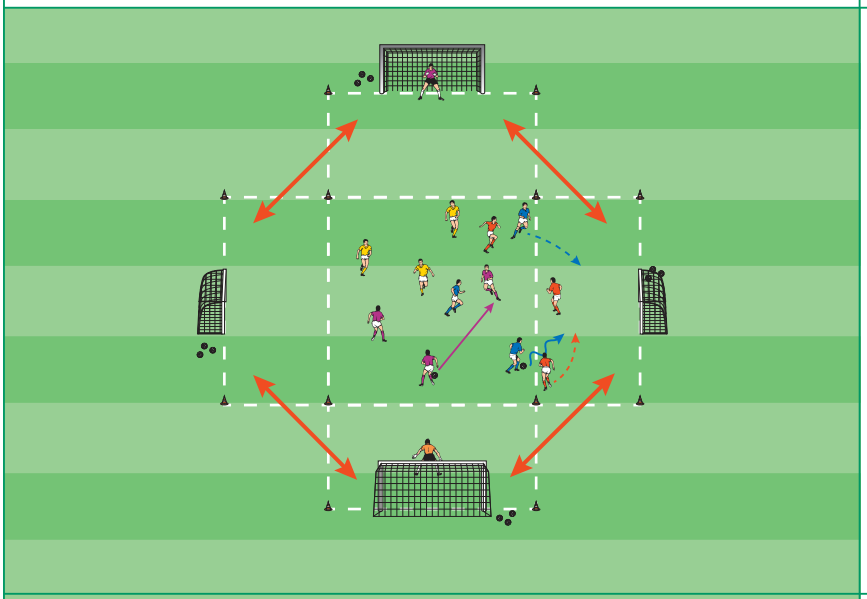
Komplex 1	KOMPLEXE SITUATIONEN
Komplex 2	WECHSELNDE SITUATIONEN
Komplex 3	SELBSTGESTALTETE SITUATIONEN
Komplex 4	UNERWARTETE SITUATIONEN

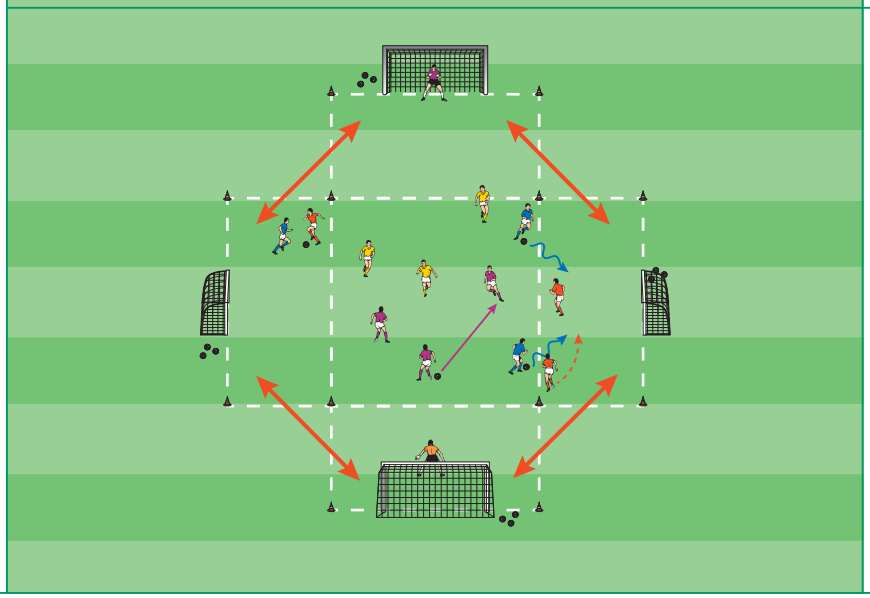
AUFGABEN MIT PLÖTZLICHEN SITUATIONS-WECHSELN

15 MINUTEN

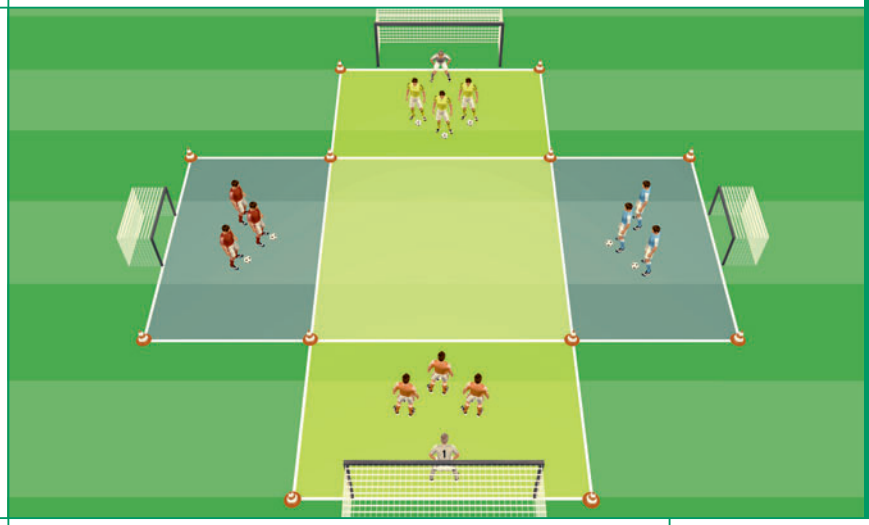
Ziele und Inhalte
- Schnelles Erfassen plötzlich wechselnder Spielsituationen
- Schnelles Orientieren im Raum
- Spielübersicht
- Schnelles, variables und flexibles Anwenden geeigneter technisch-taktischer Mittel
- Risikofreude
- Spaß und Spielfreude

ABLAUF-SKIZZE





ORGANISATION DIESES PRAXISTEILS



Organisatorischer Aufbau für diesen Praxisteil

- Organisation und Aufbau bleiben unverändert!
- Alle Bälle wieder als Reservebälle rund um das Feld verteilen

	ABLAUF/VARIATIONEN	SCHWERPUNKTE DER MODERATION
AUFGABE 1	**Neue Gegner im 3 gegen 3** • Die Teams A/B spielen zunächst längs im 3 gegen 3 auf die 5x2-Meter-Tore mit Torhütern, die Teams C/D quer auf die Mini-Tore! • Aufgabe: Torchancen herausspielen und verwerten! Bei Balleroberung kontern! • Plötzlich ruft der Trainer 2 Farben von zwei Mannschaften auf, deren Tore sich diagonal nebeneinander befinden. • Die betreffenden Teams wechseln blitzschnell vor das andere Tor und starten von dort aus ein neues 3 gegen 3 gegen einen neuen Gegner! • Spielzeit: jeweils 3 Minuten.	• Aufgaben kurz und prägnant erklären! Idealerweise Abläufe vormachen! • Am 5 Meter-Tor spielt der jeweilige Torhüter dem neuen Angreifer-Team zu, am Mini-Tor nimmt die Mannschaft einen bereitgelegten Ball und startet mit der Aktion! • Das Wechsel-Signal nicht in einem Moment einer unmittelbaren Torchance geben! • Genug Reservebälle für die Torhüter bzw. neben den Mini-Toren bereitlegen, so dass die Aktionen jederzeit direkt weiterlaufen können! • Die Aktionen können zunächst etwas „holpern", da die Spielsituationen gerade nach einem Wechsel zunächst recht unübersichtlich sind! Gegebenenfalls die Abläufe nochmals in „Zeitlupe" schrittweise erklären!
AUFGABE 2	**Neue Gegner im 3 gegen 3 bzw. 1 gegen 1** • Gleicher Ablauf, aber mit verschiedenen Spielsituationen: Die Teams A/B spielen zunächst längs im 3 gegen 3 auf die 5x2-Meter-Tore mit Torhütern, die Teams C/D im 3 x 1 gegen 1 quer auf die Mini-Tore! • Aufgabe: Aus dem 3 gegen 3 bzw. 1 gegen 1 Tore erzielen! Bei Balleroberung kontern! • Ruft der Trainer 2 Farben von zwei Teams auf, wechseln diese wieder blitzschnell vor das andere Tor und starten von dort aus neue Aktionen! • Dabei müssen sie von einer 3 gegen 3- auf eine 1 gegen 1-Situation umschalten! • Spielzeit: jeweils 3 Minuten.	• Die Belastung (= Spielzeit und Wechsel) steuern – alle Aktionen müssen explosiv ablaufen! • Am 5 Meter-Tor spielt der jeweilige Torhüter dem neuen Angreifer-Team zu, am Mini-Tor nimmt sich jeder der 3 neuen Angreifer einen bereitgelegten Ball, um ein 1 gegen 1 zu starten! • Beim 3 x 1 gegen 1 suchen sich die neuen Angreifer jeweils blitzschnell einen Gegner aus! Dabei stimmen sie sich untereinander ab! • Genug Reservebälle für die Torhüter bzw. neben den Mini-Toren bereitlegen, so dass die Aktionen jederzeit direkt weiterlaufen können! • Falls die Abläufe zu lange „holpern", die Aufgabe einschließlich der recht unübersichtlichen Wechsel nochmals in „Zeitlupe" schrittweise erklären!

MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

DEMONSTRATIONSTRAINING

PRAXIS-VORSCHLÄGE

Funktion:
- Freies Spielen in verschiedenen Situationen vom 1 gegen 1 bis 6 gegen 6
- Variantenreiche Torabschlüsse Eigene Ideen für die Spielabläufe und -regeln

Mögliche Inhalte:
- Selbstbestimmte Torabschlüsse
- Selbstbestimmte „Tore-Joker"

SCHWERPUNKTE DER AUSBILDUNG

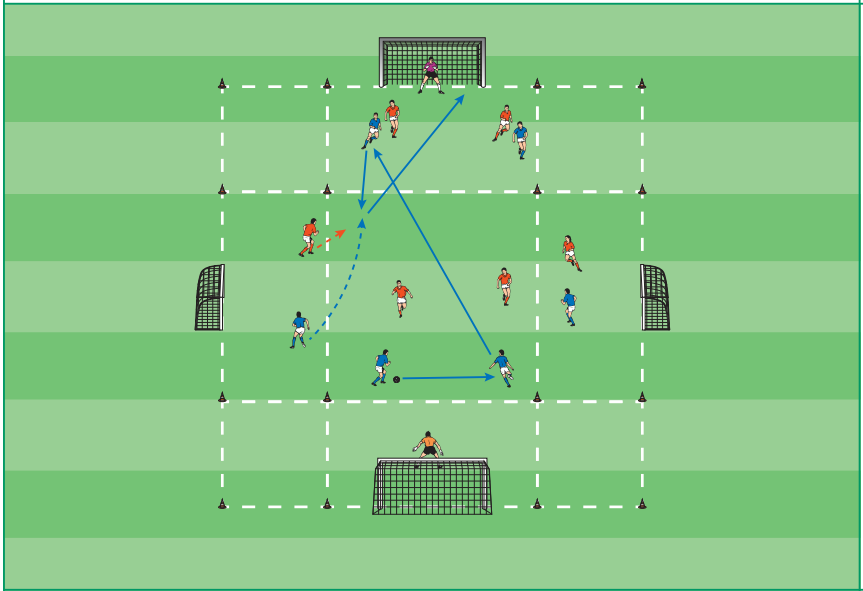
Komplex 1	KOMPLEXE SITUATIONEN
Komplex 2	WECHSELNDE SITUATIONEN
Komplex 3	SELBSTGESTALTETE SITUATIONEN
Komplex 4	UNERWARTETE SITUATIONEN

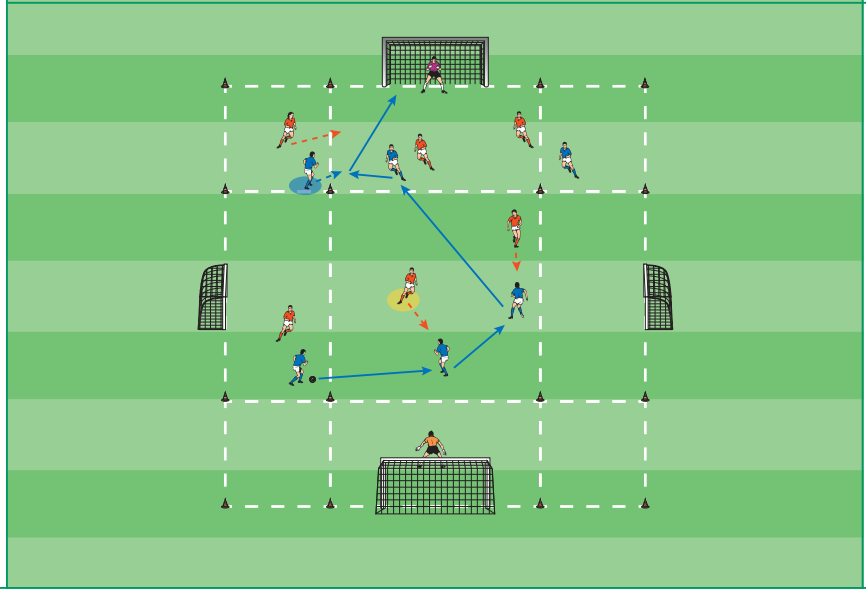
AUFGABEN MIT SELBSTBESTIMMTEN REGELN/AUFGABEN

15 MINUTEN

Ziele und Inhalte
- Zielstrebige Aktionen
- Permanentes Mitspielen in jeder Situation
- Variable Torabschlüsse
- Spielübersicht
- Spaß und Spielfreude

ABLAUF-SKIZZE

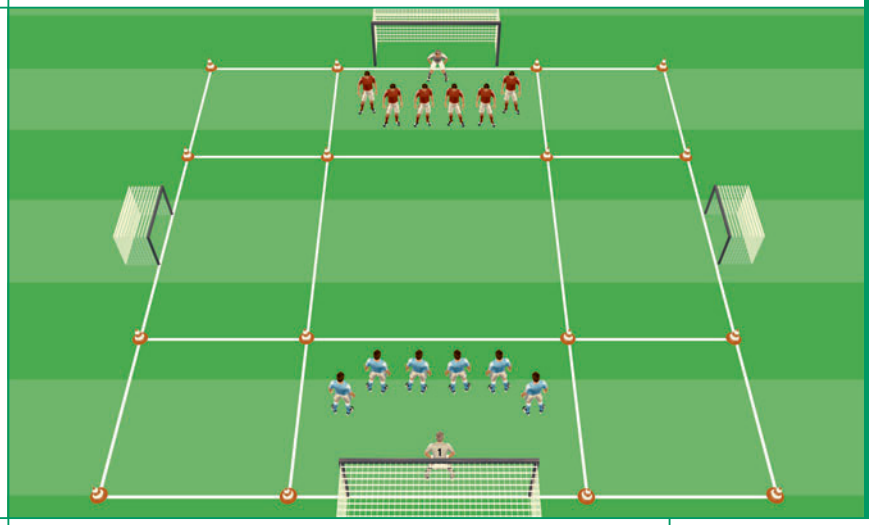




MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

DEMONSTRATIONSTRAINING

ORGANISATION DIESES PRAXISTEILS



Organisatorischer Aufbau für diesen Praxisteil

- Das Feld nun vergrößern, so dass sich ein etwa 25 x 25 Meter großes Quadrat ergibt
- Die 5x2-Meter-Tore und die Mini- bzw. Stangentore bleiben auf den Grundlinien dieses Quadrates!
- Zudem bilden je zwei 3er-Teams nun eine 6er-Gruppe!
- Alle Bälle als Reservebälle rund um das Feld verteilen!

	ABLAUF/VARIATIONEN	SCHWERPUNKTE DER MODERATION
AUFGABE 1	**Selbstbestimmte Torabschlüsse** • Die beiden Gruppen spielen 2 x 4 Minuten im 6 gegen 6 auf beide 5x2-Meter-Tore. • Dabei kann zunächst Team A für die erste Phase (4 Minuten) bestimmen, wie Tore erzielt werden dürfen – z.B. nur aus der Torzone, nur per Direktschuss, nur nach einer Einzelaktion, nur nach Rückpass.... • 2. Phase: Team B gibt die Abschlüsse vor! • **Variation 1:** Alle Abschlüsse sind möglich – Treffer in der vorbestimmten Form jedoch 3-fach werten! • **Variation 2:** Nach jedem Treffer kann das erfolgreiche Team bis zum nächsten Tor die Abschlussform bestimmen!	• Gegebenenfalls den Spielern mögliche Abschluss-Variationen vorschlagen, aus denen sie aussuchen können! • Die Belastung (= Spielzeit) steuern – alle Aktionen müssen explosiv ablaufen! • Durch die „freieren" Abschluss-Alternativen bei Variation 1 sind die Spieler weniger festgelegt und können je nach Spielsituation variabler agieren! • Bei der Zusammenstellung der neuen 6er-Teams darauf achten, dass sie in etwa gleich stark sind und die „positionsspezifische Mischung" stimmt (gleichermaßen Defensiv- wie Offensivspieler)! • Auf zielstrebige Torabschlüsse achten! • Die Aktionen positiv begleiten! Insbesondere risikofreudige und ideenreiche Aktionen hervorheben!
AUFGABE 2	**Selbstbestimmte „Tore-Joker"** • Die beiden Teams spielen 2 x 4 Minuten im 6 gegen 6 auf die beiden 5x2-Meter-Tore. • Dabei kann zunächst Team A für die erste Phase (4 Minuten) einen für den Gegner nicht erkennbaren „Tore-Joker" bestimmen, dessen Treffer nach Spielende im nachhinein 3-fach gewertet werden! • In der 2. Phase (ebenfalls 4 Minuten) bestimmt Team B für sich einen „Tore-Joker"! • **Variation 1:** Jedes Team bestimmt gleichzeitig einen „Tore-Joker". • **Variation 2:** Jedes Team bestimmt jeweils zwei heimliche „Tore-Joker". • **Variation 3:** Der Gegner kennt die „Tore-Joker".	• Die Spieler und Teams lernen, spezielle individuelle Qualitäten zu beurteilen (hier der Torabschluss) und einzustufen! • Die Teams sollen geschickt dem Gegner die Person des „Tor-Jokers" „verheimlichen" und ihn nicht etwa durch Zurufe „enttarnen"! • Die Belastung (= Spielzeit) steuern! • Je nach Situation die Aufgaben flexibel erschweren bzw. erleichtern! • Gegebenenfalls einen zusätzlichen neutralen Anspielpunkt einbauen, der dem jeweiligen Angreifer-Team beim Herausspielen der Torchancen hilft! • Auf zielstrebige Torabschlüsse achten! • Die Aktionen positiv begleiten! Insbesondere risikofreudige und ideenreiche Aktionen hervorheben!

PRAXIS-VORSCHLÄGE

Funktion:
- Geschicktes Agieren in einer „spieluntypischen" Situation
- Sicheres Zusammenspiel zur Vorbereitung einer Torschuss-Vorlage
- Schaffen von Anspielpunkten hinter dem Tor

Mögliche Inhalte:
- 6 gegen 6 um die Tore
- 6 gegen 6 auf umgedrehte Tore

SCHWERPUNKTE DER AUSBILDUNG

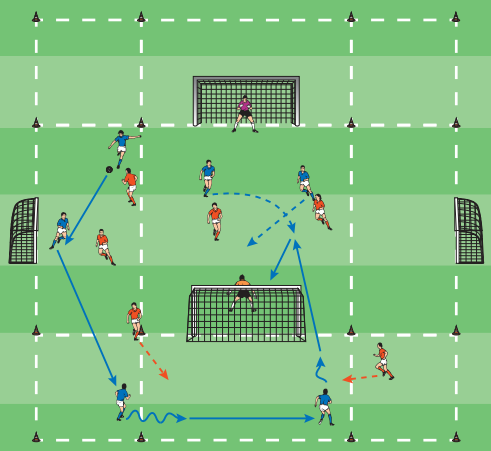
Komplex 1	KOMPLEXE SITUATIONEN
Komplex 2	WECHSELNDE SITUATIONEN
Komplex 3	SELBSTGESTALTETE SITUATIONEN
Komplex 4	UNERWARTETE SITUATIONEN

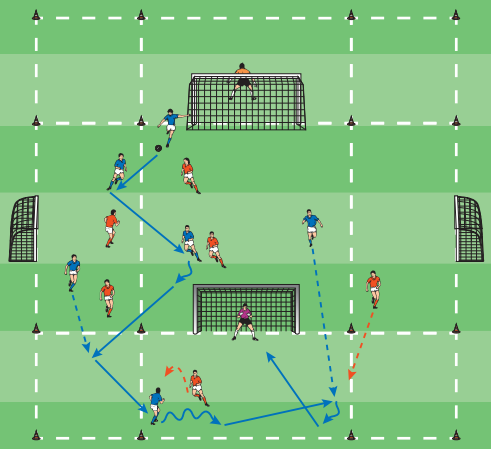
AUFGABEN MIT ÜBERRASCHUNGS-MOMENTEN

15 MINUTEN

Ziele und Inhalte
- Geschicktes Aufteilen mit Anspielpunkten in der Tiefe hinter dem Tor
- Schnelles Einstellen auf spieluntypische Situationen
- Überraschungsmomente und Spielideen
- Permanentes Mitspielen in jeder Situation
- Spielübersicht
- Spaß und Spielfreude

ABLAUF-SKIZZE

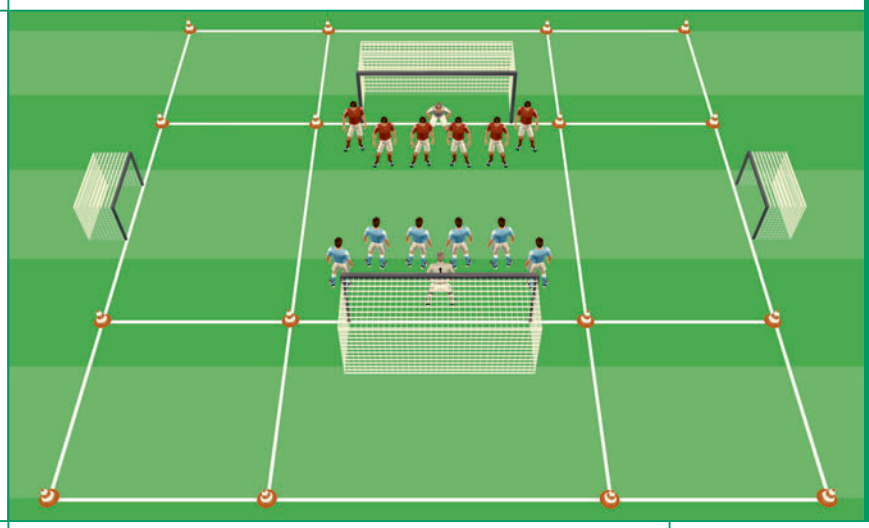




MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

DEMONSTRATIONSTRAINING

ORGANISATION DIESES PRAXISTEILS



Organisatorischer Aufbau für diesen Praxisteil

- Das Feld eines etwa 25 x 25 Meter großen Quadrates so belassen
- Die 5x2-Meter-Tore und die Mini- bzw. Stangentore nun jedoch auf die Linien der ursprünglichen Mittelzone stellen
- Für Aufgabe 2 die Tore drehen!
- Alle Bälle als Reservebälle rund um das Feld verteilen!

	ABLAUF/VARIATIONEN	SCHWERPUNKTE DER MODERATION
AUFGABE 1	**6 gegen 6 nach „Eishockey-Regeln"** • Die beiden Gruppen spielen 2 x 4 Minuten im 6 gegen 6 auf beide 5x2-Meter-Tore. • Aufgabe: Um einen Treffer zu erzielen, muss das Anspiel auf den Abschlussspieler aus der Zone **hinter** dem Tor erfolgen! • **Variation 1:**: Treffer, die der Abschlussspieler per Direktschuss erzielt, 3-fach werten! • **Variation 2:**: Treffer per Volleyschuss/Kopfball 3-fach werten! • **Variation 3:**: Ablauf im Spiel 4 gegen 4 oder 5 gegen 5. • **Variation 4:**: Wie zuvor, aber die pausierenden Spieler als Anspielpunkte rund um das Feld verteilen!	• Aufgaben kurz und prägnant erklären! Idealerweise Abläufe vormachen! • Auf eine geschickte Raumaufteilung der Angreifer achten! • Eine Zusatzregel verhindert, dass alle Verteidiger ausschließlich vor dem Tor warten und die Anspieler nicht attackieren: „5 Zuspiele in Folge = 1 Punkt für die Angreifer!". Das fordert die Verteidiger dazu auf, herauszurücken und auch hinter dem Tor zu stören! • Falls es dennoch zu wenigen Kombinationen und Torabschlüssen kommt, das Spielfeld vergrößern bzw. die Teams reduzieren! • Dabei könnnen pausierende Spieler als zusätzliche Anspielpunkte an den Seiten agieren!
AUFGABE 2	**6 gegen 6 auf umgedrehte Tore** • Die beiden Gruppen spielen wiederum 2 x 4 Minuten im 6 gegen 6 auf beide 5x2-Meter-Tore. • Beide Tore jedoch umdrehen, so dass die Toröffnungen nach außen zeigen! • Aufgabe: Mit einer Einzelaktion und/oder per Kombinationsspiel einen Treffer beim Tor des Gegners erzielen! • **Variation 1:**: Treffer per Direktschuss 3-fach werten! • **Variation 2:**: Der Trainer spielt als zusätzlicher neutraler Anspielpunkt mit. • **Variation 3:**: Ablauf im Spiel 4 gegen 4 oder 5 gegen 5.	• Geschickt im kompletten Feld verteilen, um Aktionsraum für das Vorbereiten und Verwerten von Tormöglichkeiten zu schaffen! • Die Abschlussräume vor dem Tor möglichst lange offen lassen, um in die vorgelegten Bälle hineinstarten und dynamisch abschließen zu können! • Die Belastung (= Spielzeit und Wechsel) steuern – alle Aktionen müssen explosiv ablaufen! • Je nach Situation die Aufgaben flexibel erschweren bzw. erleichtern! • Falls es dennoch zu wenigen Kombinationen und Torabschlüssen kommt, das Spielfeld vergrößern bzw. die Teams reduzieren! • Dabei könnnen pausierende Spieler als zusätzliche Anspielpunkte an den Seiten agieren!

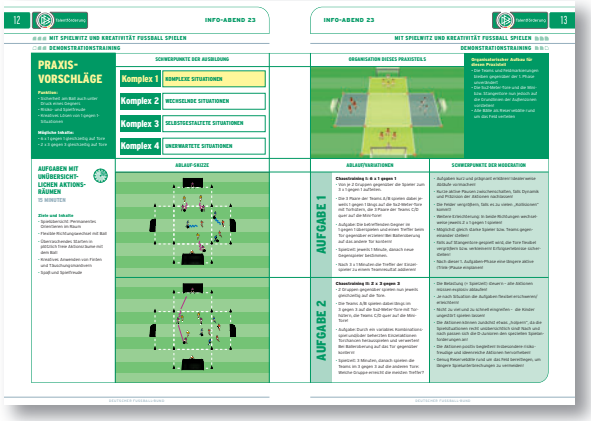
So verläuft der DFB-Info-Abend 23

	SCHWERPUNKTE/ZIELE	INHALTE
PHASE 1	**MUSTER-TRAININGSEINHEIT** **STÜTZPUNKTTRAINING LIVE** • Die Trainer lernen in der Praxis kennen, wie der Schwerpunkt „Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen!" altersgemäß, interessant und fußballspezifisch zu fördern ist • Die Trainer sollen zu diesem Zweck einen Katalog an praktikablen, motivierenden und leistungsfördernden Spiel-Aufgaben für das Training im Verein vermittelt bekommen • Die Trainer lernen darüber hinaus Prinzipien zum effizienten Einbau dieser Praxis-Vorschläge in das Training	**Komplex 1: Komplexe Situationen** • 6 x 1 gegen 1 gleichzeitig auf Tore • 2 x 3 gegen 3 gleichzeitig auf Tore **Komplex 2: Wechselnde Situationen** • 2 x 3 gegen 3 mit plötzlichen Felder-Wechseln • 3 – 3 bzw. 1 – 1 mit plötzlichen Felder-Wechseln **Komplex 3: Selbstgestaltete Situationen** • Selbstbestimmte Torabschlüsse • Selbstbestimmte „Tore-Joker" **Komplex 4: Unerwartete Situationen** • 6 gegen 6 um die Tore • 6 gegen 6 auf umgedrehte Tore
PHASE 2	**NACHBESPRECHUNG I** **RÜCKBLICK AUF DAS TRAINING** • Die Vereinstrainer sollen die präsentierten Abläufe und Spielformen im Hinblick auf die eigene Praxis im Verein prüfen • Die Vereinstrainer sollen konkrete Praxistipps vermittelt bekommen, wie sie die Praxisformen zur „Förderung von Spielwitz und Kreativität" in das Training einbauen können!	**Nachskizzieren des Trainingsablaufs** • Kurzer Rückblick auf Aufbau, Inhalte und Leitlinien der Trainingsdemonstration **Diskussion und Anpassung der Trainingspraxis an die Vereinsrealität** • Leitfrage 1: Wie lassen sich die präsentierten Praxisformen in das Vereinstraining übertragen? • Leitfrage 2: Welche Möglichkeiten habe ich als Vereinstrainer, die Aufgabe für meine Spieler zu erleichtern? • Leitfrage 3: Wie kann ich gleichzeitig meine besonders talentierten Spieler (Stützpunkt-Spieler) individuell fördern und fordern?
PHASE 3	**NACHBESPRECHUNG II** **ZUKUNFTSORIENTIERTES TALENTE-TRAINING** • Die Vereinstrainer sollen über die Funktion des aktuellen und vor allem zukünftigen Spitzenfußballs als Leitbild und Orientierungspunkt für eine perspektivische Ausbildung informiert werden • Dabei durchaus Qualitätsmerkmale aktueller Top-Mannschaften zur Veranschaulichung verwenden! • Die Vereinstrainer sollen Ausbildungsprinzipien zum Qualitätsmerkmal im Top-Fußball „Mit Spielwitz und Kreativität spielen" kennenlernen	**Informationsteil I: Leitbild Spitzenfußball (Übersichts-Poster)** • Anforderung 1: „Immer aktionsbereit sein!" • Anforderung 2: „Unter Druck Tore machen!" • Anforderung 3: „Sicher kombinieren!" • Anforderung 4: „Individuelle Qualitäten zeigen!" • Anforderung 5: „Spielfreude demonstrieren!" • Anforderung 6: „Aktiv den Ball erobern!" **Informationsteil II: Prinzipien zum speziellen Anforderungsprofil „Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen!" (Detail-Poster)**

MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

MUSTER-ABLAUF

Der 23. Info-Abend vermittelt einen Überblick über die Möglichkeit einer motivierenden, lernintensiven Förderung des Schwerpunktes „Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen"!

VORSCHLAG FÜR DEN ABLAUF	MEDIEN
Persönliche Begrüßung der Vereinstrainer • Kurzer Überblick über Ablauf und Inhalte des 23. DFB-Info-Abends **Beginn und Moderation der Demonstrationstrainingseinheit aus dem Stützpunkttraining** • Erklärungen und zusätzliche Informationen per Moderation parallel zum Training • Eventuell mit der Vereinstrainer-Gruppe an einzelne Spiel- und Übungsgruppen herantreten, um Spielaufbau, Erklärungen, Korrekturen und die Trainingssteuerung besser verfolgen zu können!	
Vereinstrainer überzeugen, nicht überreden! • Diskussion der präsentierten Trainingspraxis: Die Trainer zu Fragen, Anmerkungen und Kritik der Trainingsdemonstration auffordern! • Die Vereinstrainer sollen kritisch prüfen, inwieweit sich die Trainingsvorschläge auf die eigene Praxis übertragen lassen! • Anpassungen und Lösungen für typische Probleme skizzieren! • Vom Stellenwert einer motivierenden, regelmäßigen Förderung der „Spielkreativität" überzeugen! Die Trainer dazu auffordern, regelmäßig „freie" Spielphasen (auch komplette Einheiten) einzuplanen, in denen die Kinder ungestört spielen können!	
Kurz-Referat: Anforderungsprofil im Top-Fußball als Leitbild/Orientierungspunkt für die Talent- und Eliteförderung • Der Referent kann mithilfe des Übersichts-Posters zentrale Trends im internationalen Spitzenfußball skizzieren und jeweils Ausbildungsschwerpunkte für das Talente-Training ableiten • Zu Zwischenfragen/-anmerkungen auffordern! Eine Diskussionsphase anschließen! **Kurz-Referat: Ausbildungsprinzipien zum SP „Mit Spielwitz und Kreativität Fußball spielen!"** • Der Referent kann mithilfe des Details-Posters und im Rückblick auf das Demo-Training nochmals zentrale Prinzipien herausstellen!	

MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

NEUES DFB-FACHBUCH: KINDERFUSSBALL - AUSBILDEN MIT KONZEPT 1

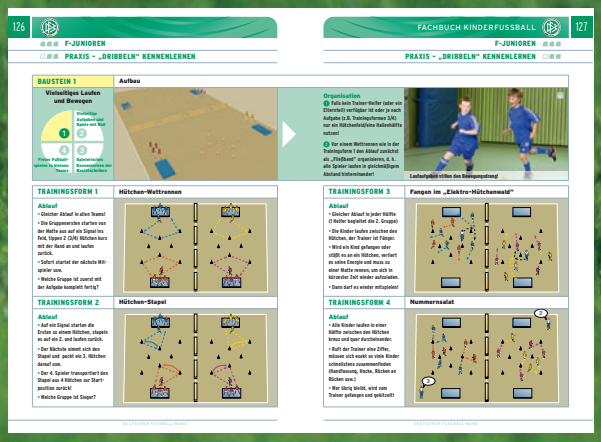
Basiswissen Kinderfußball: Ausbilden und Betreuen mit Herz

Kinder alters- und zeitgemäß fördern und sie mit viel Zuwendung betreuen – das ist Ihre besondere Aufgabe, liebe Kindertrainer!

KINDERFUßBALL: AUSBILDEN MIT KONZEPT 1 in den Altersklassen der Bambinis sowie F- und E-Junioren aus der DFB-Fachbuchreihe gibt Ihnen auf der Grundlage der DFB-Ausbildungskonzeption umfassende und praktische Orientierungshilfen für Ihre verantwortungsvolle Tätigkeit.

Im Vordergrund steht die Spiel- und Trainingspraxis mit verschiedenen Lerninhalten je nach Altersstufe. Besonders hilfreich, da zeitsparend: Alle Übungen eines Praxisschwerpunkts sind nach ein und demselben Schema organisiert, so dass aufwendiges Umbauen in einer Trainingsstunde entfällt!

Weiteres großes Plus: Über 100 Seiten Praxishilfen zum Trainingsalltag, wie man ihn plant, organisiert, steuert und auswertet.



Paul Schomann/Gerd Bode/Norbert Vieth

Kinderfußball: Ausbilden mit Konzept 1

368 Seiten • 32,00 € (portofrei)

Philippka-Sportverlag GmbH & Co. KG • Rektoratsweg 36 • 48159 Münster

Tel.: 0251/23005-11 • buchversand@philippka.de • www.philippka.de

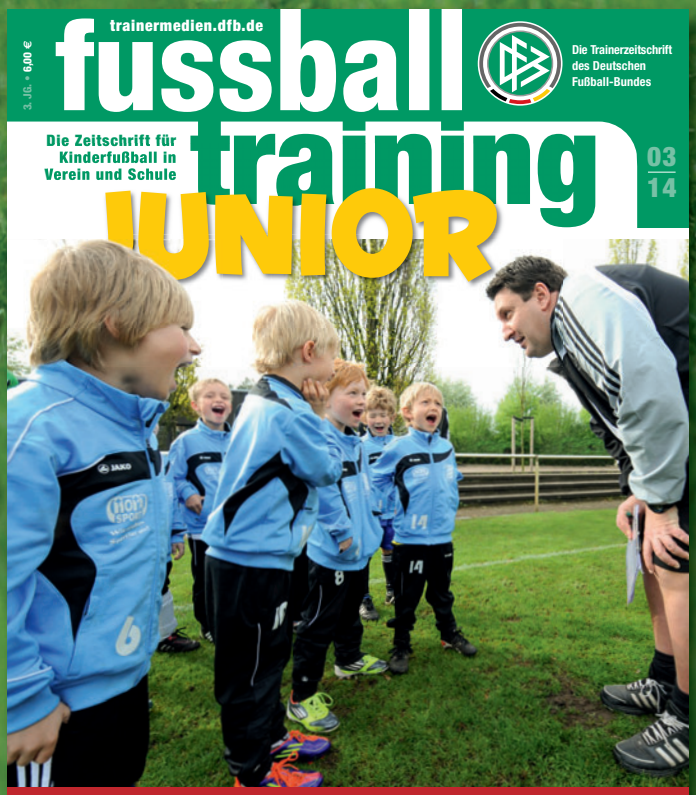
NEU

MIT SPIELWITZ UND KREATIVITÄT FUSSBALL SPIELEN

TRAINERZEITSCHRIFT FÜR KINDER-/JUGENDBEREICH

Tipps und Hilfestellungen für die Trainingsarbeit

EIN MUSS FÜR KINDERTRAINER



GROSSE GRUPPEN SINNVOLL BESCHÄFTIGEN
Wir wollen spielen, nicht stehen!

LEBENDIGE STOPPUHR
Im Wettlauf gegen

COACHEN UND FÜHREN
So halten Sie Ihre

LANGEWEILE ADE
Kleine Pausenspiele für Turnier

Die Zeitschrift ***fussballtraining junior*** bietet beste Ideen rund um das Spielen und Üben mit Bambinis, F-, E- und D-Junioren, dazu jede Menge Tipps zur Betreuung von Mannschaften und Einzelspielern.

Sechsmal im Jahr stehen auf je 64 Seiten Themen im Mittelpunkt, die den Trainingsalltag der Kinder und ihrer Trainer bestimmen.

Ausgabe 3/14 zeigt beispielsweise, wie man das Training mit großen Gruppen am besten "managt", wie Wartezeiten vermieden und möglichst alle Kinder an attraktiven Spiel- und Übungsaufgaben aktiv beteiligt werden. Die einzelnen Beiträge stellen praktikable Organisationsformen vor, die viele Ballkontakte, wenig Standzeiten und eine große Überschaubarkeit gewährleisten:

- **Bambini-Spiele in einer einzigen Organisationsform**
- **Rundläufe zum Üben von Techniken und von koordinativen Elemente**
- **Üben mit hoher Wiederholungsrate in einer "Gasse"**
- **Wettbewerbe mit der "lebendigen Stoppuhr" u.v.m.**

KEINE AUSGABE VERSÄUMEN!

6 Hefte à 64 Seiten: 33,60 € frei Haus

Sammelabos für Vereine: Ab 6 Abos: 26,88 € • Ab 10 Abos: 25,20 €

Weitere Infos unter http://trainermedien.dfb.de

Philippka-Sportverlag GmbH & Co. KG • Rektoratsweg 36 • 48159 Münster • Tel.: 0251/23005-16 • abo@philippka.de

STARKE PARTNER FÜR DIE STARS VON MORGEN

Mercedes-Benz

adidas

Wir haben viele begabte Nachwuchsfußballer in unserem Land – es kommt darauf an, sie zu finden und dann professionell zu fördern. So eine Förderung umfasst in der heutigen Zeit hohes Engagement, finanzielle Kraft und nicht zuletzt Professionalität. Der DFB kann bei dieser Aufgabe auf das Sponsoring-Engagement starker Partner bauen!