



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND



DFB-MOBIL: BAMBINI-SPIELSTUNDE

Entwicklungsgerecht trainieren und
einfach organisieren

Offizieller Partner der
DFB-Qualifizierungsoffensive **ERGO**



LIEBE FUSSBALLTRAINER*INNEN!

Bei dieser Trainingseinheit soll den Bambini der Leitgedanke des Fußballs „Tore erzielen und Tore verhindern“ nähergebracht werden. Dazu haben wir kleine Spiele und Wettbewerbe in Geschichten verpackt. Diese regen die Fantasie der Kinder an und ermöglichen ihnen, erste inhaltliche Aspekte des Fußballs mit Spaß und Freude kennenzulernen. Wie das funktioniert, zeigen wir euch in dieser DFB-Mobil-Spielstunde.

Viel Spaß dabei!

HANNES WOLF

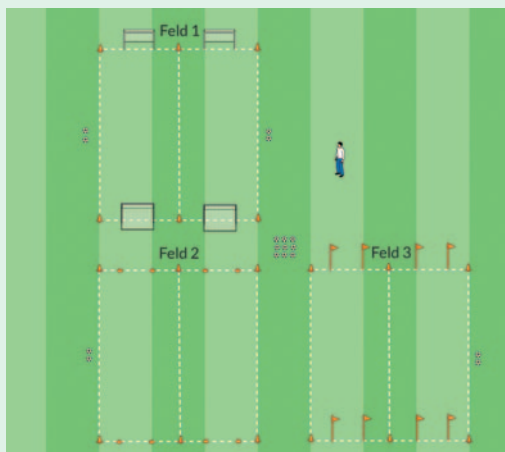
Direktor für Nachwuchs, Training und Entwicklung

ORGANISATION

- 3 Spielfelder gemäß Abbildung markieren und in zwei vertikale Hälften teilen.
- Feld 1: Minifußballfeld (ca. 20 x 15 Meter) mit 4 Minitoren
- Feld 2: Minifußballfeld (ca. 20 x 15 Meter) mit 4 Dribbeltoren
- Feld 3: Minifußballfeld (ca. 20 x 15 Meter) mit 4 Stangentoren

MATERIAL

- 4 Minitore, 8 Hütchen, 8 Stangen, 6 Leibchen, ausreichend Hütchen zur Spielfeldmarkierung, 18 Bälle



**„Diese Spielformen
sind die Basis von
gutem Training.“**

Hannes Wolf

ALLGEMEINE GRUNDSÄTZE

- Spaß am Fußball vermitteln
- klare Regeln aufstellen
- lange Wartezeiten vermeiden
- viele Ballkontakte ermöglichen
- kurz erklären und vormachen
- Spielen und Üben im Wechsel
- einfache Organisationsform wählen

COACHINGPUNKTE

- Suche und finde das Tor!
- Schieß den Ball ins Tor!

HINWEISE ZU BAMBINI

1. Wie sind Bambini?

Die Altersstufe Bambini umfasst die Altersklassen bis zur U7. In dieser Altersstufe lernen sie einfache Spielhandlungen erst kennen. Zudem besitzen Bambini eine noch besonders stark ausgeprägte Ich-Perspektive: In ihrer eigenen Fußballwelt existiert vorrangig das Ich, der Ball und das Tor.

2. Kindgerechte Bewegungsaufgaben

In Spielstunden mit den Bambini besteht die Aufgabe darin, einfache und vielseitige Bewegungserfahrungen zu schaffen. Wichtig von Anfang an: Stelle Aufgaben, die Kinder auch lösen können, und schaffe somit viele Erfolgserlebnisse.

3. Freiraum

Um Spielhandlungen zu lernen, benötigen Kinder nicht nur altersgerechte Aufgaben, sondern auch ihren Freiraum. Gib ihnen Zeit, Dinge auszuprobieren, und unterstütze sie dabei. Verstehe, dass sie dir nicht die ganze Spielstunde folgen können.

4. Geschichten und Fantasie

Kinder nutzen unbewusst ihre eigene Welt der Fantasie, um Spielhandlungen zu erlernen. Nutze daher Geschichten und Erzählungen in kindgerechter Sprache, um sie in ihre Fantasiewelt zu begleiten und ihnen damit das Erlernen von Bewegungshandlungen zu erleichtern.

5. Rituale

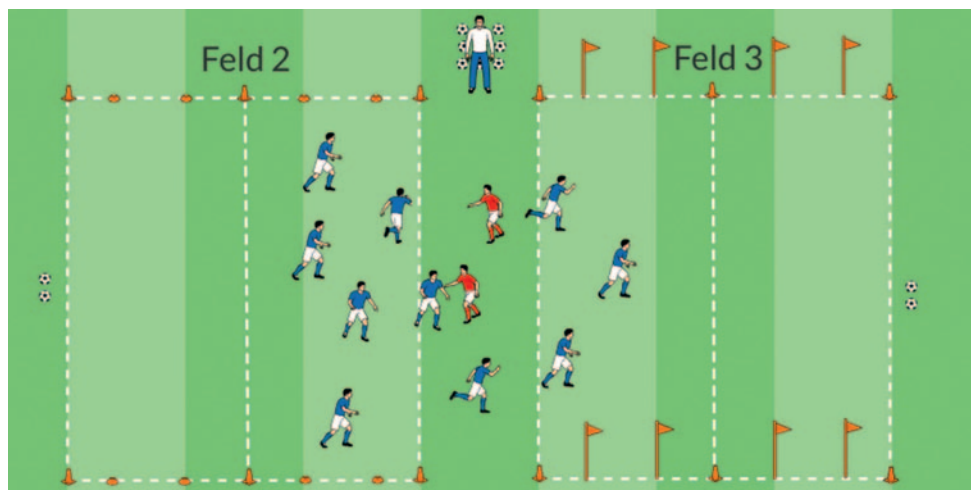
Kinder brauchen feste Grundpfeiler, an denen sie sich orientieren können. Rituale, wie ein gemeinsames Abklatschen zu Trainingsbeginn und -ende, sollten daher ein fester Bestandteil des Trainings sein.

SPIELSTUNDENTHEMA: EINE REISE DURCH DIE SIEBEN WELTMEERE

In dieser Spielstunde nimmst du die Kinder mit auf eine Reise durch die sieben Weltmeere. Dabei lernen sie natürlich auch aufregende Orte an Land kennen und tauchen zwischen den Spielfeldern hinab in die Tiefsee, um die Meeresbewohner näher kennenzulernen. Treuer Begleiter ist dabei stets der Ball, der ihnen vielfältiges Bewegungslernen ermöglicht. Da sich Kinder nicht besonders lange konzentrieren können, ist es umso wichtiger, sie immer wieder zwischen den einzelnen Spielen mit in die Fantasiewelt zu nehmen und sie dort mit kleinen spielerischen Bewegungsaufgaben aus der Ballschule zu beschäftigen. Die dargestellte Spielstunde ist für 12 Kinder konzipiert. Für mehr oder weniger Kinder können Felder ergänzt oder weggelassen werden.

AKTIVIERUNG (DAUER CA. 10 MIN)

FANGSPIEL: WEISSER HAI



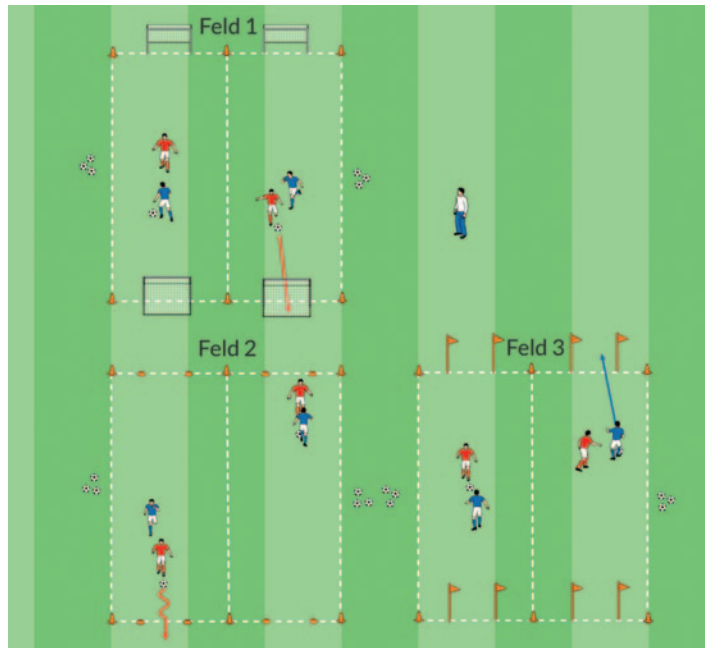
Organisation und Ablauf

- Die Felder 2 und 3 nutzen.
- 2 „weiße Haie“ als Fänger bestimmen und in der „Tiefsee“ zwischen den Feldern positionieren.
- Die übrigen Kinder starten als „Fische“ in Feld 2.
- Die Fische versuchen, aus seichtem Gewässer durch die Tiefsee an den Haien vorbei in Sicherheit zu gelangen.
- Werden sie auf dem Weg von den Haien gefangen, schließen sie sich ihnen an.

- Sobald die Haie in Überzahl sind, beginnt das Spiel mit 2 neuen Fängern von vorn.

Variation

- „Die Fische legen ihre Eier in Ufernähe ab“:
- Jedes Kind hat einen Ball, mit dem es an den Haien vorbei ins andere Feld dribbeln soll.
- Wird ihnen der Ball abgenommen, schließen sie sich den Haien an.
- Sobald die Haie in Überzahl sind, beginnt das Spiel mit 2 neuen Fängern von vorn.

SPIELPHASE 1 (DAUER CA. 20 MIN)**EINS-GEGEN-EINS-TURNIER****Organisation und Ablauf**

- Eins-gegen-Eins-Turnier auf allen 3 bzw. 6 Feldern.
- Zwei 6er-Teams einteilen und die Kinder in 6 einzelne Duelle schicken.
- „Ballinseln“ an allen Feldern errichten, um eine schnelle Spielfortsetzung zu ermöglichen.
- Feld 1: Torerzielung per Schuss erlaubt.
- Feld 2: Torerzielung nur per Dribbling durch das Hüterentor.
- Feld 3: Torerzielung nur per Pass oder Dribbling durch das Stangenentor.
- Nach je 2 Minuten Spielzeit eine Trink- und Wechelpause.
- Dazu zunächst innerhalb des Feldes und danach im Uhrzeigersinn in das nächste Feld wechseln.
- Den Felderwechsel spielerisch in die Geschichte einbauen: „Durch die Wellen tauchend die nächste Insel (=Spielfeld) erreichen.“
- Dazu bestimmte Bewegungsaufgaben vorgeben und demonstrieren (z.B. Kriechgang, auf einem Bein hüpfend, kriechend usw.)
- 6 Durchgänge spielen, sodass sich jedes Kind einmal in jedem Feld mit einem anderen Gegner duelliert hat.

HINWEISE

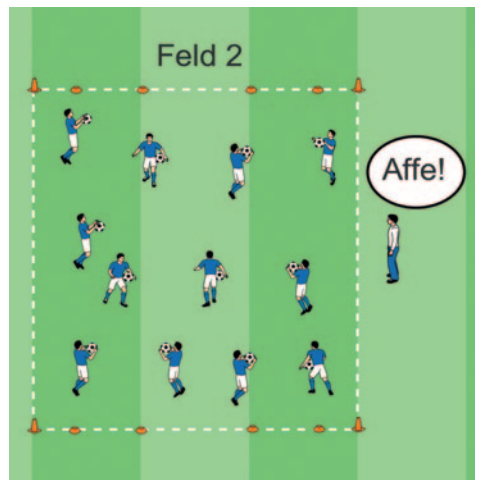
- 2 Minuten-Durchgänge im Eins gegen Eins sind enorm intensiv.
- Die Kinder werden sich ihre Pausen selber nehmen, Spielfeldgrenzen überschreiten und nicht immer alle Regeln einhalten.
- Dies zuzulassen, fördert die Prozesse der Selbstbestimmung und Persönlichkeitsentwicklung.
- Lasst die Kinder also frei spielen, ihre körperlichen und mentalen Grenzen kennenlernen und eigene Lösungen entwickeln, um die Spielzeit bestmöglich zu nutzen.
- Nachdem das Turnier gespielt ist, lohnt es sich jedoch, eine kurze „Tummelphase“ einzuplanen, in der die Kinder abschalten und den Kopf für die zweite Spielphase frei kriegen können.
- Bezieht die Kinder dabei ruhig in die Entscheidungsfindung ein und lasst sie mitbestimmen, ob sie beispielsweise...
- ...ein Fangspiel spielen wollen?
- ...Ballschulaufgaben machen wollen?
- ...eine Torschuss-Challenge machen wollen?
- Folgend sind verschiedene Spiele für die Zeit zwischen den Spielphasen dargestellt. Diese Sammlung kann auch als Ideensammlung für die Tummelphase dienen. Die Übungen in den Zwischenblöcken eignen sich prima, um verschiedene Bälle mit einzubinden. Je nach Training und Laune der Kinder können auch mehrere Übungen aus dem Zwischenblock zwischen den Spielphasen eingebaut werden:

ZWISCHENBLOCK (OPTIONAL)

REISE NACH AFRIKA UND ASIEN

Organisation und Ablauf

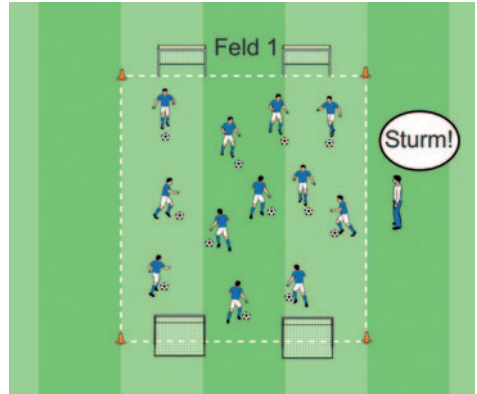
- Feld 2 nutzen.
- Die Kinder bewegen sich frei mit Ball durch das Feld.
- Auf ein Trainerkommando imitieren sie das angesagte Tier.
- Affe: Mit dem Ball im Arm umherspringen.
- Giraffe: Den Ball hochwerfen, mit langen Armen in die Hände klatschen, fangen.
- Elefant: Mit den Armen einen Rüssel machen und dabei dribbeln.
- Löwe: Auf allen Vieren krabbelnd den Ball führen und „Roar“ rufen.
- Vogel: Während des Dribblings die Arme ausbreiten und auf und ab schwingen.



FEUER, WASSER, STURM

Organisation und Ablauf

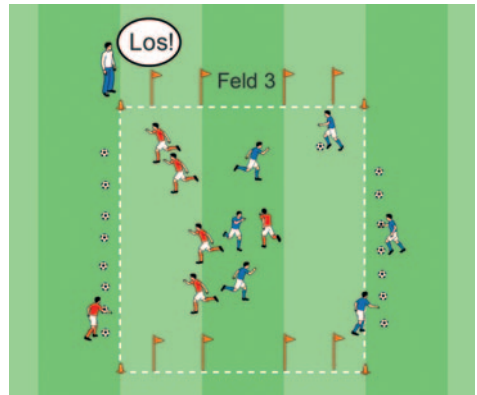
- Feld 1 nutzen.
- Die Kinder bewegen sich frei mit Ball durch das Feld.
- Auf ein Trainerkommando schützen sie sich vor dem angesagten Element.
- Feuer: Mit dem Ball über dem Kopf aus dem Feld fliehen.
- Wasser: Auf den Ball setzen und rudern.
- Sturm: Die Bälle in die Minitore bringen, damit sie nicht weggeweht werden.
- Flut: Schnellstmöglich zu einem der Eckhütchen (=Insel) dribbeln.



BALLRAUB

Organisation und Ablauf

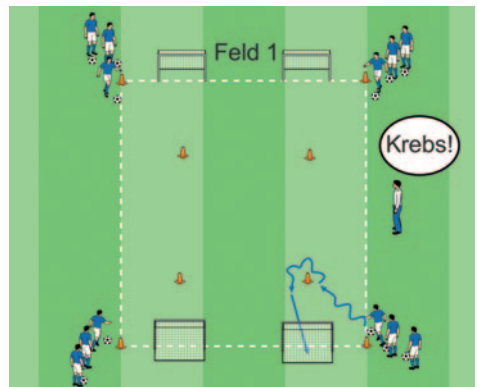
- Feld 3 nutzen.
- Zwei 6er-Teams einteilen und an den Seitenlinien aufstellen.
- Hinter den Seitenlinien je 8 Bälle als „Piraten-schätze“ auslegen.
- Auf ein Trainerkommando müssen die Kinder von ihrem Piratenschiff durch das Wasser auf das gegnerische Schiff gelangen und von dort den „Schatz“ an Bord holen.
- Welches Team hat nach einer Minute mehr Bälle auf seiner Seite?



TIER-IMITATION

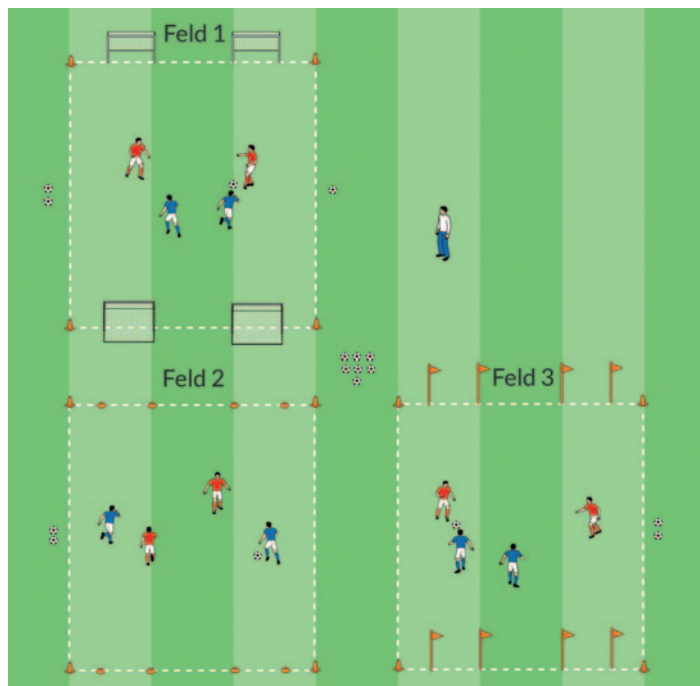
Organisation und Ablauf

- Feld 1 nutzen.
- Die Kinder mit Bällen gleichmäßig auf die Eckhütchen verteilen.
- Vor jedem Minitor ein Wendehütchen aufstellen.
- Auf ein Trainerkommando dribbeln die jeweils ersten Spieler zum Wendehütchen, imitieren das angesagte Tier und schießen anschließend in das nächstgelegene Minitor.
- Mit dem Kommando macht der Trainer die Tierbewegung vor.



SPIELPHASE 2 (DAUER CA. 20 MIN)

ZWEI-GEGEN-ZWEI-TURNIER



Organisation und Ablauf

- Zwei-gegen-Zwei-Turnier auf allen 3 Feldern.
- Zwei 6er-Teams einteilen und in 3 weitere 2er-Teams unterteilen.
- Die Teams in den 3 Feldern gegeneinander antreten lassen.
- Feld 1: Torerzielung per Schuss erlaubt.
- Feld 2: Torerzielung nur per Dribbling durch das Hütchentor.
- Feld 3: Torerzielung nur per Schuss oder Dribbling durch das Stangentor.
- Nach je 5 Minuten Trink- und Wechselepause (Team Blau wechselt mit Team Rot gegen den Uhrzeigersinn).

- 3 Durchgänge spielen, sodass sich jedes Team einmal in jedem Feld mit einem anderen Gegnerteam duelliert hat.

Hinweis

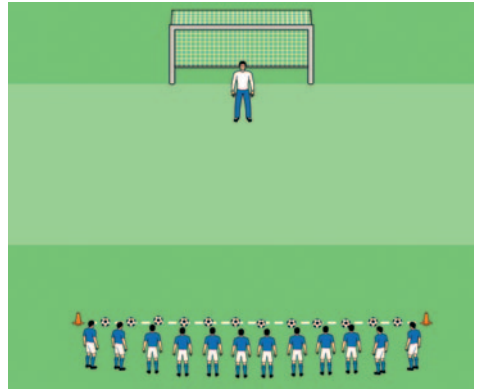
- Bei einer größeren Gruppe können die äußeren Stangen in Feld 3 entfernt werden, sodass einzelne Stangentore auf den Grundlinien stehen bleiben, die mit Torhütern besetzt werden können.
- Verschiedene Bälle nutzen.

AUSKLANG UND RITUALE

BALLFLUT

Organisation und Ablauf

- Vor einem Jugendtor eine Schusslinie markieren, auf der die Kinder ihre Bälle ablegen.
- Das Jugendtor mit einem Teamer besetzen.
- Wetten abschließen: Wie viele Tore fallen, wenn alle gleichzeitig schießen?
- Gewinnen die Kinder ihre Wette, müssen die Teamer alleine aufräumen.



Hinweise

Trainerinnen und Trainer sowie eben auch die Teamer sind Vorbilder für die Kinder. Daher ist es wichtig, sich stets auf Augenhöhe mit ihnen zu bewegen, Aufgaben vorzumachen und auch selbst in den einzelnen Spielen involviert zu sein. Wettbewerbe nach dem Format „Kinder gegen Teamer“ bringen also nochmal einen besonderen Motivationsschub und sorgen für ein Gefühl der Wertschätzung.

Diesen Zusammenschluss solltet ihr in einem gemeinsamen Abschiedsritual untermauern. Kommt zunächst mit den Kindern im Kreis zusammen, reflektiert die Spielstunde und schließt diese mit einem Frage-Antwort-Ruf: „Fußball ist?“ - „Super!“

Anschließend stellen sich alle Kinder und Teamer in einer Reihe auf, fassen sich an die Hände und rennen gemeinsam zu den Eltern am Spielfeldrand, wo sie laut „Danke!“ rufen.

TRAININGSPHILOSO

Fußball pur – ganzheitliche Entwicklung



PHIE DEUTSCHLAND

von Spieler*innen durch kleine Spielformen

Jede Position

SITÄT

WIEDERHOLUNG



**HOHE
NETTO-
SPIELZEIT
für jede*n
Spieler*in**



**VIELE
FUSSBALL-
AKTIONEN
durch Spielen auf
mehreren Feldern**

Linie verteidigen/
bespielen

Über-/
Unterzahl



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND



DEUTSCHER FUSSBALL-BUND E. V.

DFB-CAMPUS • Abteilung Trainer Aus-, Fort- und Weiterbildung
Wolfgang Möbius, Jonas Kumpan • Kennedyallee 274 • 60528 Frankfurt a. M.

WWW.DFB.DE