

MIRKO BRAUN  
STEFANIE BASLER

*Kleine Spiele im*

# FUSSBALL TRAINING

150 kreative Spielformen  
für Technik- und Taktiktraining

MEHR TEAMGEIST  
UND SPIELINTELLIGENZ  
FÜR E- BIS A-JUNIOREN



MEYER  
& MEYER  
VERLAG

# Inhalt

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Vorwort</b> .....  | <b>8</b>  |
| <b>Legende</b> .....  | <b>10</b> |
| <b>1 Einleitung</b> .....   | <b>12</b> |
| 1.1 Die 11 Spielleitlinien .....  | 13        |
| <b>2 Trainingspraxis</b> .....  | <b>16</b> |
| Trainingseinheit 1 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln) .....                           | 18        |
| Trainingseinheit 2 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln) .....                           | 22        |
| Trainingseinheit 3 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln sowie Ballan- und -mitnahme).....   | 25        |
| Trainingseinheit 4 (Technikschwerpunkte: Dribbeln und Torschuss) .....                        | 28        |
| Trainingseinheit 5 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....                           | 31        |
| Trainingseinheit 6 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss) .....                | 34        |
| Trainingseinheit 7 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....                           | 37        |
| Trainingseinheit 8 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....                           | 40        |
| Trainingseinheit 9 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss) .....                | 43        |
| Trainingseinheit 10 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss).....                | 46        |
| Trainingseinheit 11 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss) .....                         | 49        |
| Trainingseinheit 12 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss) .....                         | 52        |
| Trainingseinheit 13 (Technikschwerpunkte: Passen, Ballan- und -mitnahme sowie Torschuss)..... | 55        |
| Trainingseinheit 14 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss) .....                         | 58        |
| Trainingseinheit 15 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss) .....                         | 61        |
| Trainingseinheit 16 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss).....                | 65        |
| Trainingseinheit 17 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 68        |
| Trainingseinheit 18 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 71        |
| Trainingseinheit 19 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 74        |
| Trainingseinheit 20 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss).....                | 78        |
| Trainingseinheit 21 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss) .....                         | 81        |
| Trainingseinheit 22 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....                          | 84        |
| Trainingseinheit 23 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....                          | 87        |
| Trainingseinheit 24 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 90        |
| Trainingseinheit 25 (Technikschwerpunkte: Dribbeln und Torschuss).....                        | 93        |
| Trainingseinheit 26 (Technikschwerpunkte: Dribbeln und Torschuss).....                        | 96        |
| Trainingseinheit 27 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 99        |
| Trainingseinheit 28 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....                           | 102       |
| Trainingseinheit 29 (Technikschwerpunkte: Dribbeln und Torschuss).....                        | 105       |

|  |            |
|--|------------|
| Trainingseinheit 30 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 108        |
| Trainingseinheit 31 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 111        |
| Trainingseinheit 32 (Technikschwerpunkte: Dribbeln und Torschuss).....         | 114        |
| Trainingseinheit 33 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 117        |
| Trainingseinheit 34 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 120        |
| Trainingseinheit 35 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 123        |
| Trainingseinheit 36 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....           | 126        |
| Trainingseinheit 37 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss)..... | 129        |
| Trainingseinheit 38 (Technikschwerpunkte: Passen, Dribbeln und Torschuss)..... | 132        |
| Trainingseinheit 39 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 135        |
| Trainingseinheit 40 (Technikschwerpunkte: Passen und Torschuss).....           | 138        |
| Trainingseinheit 41 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 141        |
| Trainingseinheit 42 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 144        |
| Trainingseinheit 43 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 147        |
| Trainingseinheit 44 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 150        |
| Trainingseinheit 45 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 153        |
| Trainingseinheit 46 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 156        |
| Trainingseinheit 47 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 159        |
| Trainingseinheit 48 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 162        |
| Trainingseinheit 49 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 165        |
| Trainingseinheit 50 (Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln).....            | 168        |
| <b>3 Teambildende und kooperative Spiele .....</b>                             | <b>172</b> |
| Spiel 1: Eisschollen.....  | 173        |
| Spiel 2: Decke drehen.....   | 174        |
| Spiel 3: Roboter-Parcours .....  | 175        |
| Spiel 4: Drillings-Fußball.....  | 176        |
| Spiel 5: Ball- und Leibchenhüter.....  | 177        |
| Spiel 6: Blinde Kuh.....   | 178        |
| Spiel 7: Bienenkönig.....  | 179        |
| Spiel 8: Piraten.....  | 180        |
| Spiel 9: Knobeln mit Balltransport.....  | 181        |
| Spiel 10: Pinguine.....  | 182        |
| Spiel 11: Lokführer.....   | 183        |
| Spiel 12: Alle durch den Ring.....   | 184        |
| <b>Anhang.....</b>   | <b>186</b> |
| 1 Literaturverzeichnis.....  | 186        |
| 2 Bildnachweis .....   | 186        |

# Vorwort

Als ich die Anfrage bekam, ob ich ein Vorwort für das Buch *Kleine Spiele im Fußballtraining* verfassen möchte, war für mich direkt klar, dass ich dies aus unterschiedlichen Gründen gerne tun werde. Stefanie Basler und Mirko Braun habe ich im Rahmen des Talentförderprogramms des DFB als Coaches im DFB-Stützpunkt Mümmelmannsberg in Hamburg kennengelernt. Wenn ich drei Aspekte benennen müsste, die sie in der Ausübung ihrer Tätigkeit stets auf eine besondere Art und Weise auf dem Fußballplatz vorleben, dann wären es das Faible für kleine sowie intensive Fußballspiele, das Erkennen der Wichtigkeit einer guten Beziehungsqualität zu ihren Spielerinnen und Spielern und die individuelle fußballerische Förderung dieser.

Egal ob Kinder, Jugendliche oder junge Erwachsene, alle wollen permanent in Aktion sein. Durch viele erzielte Tore, erfolgreiche Abwehraktionen sowie zahlreiche Ballaktionen entwickeln sie immer mehr Freude an diesem so wunderschönen Sport. Neben der emotionalen Komponente bieten kleine Spielformen auch zahlreiche sportinhaltliche Vorteile. Nicht grundlos plädiert beispielsweise U20-Nationaltrainer Hannes Wolf dafür, jene regelmäßig in die Trainingseinheiten einzubauen. So sind die vielen Entscheidungsmomente und Kontakthappen für die Ausbildung kreativer und kompetenter Spielerinnen und Spieler essenziell. Technischtaktische Trainingsschwerpunkte und ihre Auslöser lassen sich mittels einer hohen Wiederholungsanzahl gezielt trainieren. Durch verschiedene Steuerungselemente (Felder, Regeln, Teamgrößen etc.) können dabei unterschiedliche Komplexitäten je nach Leistungsniveau der Kinder generiert werden. Für das Training von den Bambini bis zur A-Jugend gehören kleine Spielformen damit zur Basis.

Neben den Kompetenzen in der direkten Interaktion mit den talentierten Spielerinnen und Spielern am DFB-Stützpunkt, die Stefanie Basler und Mirko Braun zweifelsohne zu ihren Stärken zählen dürfen, stellen kleine Spielformen ein wichtiges Element für eine gelungene Trainings- und Lernatmosphäre dar. Durch die vielen Ballaktionen, Richtungswechsel und Erfolgserlebnisse steigt der Spaßfaktor eines Trainings, der in jeder Trainingseinheit vorhanden sein sollte. Die erzeugte positive Dynamik hilft, Lerninhalte noch effektiver zu vermitteln. Des Weiteren ist sie grundlegend dafür, ein offenes Lernklima zu schaffen. Dadurch ist es allen Beteiligten erlaubt, konstruktive Einschätzungen zu äußern, miteinander zu wachsen sowie eine tiefere Beziehungsqualität aufzubauen. Diese Beziehungsqualität ist von elementarer Bedeutung für die individualisierte fußballerische Ausbildung von jungen Menschen. Fußball ist als Team sportart zu definieren. So ist es das Ziel, gemeinsam als

Team stärker zu werden, um möglichst viele Erfolge miteinander zu teilen. In der Ausbildung junger Fußballerinnen und Fußballer sollte neben beispielsweise gemeinsamen Werten und Teamgeist das Individuum im Vordergrund stehen. Durch eine gelungene Beziehungsqualität aller Akteure kann eine Fußballtrainerin/ein Fußballtrainer gesammelte Informationen nutzen, um diese individualisiert zu vermitteln. Als Vermittlungsinstrument dient neben dem Coaching die gewählte Trainingsform. Kleine Spielformen bieten, wie oben beschrieben, zahlreiche Vorteile: viele Wiederholungen in technischtaktischen Kontexten, viele Erfolgserlebnisse, viel Freude und eine vereinfachte Steuerung der Komplexität für den Coach. Ein zuvor noch nicht erwähnter Vorteil ist das Coaching. In kleinen Spielformen ist es möglich, noch detaillierter die Fußballerinnen und Fußballer zu begleiten und sie in ihrem fußballerischen Verhalten positiv zu bestärken oder ihnen Hilfestellungen zu geben. Es fällt dem Coach leichter, zu erkennen: Welche Informationen und welches Coaching braucht welche Spielerin/welcher Spieler in welcher Situation? Ein schöner Nebeneffekt davon ist, dass dadurch auch der Coach weitere Schritte in seiner Entwicklung macht und somit ein gemeinsames Lernen stattfindet. Durch diese Form der spielerzentrierten Trainingsgestaltung werden optimale Bedingungen für ein freudvolles Lernen geschaffen.

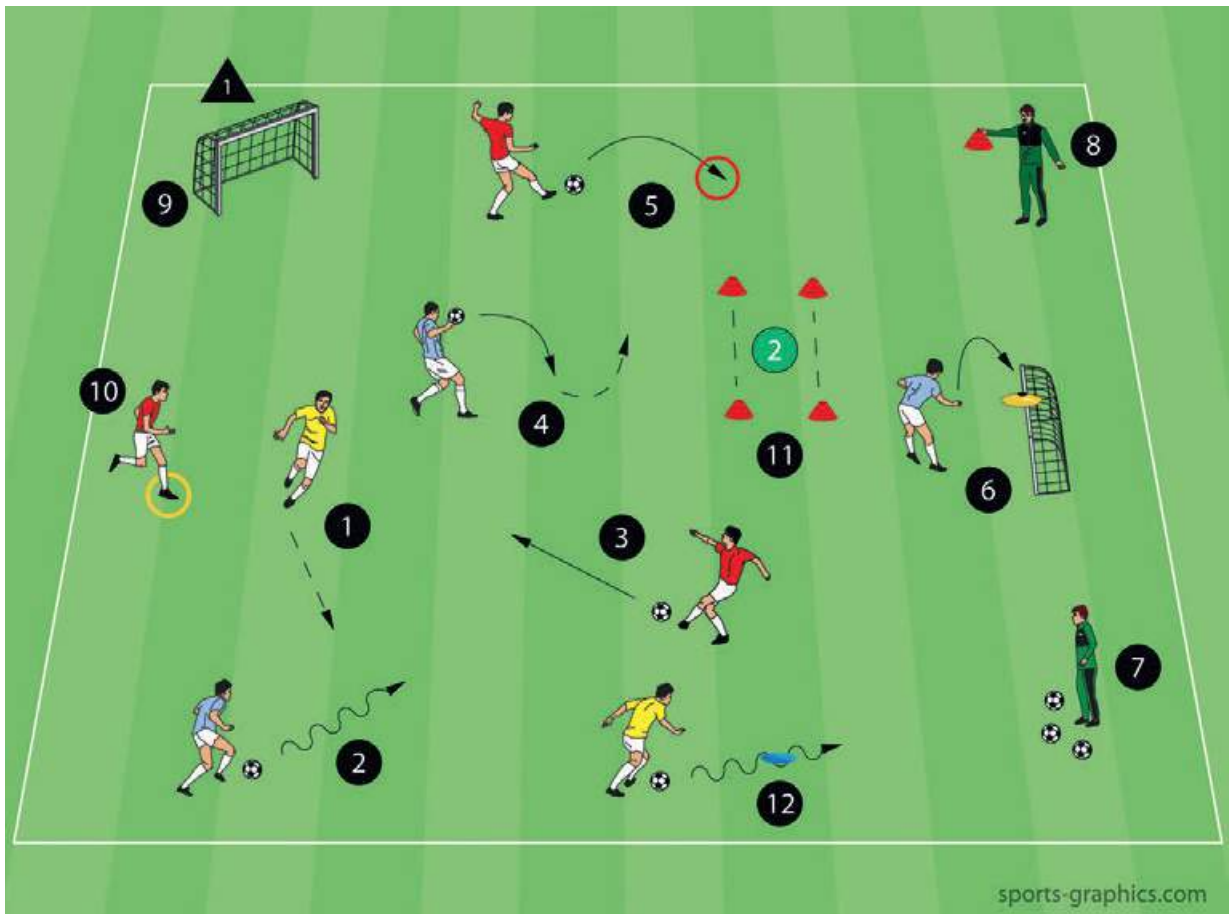
*Kleine Spiele im Fußballtraining* bietet viele spannende kleine Trainingsformen und vollständige Trainingseinheiten, die in allen Altersklassen und unter Berücksichtigung von unterschiedlichen Leistungsniveaus durchgeführt werden können. Nicht ohne Grund trainieren die Kinder am DFB-Stützpunkt Mümmelmannsberg jeden Montag mit viel Freude bei Stefanie Basler und Mirko Braun. Zusammen geben sie der Leserin/dem Leser spannende und innovative Trainingshilfen mit, die sich schnell und einfach anwenden lassen. Somit bieten die Trainingsformen nicht nur direkte Hilfen für das Training, sondern sie regen auch die Fantasie eines Coaches an und verleiten dazu, weitere Ideen zu entwickeln.

*Moritz Scharf*

Ehem. DFB-Stützpunktkoordinator im Hamburger Fußball-Verband e. V. (2022-2023)  
Verbandssportlehrer im Hessischen Fußball-Verband e. V.



# Legende



- 1: Laufweg (gestrichelte Linie)
- 2: Dribbling (geschwungene Linie)
- 3: Passweg (durchgezogene Linie)
- 4: Der Spieler wirft einen Ball auf den Boden (durchgezogene Linie), der anschließend hochspringt (gestrichelte Linie).
- 5: Der Spieler lupft einen Ball in einen Ring (durchgezogene Linie).
- 6: Der Spieler dreht ein Leibchen über die Torlatte (durchgezogene Linie).
- 7: Der Trainer steht bereit, um Ersatzbälle einzuspielen.
- 8: Der Trainer gibt ein visuelles Signal.
- 9: Minitor mit Nummerierung
- 10: Der Spieler betritt einen Ring.
- 11: Für einen Torabschluss aus der Zone zwischen den beiden Hütchen erhält das Team zwei Punkte.
- 12: Der Spieler dribbelt über ein Leibchen/über einen Floor-Marker.



# Einleitung

Auch in dem zweiten Buch von *Kleine Spiele im Fußballtraining* liegt der Fokus auf dem vielseitigen Spielen in kleinen innovativen Spielformaten, wodurch das Erlernen aller essenziellen technischen und taktischen Elemente im Fußball ermöglicht wird. Das vorliegende Buch orientiert sich an den Grundprinzipien des Lernens und stellt zielgruppengerechte Spielformen vor, die auf den bekannten elf ausgewählten Spielleitlinien beruhen und ein individuelles sowie mannschaftstaktisches Spielerverhalten implizieren. Die Spiele wecken Interesse, Freude und Motivation bei den Spielern und haben deshalb eine hohe Bedeutung für den Trainingsprozess.

Die Funktionalität des Buches liegt in den strukturierten Trainingseinheiten, die eine sofortige Anwendung im eigenen Training ermöglichen. Die vorgestellten Fußballspiele zeichnen sich stets durch einen hohen Wettkampfcharakter sowie einen koordinativen, polysportiven und kognitiven Ansatz aus. Im Training ist der Fokus auf die detailorientierte Spiel- bzw. Bewegungsausführung zu legen.

„Das Ziel lautet demnach, das freie Spiel, das im Alltag mehr und mehr wegfällt, im organisierten Sport zu simulieren, um darüber einen ähnlichen Effekt zu erzielen. Wir bieten Spielvariationen an, die unterschiedliche und wichtige Fähigkeiten schulen. Wenn du im Training auf zwei Feldern vier gegen vier spielst, hat jedes Kind 200 Mal den Ball. Bei acht gegen acht auf einem Feld nur 50 Mal. Was macht da wohl mehr Spaß?“ (Hannes Wolf, 2023, <https://www.kicker.de/ich-hoere-nie-dribbel-dribbel-dribbel-942111/artikel>, Stand: 01.08.2023)



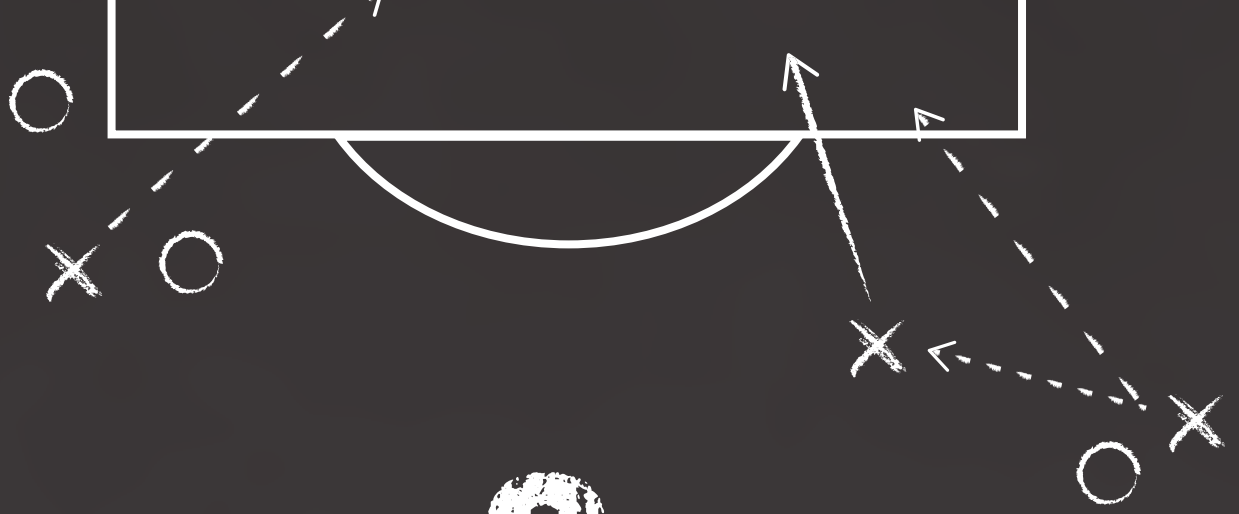
## 1.1 Die 11 Spielleitlinien

Die aus dem ersten Buch bereits bekannten elf Spielleitlinien sind die Basis für die nachfolgenden Spiele und dienen als Coachingschwerpunkte. Sie sind zielgerichtet formuliert, geben den Spielern klare Handlungsanweisungen und beinhalten eine explizite Sach- und Appellebene. Die Spielleitlinien folgen unserem Grundgedanken des Coachings, der im theoretischen Input des ersten Buches *Kleine Spiele im Fußballtraining* bereits detailliert erläutert wurde. Alle Spielleitlinien lassen sich auch auf jeden einzelnen Spieler individuell beziehen.



## WIR

1. **Wir passen raumgreifend in Zielräume nach vorne:** Wir wollen situativ in die Tiefe spielen und in torgefährliche Räume vordringen – Tiefe vor Breite.
2. **Wir jagen Ball und Gegner:** Voller Power und im Kollektiv. Wir überfallen den Gegner clever, mit System und Struktur. Wir sprinten mehr und sind schneller als der Gegner.
3. **Wir behaupten den Ball:** Wir gewinnen jeden Zweikampf und setzen beide Füße und unseren Körper geschickt ein (Armeinsatz – halte dir den Gegner vom Leib).
4. **Wir berühren Bälle im richtigen Timing in einer Powerposition, ohne uns abschütteln zu lassen:** Wir üben Druck auf den Ball aus.
5. **Wir rauben dem Gegner Spieloptionen (zum Beispiel Passräume):** Wir sprinten Räume clever zu und üben Druck auf Ball und Gegner aus.
6. **Wir starten Heldenläufe:** Wir verteidigen unser Tor und wollen den Ball.
7. **Wir wollen immer den Ball und nehmen dabei die beste Spielposition/Positionierung ein:** Wir scannen das Spielfeld, denken und schauen in alle Richtungen. Wir überwinden den Gegner, indem wir das Zentrum bedrohen. Wir starten mutige Aktionen mit Ball.
8. **Wir starten Läufe in die Tiefe und zwischen die Ketten:** Wir erkennen Tiefe und Zwischenräume, bedrohen im Rücken des Gegners Räume unerkannt. Wir sind unsichtbar für den Gegner, wenn wir Bälle bekommen wollen, oder binden Gegner, um Räume zu öffnen.
9. **Wir finden den Torabschluss:** Wir wollen Tore schießen! Wir schießen scharf und gezielt. Wir visieren die Ecken des Tors an. Wir differenzieren zwischen „geknalltem“ Spannstoß und „gesetztem“ Innenseitenschuss.
10. **Wir spielen und lösen uns:** Wir passen den Ball und sprinten in einen neuen Raum. Wir sind immer aktiv und anspielbar. Wir reißen das Spiel an uns und sind ballhungrig. Wir setzen Lauffinten geschickt ein und irritieren den Gegner.
11. **Wir coachen uns gegenseitig:** Wir unterstützen uns verbal auf dem Spielfeld, lernen voneinander und erreichen gemeinsam unsere Ziele. Wir kommunizieren immer positiv und zielgerichtet. Wir übernehmen Verantwortung und treten als Team auf.



# 2

## Trainingspraxis

### Inhalt

**Trainingseinheit 1:** Passen und Dribbeln

**Trainingseinheit 2:** Passen und Dribbeln

**Trainingseinheit 3:** Passen, Dribbeln sowie Ballan- und -mitnahme

**Trainingseinheit 4:** Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 5:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 6:** Passen, Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 7:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 8:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 9:** Passen, Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 10:** Passen, Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 11:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 12:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 13:** Passen, Ballan- und -mitnahme sowie Torschuss

**Trainingseinheit 14:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 15:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 16:** Passen, Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 17:** Passen und Dribbeln

**Trainingseinheit 18:** Passen und Dribbeln

**Trainingseinheit 19:** Passen und Dribbeln

**Trainingseinheit 20:** Passen, Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 21:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 22:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 23:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 24:** Passen und Torschuss

**Trainingseinheit 25:** Dribbeln und Torschuss

**Trainingseinheit 26:** Dribbeln und Torschuss

---

**Trainingseinheit 27:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 28:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 29:** Dribbeln und Torschuss

---

**Trainingseinheit 30:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 31:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 32:** Dribbeln und Torschuss

---

**Trainingseinheit 33:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 34:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 35:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 36:** Passen und Torschuss

---

**Trainingseinheit 37:** Passen, Dribbeln und  
Torschuss

---

**Trainingseinheit 38:** Passen, Dribbeln und  
Torschuss

---

**Trainingseinheit 39:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 40:** Passen und Torschuss

---

**Trainingseinheit 41:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 42:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 43:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 44:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 45:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 46:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 47:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 48:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 49:** Passen und Dribbeln

---

**Trainingseinheit 50:** Passen und Dribbeln

---

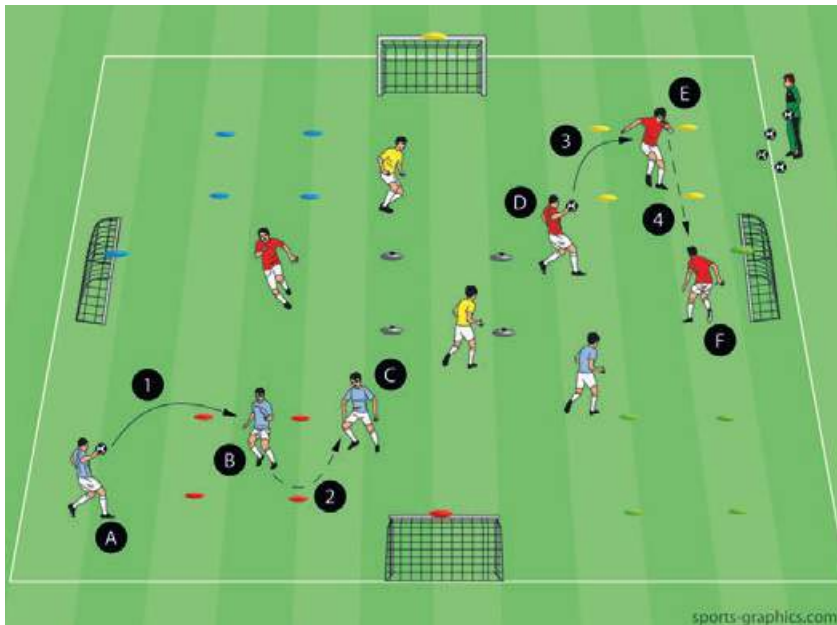
# Trainingseinheit 1

## Technikschwerpunkte: Passen und Dribbeln

### Spielleitlinien der Trainingseinheit:

- ⊕ Wir wollen immer den Ball und nehmen dabei die beste Spielposition ein
- ⊕ Wir coachen uns gegenseitig
- ⊕ Wir sind immer aktiv und anspielbar
- ⊕ Wir scannen das Spielfeld, denken und schauen in alle Richtungen

## Aufwärmspiel



**Aufbau/Organisation:** 10–14 Spieler, 2 Teams, 4 Minitoren, Leibchen, Floor-Marker, Minibälle. An den Minitoren sind Leibchen mit den 4 Farben der äußeren Quadrate befestigt.

**Spielziel:** In diesem Handballspiel agiert das blaue Team gegen das rote Team. Die beiden neutralen Spieler (hier gelb) gehören immer dem ballbesitzenden Team an. Die Spieler des ballbesitzenden Teams werfen sich den Miniball untereinander zu. Das verteidigende Team versucht, den Miniball zu erobern. Es kann ein Punkt erzielt werden, indem der Miniball zu einem Mitspieler, der in einem Quadrat steht, geworfen wird und der Miniball dann mit einem „Aufsetzer“ aus dem Quadrat herausgespielt und durch einen weiteren Mitspieler gefangen wird.

**Beispiel:** Der blaue Spieler wirft den Miniball zu seinem Mitspieler, der in dem roten Quadrat steht (siehe A, B und 1). Anschließend wirft Spieler B, der in dem Quadrat steht, den Miniball auf den Boden, um ihn als Aufsetzer aus dem Quadrat heraus zu spielen (siehe B und 2). Fängt ein weiterer Mitspieler nun den Miniball, so erhält das blaue Team einen Punkt (siehe C). Verliert das ballbesitzende Team bei dem Versuch, einen Punkt

zu erzielen, den Miniball, so muss das Spielziel bei anschließender Balleroberung neu erfüllt werden. Welches Team erzielt in fünf Minuten die meisten Punkte?

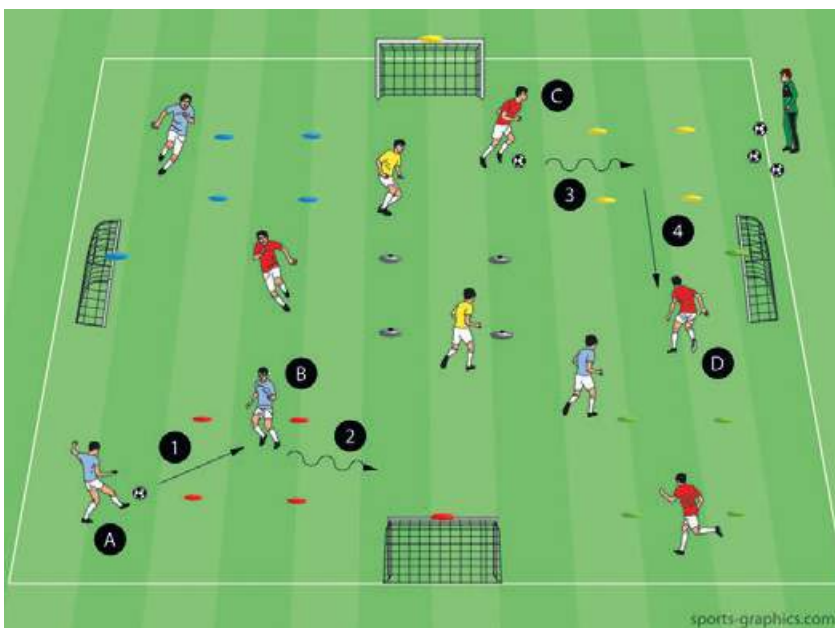
**Variation 1:** Der Miniball wird weiterhin in das Quadrat zu einem Mitspieler geworfen. Der Spieler, der in dem Quadrat steht, muss den Miniball nun mit der Handinnenfläche aus dem Quadrat schlagen. Im Anschluss muss ein dritter Mitspieler den Ball weiterhin auffangen.

**Beispiel:** Der rote Spieler wirft den Miniball zu seinem Mitspieler, der in dem gelben Quadrat steht (siehe D, E und 3). Spieler E schlägt dann den Ball direkt aus der Luft – mit der Handinnenfläche – aus dem Quadrat (siehe 4). Spieler F ist bereit, um den Miniball aufzufangen. Wird der Miniball gefangen, bevor er den Boden berührt, erhält das Team einen Punkt.

**Variation 2:** Der Miniball wird weiterhin in das Quadrat zu einem Mitspieler geworfen. Der Spieler, der in dem Quadrat steht, muss den Miniball nun mit einem Kopfball aus dem Quadrat spielen. Wird der Miniball von einem dritten Mitspieler gefangen, bevor er den Boden berührt, so erhält das Team einen Punkt.

**Variation 3:** Berührt der Ball während des Spiels den Boden, so spielt der Trainer einen neuen Ball für das gegnerische Team ein.

## Hauptteil



**Aufbau/Organisation:** 10–14 Spieler, 2 Teams, 4 Minitore, Leibchen, Floor-Marker, Bälle. An den Minitoren sind Leibchen mit den 4 Farben der äußeren Quadrate befestigt.

**Spielziel:** In dieser Spielform agieren zwei Teams gegeneinander. Die beiden neutralen Spieler (hier gelb) gehören immer dem ballbesitzenden Team an. Die Spieler des ballbesitzenden Teams spielen sich den Ball untereinander zu und versuchen, zu punkten. Das verteidigende Team will den Ball erobern. Es wird ohne Feldbegrenzung gespielt. Bei Bedarf spielt der Trainer einen neuen Ball ein. Das angreifende Team kann einen

Punkt erzielen, indem ein Mitspieler, der in einem Quadrat steht, angespielt wird, dieser dann aus dem Quadrat heraus dribbelt (siehe A, B und 1 bzw. 2) und anschließend ein Tor erzielt. Die Farbe des bespielten Quadrates entscheidet, welche Minitore freigeschaltet sind. Es ist immer das Minitor geschlossen, das die Farbe des bespielten Quadrates trägt. (Hinweis: Das graue Quadrat in der Mitte des Spielfeldes darf noch nicht bespielt werden.)

**Beispiel (siehe A, B und 1 bzw. 2):** Nach dieser Aktion sind die Minitore geöffnet, an denen ein blaues, grünes oder gelbes Leibchen befestigt ist. Da das rote Quadrat bespielt worden ist, darf auf das rote Minitor nicht abgeschlossen werden. Trifft die angreifende Mannschaft das richtige Tor, so erhält sie einen Punkt. Der Trainer spielt nach dem Torerfolg einen neuen Ball von außen ein. Verliert das ballbesitzende Team vor einem erfolgreichen Torabschluss den Ball an das verteidigende Team, so gibt es keinen Punkt und das Spielziel ist bei anschließender Balleroberung neu zu erfüllen. Welches Team erzielt in zehn Minuten die meisten Punkte?

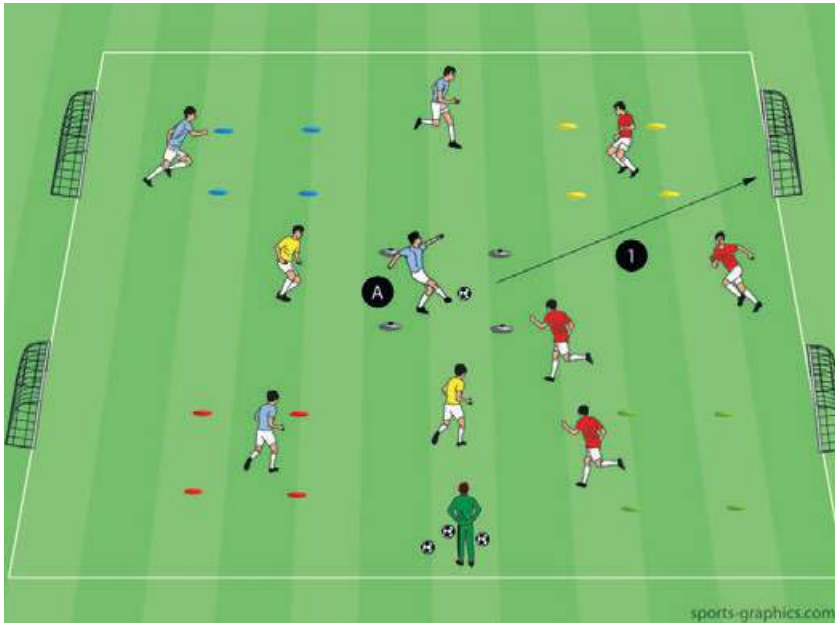
**Variation 1:** Nun darf auch das graue Quadrat in der Mitte des Spielfeldes bespielt werden. Wird in dem grauen Quadrat das Spielziel erfüllt, so darf auf alle vier Minitore abgeschlossen werden.

**Variation 2:** Nun muss zuerst in das Quadrat hinein gedribbelt werden und dann aus dem Quadrat ein Pass zu einem Mitspieler gespielt werden. Weiterhin gilt, dass immer die Tore des nicht bespielten Quadrates freigeschaltet sind.

**Beispiel (siehe C, D und 3 bzw. 4):** In dieser Aktion dribbelt Spieler C in das gelbe Quadrat (siehe 3) und spielt anschließend einen Pass zu seinem Mitspieler (siehe D und 4). Das ballbesitzende Team darf folglich auf die Minitore abschließen, an denen ein blaues, grünes oder rotes Leibchen befestigt ist.



## Abschlussspiel



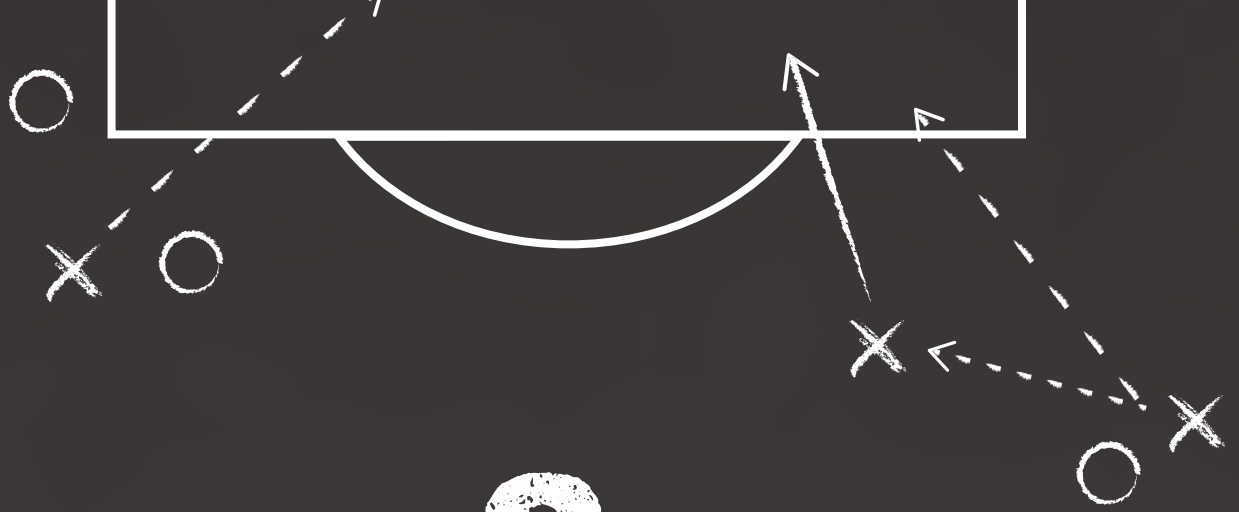
**Aufbau/Organisation:** 10-14 Spieler, 2 Teams, 4 Minitore, Leibchen, Floor-Marker, Bälle.

**Spielziel:** In dieser Spielform agieren zwei Teams gegeneinander. Die beiden neutralen Spieler (hier gelb) gehören immer dem ballbesitzenden Team an. Die Spieler des ballbesitzenden Teams spielen sich den Ball untereinander zu und versuchen, zu punkten. Das verteidigende Team will den Ball erobern. Jedes Team darf auf zwei Minitore abschließen. Ansonsten wird frei gespielt. Das ballbesitzende Team kann folglich einen Punkt erzielen, indem erfolgreich auf eines der beiden gegnerischen Minitore abgeschlossen wird. Es lässt sich ein Zusatzpunkt erzielen, indem das ballbesitzende Team aus einem der Quadrate ein Tor erzielt (siehe A und 1). Der Trainer spielt nach einem Torerfolg einen neuen Ball von außen ein. Welches Team erzielt in zehn Minuten die meisten Punkte?

**Variation 1:** Es kann ein Zusatzpunkt erzielt werden, indem eines der Quadrate, vor dem Torerfolg, durchdribbelt wird.

**Variation 2:** Keine Extraregeln. Komplettes freies Spiel.





# 3

## Teambildende und kooperative Spiele

### Inhalt

**Spiel 1:** Eisschollen

---

**Spiel 2:** Decke drehen

---

**Spiel 3:** Roboter-Parcours

---

**Spiel 4:** Drillings-Fußball

---

**Spiel 5:** Ball- und Leibchenhüter

---

**Spiel 6:** Blinde Kuh

---

**Spiel 7:** Bienenkönig

---

**Spiel 8:** Piraten

---

**Spiel 9:** Knobeln mit Balltransport

---

**Spiel 10:** Pinguine

---

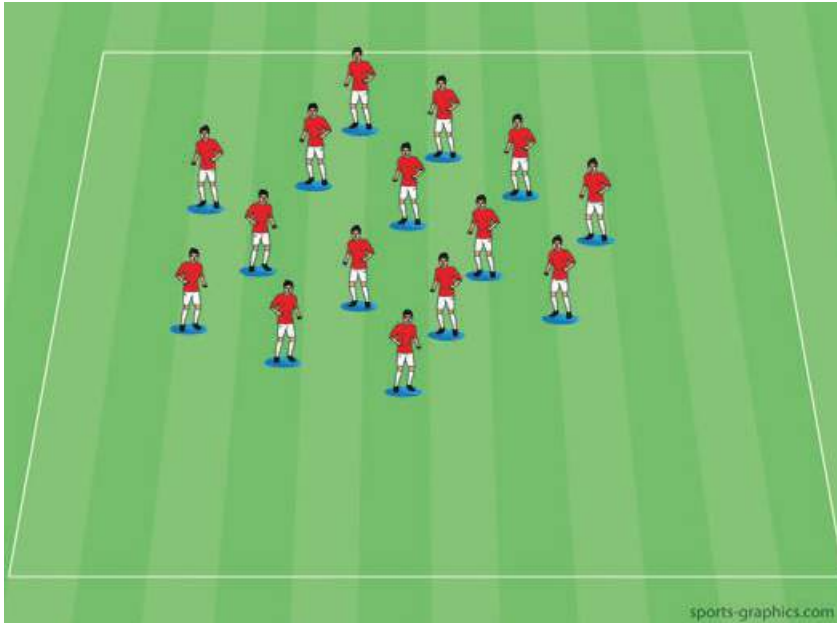
**Spiel 11:** Lokführer

---

**Spiel 12:** Alle durch den Ring

---

### Spiel 1: Eisschollen



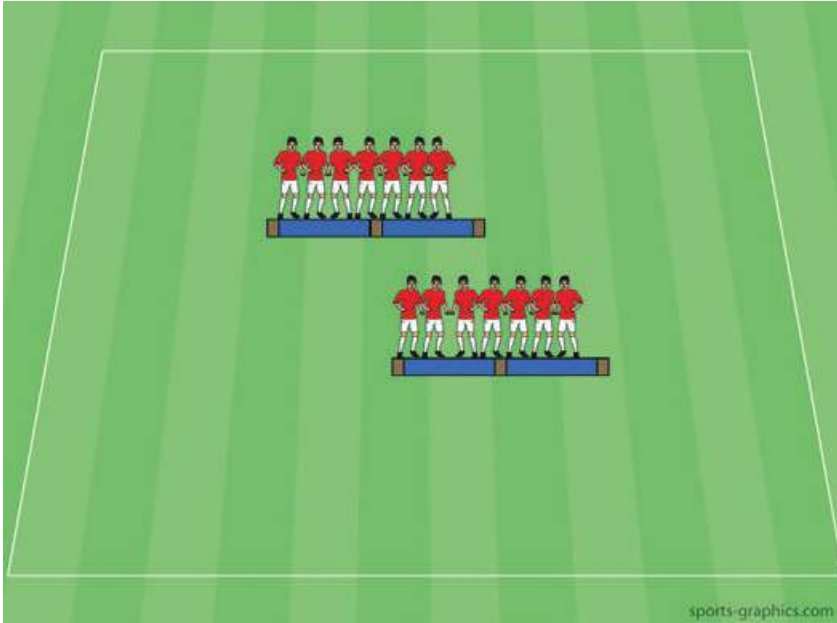
**Schwerpunkte:** Kooperation, Kommunikation

**Aufbau/Organisation:** Keine bestimmte Gruppengröße erforderlich. Es wird Zeitungspapier oder Papier in DIN-A3-Format benötigt. Das Spiel kann in einem Innenraum oder draußen gespielt werden. Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten.

**Inhalt:** Es ist Winter, und es hat wahnsinnig gefroren. Deshalb haben sich viele Eisschollen (Zeitungspapier) gebildet, die den ganzen Boden bedecken. Die Spieler können sich ausschließlich auf den Eisschollen durch den Raum bewegen. Nun fängt es an, zu tauen, und es verschwinden Eisschollen vom Boden. Die Spieler haben kurz Zeit, um sich auf einer anderen Eisscholle in Sicherheit zu bringen. Es darf kein Spieler ins Wasser fallen, da er sonst ertrinken würde. Nach und nach tauen immer mehr Eisschollen, und die Spieler müssen sich eng aneinanderdrücken, damit die Spielergruppe überlebt. Die Trainer beobachten von außen genau, wie die Kommunikation und Kooperation in der Gruppe verläuft. Wo sind am Ende des Spiels die meisten Kinder auf einer Eisscholle? (Dies könnten die Sieger sein, wenn man welche benötigt.) Wie viele Eisschollen benötigt die Gruppe überhaupt, um alle Spieler zu retten?

**Variation 1:** Alle Spieler haben einen Ball in der Hand.

## Spiel 2: Decke drehen



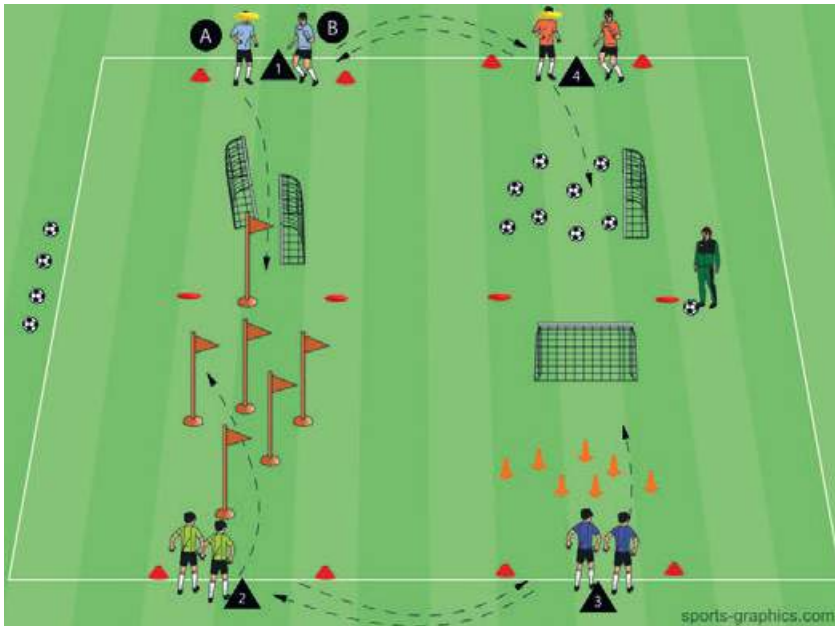
**Schwerpunkte:** Kooperation, Kommunikation

**Aufbau/Organisation:** Es werden 2-4 Gruppen gebildet. Jede Gruppe benötigt eine Decke. Auf einer Decke stehen – je nach Größe der Decke – ca. 7 Spieler. Das Spiel lässt sich in einem Innenraum oder draußen spielen. Dauer des Spiels: ca. 20 Minuten.

**Inhalt:** Die Spieler stehen auf einem gekenterten Boot (die Decke). Das Boot ist von Haien umzingelt. Im Inneren des Bootes befinden sich Nahrung und Wasser, woran die Spieler dringend heranmüssen, um zu überleben. Die Spieler müssen folglich versuchen, die Decke einmal komplett zu wenden, also die Unterseite der Decke nach oben zu drehen, ohne dass ein Spieler die Decke verlässt. Tritt ein Spieler mit dem Fuß auf den Boden, so muss das Spiel von vorne begonnen werden. Gewonnen hat die Mannschaft, welche die Decke als erste vollständig umgedreht hat. Die Trainer beobachten von außen genau, wie die Kommunikation und Kooperation in der Gruppe verläuft. Wie kommen die Gruppen zu einem Lösungsansatz? Welche Team-Leader gibt es in den Gruppen? Wie verläuft der Prozess innerhalb der Gruppe?

**Lösungsansatz:** Die Gruppe steht eng auf einer Hälfte der Decke. Ein Spieler nimmt die zwei freien Ecken der Decke in die Hand und vertauscht die Seiten (in Schmetterlingsform). Die freie Hälfte der Decke kann nun umgedreht auf dem Boden ausgebreitet werden. Die Spieler wechseln nach und nach auf die gedrehte Seite der Decke. Im Anschluss kann man die restliche Decke umdrehen.

### Spiel 3: Roboter-Parcours



**Schwerpunkte:** Kooperation, Kommunikation, Vertrauen

**Aufbau/Organisation:** Es werden 2-4 Gruppen gebildet. Jede Gruppe benötigt ein Leibchen, um einem Spieler die Augen zu verbinden (siehe A, B und 1), sodass dieser nichts mehr sieht. Das Spiel lässt sich in einem Innenraum oder draußen spielen. Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten.

**Inhalt:** Das Ziel ist, den Mitspieler von dem jeweils zugeordnetem Startpunkt (Hütchentor 1-4) eine Runde durch den Parcours zu führen, ohne dass dieser Material berührt, hinfällt oder Mitspieler touchiert.

**Variation 1:** Aufgabenwechsel.

**Variation 2:** Aufgabenwechsel. Der „blinde“ Spieler führt einen Ball am Fuß.

**Variation 3:** Aufgabenwechsel. Die sehenden Spieler stellen nun den Parcours um.