Dennis Meier

IMPACT4SOCCER METHODE

Kognitives Training

im Kinder- und Jugenfußball



- AUFWÄRMEN PASSEN KÖRPERTRAINING
- SPIELFORMEN INDIVIDUALTRAINING





INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT - MATTHIAS NOWAK						
ÜBE	ÜBER DEN AUTOR: DENNIS MEIER 5 VORWORT - DENNIS MEIER 6 EINFÜHRUNG 7					
VOI						
EIN						
1.	IMPACT4SOCCER METHODE	8				
	1.1 Intelligenz-Entwicklungssäule	9				
	1.2 Mentale Entwicklungssäule	11				
	1.3 Körperliche Entwicklungssäule	12				
	1.4 Unterstützende Faktoren in der Entwicklungssäule	13				
	1.5 Kognitive Entwicklungssäule	14				
	1.6 Technik-Entwicklungssäule	15				
2.	KOGNITIVES AUFWÄRMEN	16				
	2.1 Kreatives Dribbling mit Finten	16				
	2.2 Kognitiver Kreis mit Ballgefühl	18				
	2.3 Kognitives High-Speed-Dribbling	20				
	2.4 Umgekehrtes Zahlen-Dribbling	22				
	2.5 Farben-Box Dribbling	24				
3.	KOGNITIVES PASSEN	27				
	3.1 Kognitives Passen - Basisvariante	28				
	3.2 Kognitives Passen mit Klatsch	30				
	3.3 Freilaufen und Anbieten im Fußball	32				
	3.4 Kognitives Passen zu zweit	32				
	3.5 Kognitives Anbieten - Basisvariante	34				

Kognitives Training im Kinder- und Jugendfußball

	3.6 Kognitives Anbieten - Kombination 1	36
	3.7 Kognitives Anbieten - Kombination 2	39
4.	KOGNITIVES KÖRPERTRAINING	41
	4.1 Koordinationsleiter: Techniken und Varianten	42
	4.2 Frontalvariante	44
	4.3 Seitenvariante	46
	4.4 Diagonal 1	48
	4.5 Diagonal 2	50
	4.6 Sprinttraining im Kinder- und Jugendfußball	52
	4.7 Kognitives Körpertraining mit Sprints	53
	4.8 Kognitives Körpertraining mit Torwart	55
5.	KOGNITIVE KLEINE SPIELFORMEN	58
	5.1 Das frontale kognitive Duell	59
	5.2 Das seitliche kognitive Duell	61
	5.3 Das kognitive Duell mit Gegner im Rücken	63
	5.4 Das kognitive Dreieck	65
	5.5 Das umgekehrte kognitive Dreieck	67
	5.6 Kognitives Halbraum-Spiel	69
	5.7 Kognitives Halbraum-Spiel mit Torwart	72
6.	INDIVIDUALTRAINING	74
	6.1 Individualtraining mit Sturmer oder offensiver Mittelfeldspieler	75
7.	MATTHIAS NOWAK	77
	7.1 Motion-Maths	77
8.	RECHTLICHE HINWEISE	80

VORWORT - MATTHIAS NOWAK



Liebe Trainer/innen,

Ich darf Ihnen zum Kauf dieses eBooks gratulieren.

Dennis Meier ist es gelungen, kognitives Training in Übungsformen so zu verpacken, dass die Übungen auf jede/n Spieler/in herausfordernd und motivierend wirken.

Im Herbst 2015 habe ich Dennis bei einen meiner Trainer-Workshops zum Thema "Kognitives Training" in Neuss kennenlernen dürfen.

Dennis ist ein Trainerkollege, der sich nicht nur als Trainer ständig weiterentwickelt und neu erfindet, Dennis ist auch ein Trainerkollege, der sich für neue Trainingsideen begeistert, diese analysiert, ggf. verfeinert und dann in die Praxis integriert.

Niederländischer Trainerkollege sind sehr kritisch, schließlich gehört die niederländische Fußballausbildung zu den besten der Welt.

Dennis setzt das kognitive Training in seiner Impact4Soccer Academy ein und hat es in den letzten Jahren viele positive Erfahrungen damit gemacht. Er hat es seinen Bedürfnissen im Kinder- und Jugendtraining angepasst und eigene, spannende Übungen entwickelt.

Ich wünsche Ihnen nun viel Spaß bei der Anwendung und Auseinandersetzung mit diesen innovativen Übungen in Ihrem Training und wundern Sie sich nicht, über ungeahnte Erfolgserlebnisse in jeglicher Hinsicht ...

Matthias Nowak

ÜBER DEN AUTOR: DENNIS MEIER

Dennis Meier war aktiv als C- und Individualtrainer bei Dayton Dutch Lions FC (USA), als Jugendtrainer im regionalen Nachwuchsleistungszentrum beim PSV Eindhoven und in der "Holländischen Schule Workshops" in Japan. Weiterhin war er als Co- und Individualtrainer bei Universitatea Craiova tätig, wurde dort Meister in der zweiten Liga und stieg in die erste Liga auf.

Zurzeit ist Dennis Meier Individualtrainer für Amateure und Profispieler und bildet in den Niederlanden Jugendtrainer aus.

VORWORT - DENNIS MEIER



Liebe Trainer/innen,

gute Trainer/innen sind immer auf der Suche nach neuen Informationen und lernen stetig hinzu.

Sie wollen für Ihre Entwicklung als Trainer/in weiter lernen, um Ihren Spieler/innen optimal auszubilden. Gerade in den letzten Jahren hat die fußballerische Ausbildung durch Forschung und Wissenschaft enorme Fortschritte erfahren. Als niederländischer Coach hatte ich die Möglichkeit, in Länder wie die Vereinigten Staaten, Japan und Rumänien zu reisen. Um innovativ zu bleiben und zu lernen, ist es wichtig, manchmal die eigene Küche zu verlassen und in die Küche eines anderen zu schauen.

Mein Vater ist Deutscher, ich bin deshalb zweisprachig aufgewachsen und reise oft über die Grenze nach

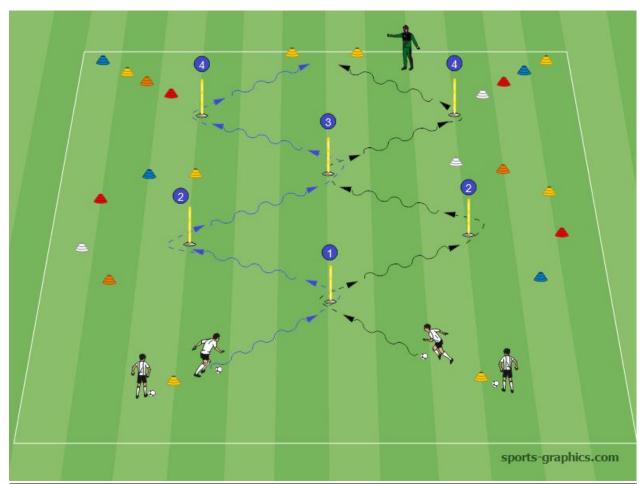
Deutschland um zu lernen. In Deutschland traf ich Matthias Nowak, meiner Meinung nach einer der besten Kreativtechniker der Welt. Die Informationen die Matthias mir gab, waren sehr wertvoll und ich begann, die Grundlagen seiner Philosophie in die Entwicklungssäulen meiner eigenen Akademie, der Impact4Soccer Academy, umzusetzen.

Bedenken Sie, dass Entwicklungssäulen keine isolierten Teile sind, sondern sich gegenseitig beeinflussen. Zum Beispiel bezieht sich Technik immer auf Taktiken. Wenn du Technik als Spieler/in isoliert trainierst, wird es in Spielsituationen nicht funktionieren. Gleiches gilt für das kognitive Training. Es muss funktional, altersgerecht sein und sehr wichtig, es muss Spaß machen! Wenn Sie Ihre Spieler/innen nicht herausfordern wird es langweilig und der Entwicklungsprozess wird sich schnell verlangsamen. In diesem Buch werde ich einige Übungen vorstellen, die ich mit Spielern in meiner Akademie trainiere. Ich hoffe, dass es Ihnen Spaß macht, es zu lesen und Sie viele Inhalte in die Trainingspraxis übernehmen.

Vergessen Sie nicht, wir allen lernen durch Versuch und Irrtum. Also haben Sie Spaß beim Ausprobieren und implementieren Sie ihre eigenen Ideen in die Trainingseinheiten.

Dennis Meier

2.3 Kognitives High-Speed-Dribbling



Dauer	Organisation	
15 Minuten		
Ablauf		Coaching
 Zwei Spieler starten gleichzeitig und dribbeln so schnell wie möglich zum Ziel. Die Spieler müssen um jede Slalomstange dribbeln. An den 		 Die Spieler müssen mit hoher Geschwindigkeit dribbeln und dürfen nicht stehenbleiben. Es ist besser, beim Dribbeln nur ein paar Farben zu nennen, als