

# TRAININGSKONZEPTION KINDERFUSSBALL

## HINWEISE ZUR E-JUGEND

E-Jugend-Spieler sind auf dem Weg vom „Spielalter“ zum „Lernalter“. Sie durchlaufen somit eine bedeutende Entwicklung, bei der sie ihre Persönlichkeit und ihre sportlichen und damit fußballerischen Fähigkeiten weiter ausbilden. Die Entwicklung von Lern- und Leistungsbereitschaft sowie von Selbstvertrauen und Konzentration wird durch eine Orientierung an Vorbildern und eine körperliche und psychische Ausgeglichenheit ergänzt.

Als Kindertrainer sollte man den Kindern nicht durch Coaching die Entscheidungen auf dem Feld abnehmen („Schieß!“, „Spiel ab!“), sondern sie selbst Lösungen finden und ausprobieren lassen. „Fehler“ gehören zum Lernprozess dazu. Es gilt, Begeisterung zu entfachen und Spaß am Spiel und der Bewegung zu vermitteln. Mit Spaß lernen die Kids am besten. Das Ziel: Die Kinder nehmen das Gelernte mit nach Hause und verbessern dort, auf der Straße und dem Bolzplatz mit Freunden und Familie ihre Fähigkeiten.

ENTWICKLUNGSSTUFE	ZIELE/SCHWERPUNKTE	TRAINING PRO WOCHE
<b>MEINE KUMPELS UND ICH</b>	<b>Individuelle Ballkontrolle + Zusammenspiel:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dribbeln + Passen + Ballmitnahme (flach &amp; hoch) + Schießen</li> <li>• Ergänzende, spielerische „Kopfballschulung“ (leichte Bälle)</li> </ul>	2x Fußball + andere Sportart(en) (vielseitige Bewegungserfahrungen!)

## TRAININGSKONZEPT E-JUGEND

Auf dem Weg vom „Spielalter“ zum „Lernalter“ werden im E-Jugend-Training auch Formen für Koordination, Technik und Schnelligkeit eingebunden, die jedoch zu großen Teilen in spielerischen Übungsformen verpackt werden. In den Spielformen wird auch vermehrt der Gegner-, Raum- und Zeitdruck erhöht.

Die Kinder sollen im Training möglichst zu jeder Zeit voll eingebunden sein, denn die Kinder und deren Entwicklung stehen im Mittelpunkt. Durch kleine Felder und kleine Teams haben die Kids sehr viele Ballaktionen. Das ermöglicht maximale Lerngelegenheiten und viele Erfolgserlebnisse. Durch die Glücksgefühle lernen die Kinder den Fußball lieben und verbessern sich schnell.

Die Trainingseinheit ist in vier Phasen eingeteilt. Die Zeitangaben sind als Richtwerte zu verstehen.

	PHASE 1	PHASE 2	PHASE 3	PHASE 4
<b>TRAININGSART</b>	Allgemeines Spiel / Spielform	Übungsform	Spielform 1	Spielform 2
<b>ANTEIL AM TRAINING</b>	25%	25%	25%	25%
<b>BEI 80 MINUTEN TRAININGSZEIT</b>	20 Minuten	20 Minuten	20 Minuten	20 Minuten
<b>TRAININGS-INHALT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fangspiele (mit vielfältigen Bewegungsaufgaben)</li> <li>• Vielseitigkeit mit Ball</li> <li>• Ballschule</li> <li>• <b>Fußball-Spielform</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formen für Koordination, Technik &amp; Schnelligkeit</li> <li>• Formen mit Gegner-, Raum- &amp; Zeitdruck</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dribbelfußball: 1gg1 + Torwart bis 3gg3 + Torwart</li> <li>• Funino</li> <li>• Kleine Spielformen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Freie Spielformen: 4gg4 + Torwart</li> </ul>

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in den vorliegenden Ausführungen die gewohnte männliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung des weiblichen Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

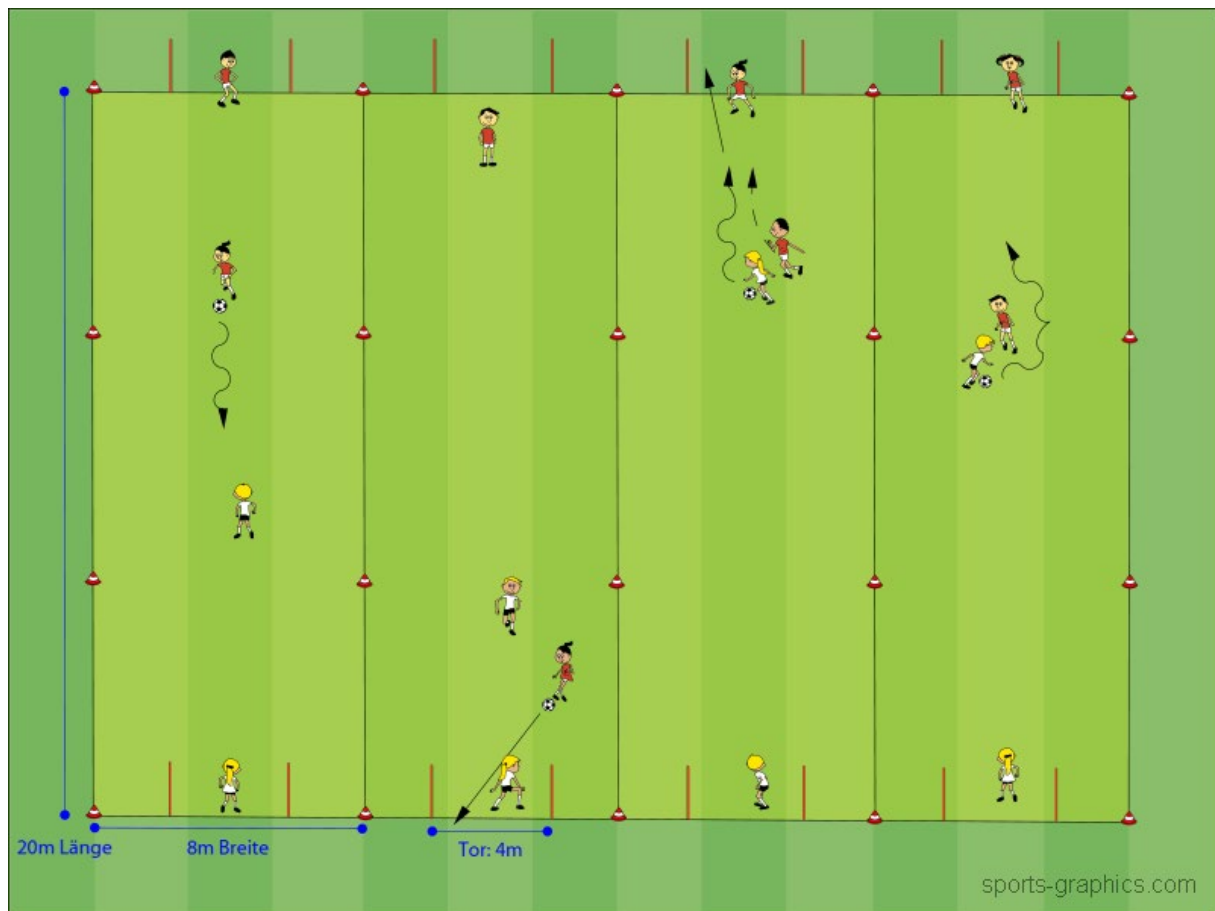
## HINWEISE ZUR PHASE 1 – SPIEL ODER SPIELFORM – SPIEL ODER SPIELFORM

- Das Training kann direkt mit einem Spiel oder einer Spielform starten, sodass die Kinder ihren Bewegungsdrang ausleben können. Die aufgebauten Felder können, teilweise in abgewandelter Form, für das gesamte Training genutzt werden. In kleinen Spielformen haben alle Kinder viele Ballaktionen und damit viele Möglichkeiten, sich auszuprobieren, Fehler zu machen und somit spielerisch selbstentdeckend zu lernen.
- „Organisiertes Bolzplatzspiel“: Die Trainer geben mit der Spielform den Rahmen vor, sollten die Kinder aber dann in diesem Rahmen frei spielen lassen, um das selbstentdeckende Lernen zu ermöglichen. Die Trainer unterstützen und ermutigen die Kinder, schaffen Begeisterung und Erfolgserlebnisse und setzen das Coaching punktuell und zielgerichtet ein: Weniger ist hier mehr!
- Bei der Durchführung freier Spielformen sollte man als Trainer flexibel sein und vor allem darauf achten, dass alle Kinder zu jeder Zeit spielen können. Ob die Kids auf Mini-, Stangen- oder Kegel-Tore kicken ist ebenso unerheblich wie die Mannschaftsgröße (1 gegen 1, 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 oder 4 gegen 4). Die Feldgröße sollte an das Können der Spieler angepasst werden – Torabschlüsse und offensive Erfolgserlebnisse sind für alle Kinder wichtig! Es gilt: Je besser die Spieler, desto kleiner die Felder.
- Auf den nebeneinander aufgebauten Feldern kann mit Auf- und Abstieg gespielt werden, um Duelle auf Augenhöhe zu ermöglichen. Spieler mit kürzeren Konzentrationsspannen können angepasste Pausenzeiten bekommen. Die Felder können vom „letzten“ bis zum „ersten“ Feld nach und nach verkleinert werden.
- Es ist nicht notwendig, dass jedes Feld dauerhaft mit einem Trainer besetzt ist. Für die Entwicklung der Persönlichkeit und für das soziale Lernen ist es förderlich, wenn die Kinder die Spiele unter sich regeln. Sie brauchen keinen Schiedsrichter!
- Viele Ersatzbälle direkt neben dem Feld vermeiden längere Unterbrechungen. Die Kinder holen sich die Bälle oder der Trainer bringt sie schnell wieder ins Spiel. Es kann mit altersgerechten Bällen unterschiedlichen Umfangs, Gewichts und verschiedenen Prolleigenschaften gespielt werden, um das differenzielle Lernen zu fördern.

## Inhalt

Dribbelfußball 1 gegen 1 .....	3
Dribbelfußball 2 gegen 2 .....	4
Dribbelfußball 3 gegen 3 .....	5
Funino-Grundform .....	6
Freilaufen zum Torschuss .....	8
1 gegen 1 mit Umschalten .....	9
El Caos: Doppeltes 3 gegen 3 .....	10
Zahlenfußball .....	11
Zauberer: Bäume-Spiel .....	12
Mini-Turnierform 3 gegen 3 .....	13
Mini-Turnierform 4 gegen 4 .....	14
Spiele mit Über- und Unterzahl .....	15

## Dribbelfußball 1 gegen 1



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
8 Hütchen, 4 Stangen, 2 Leibchen	L: 20m, B: 8m   Stangentore: 4m	Min. 4

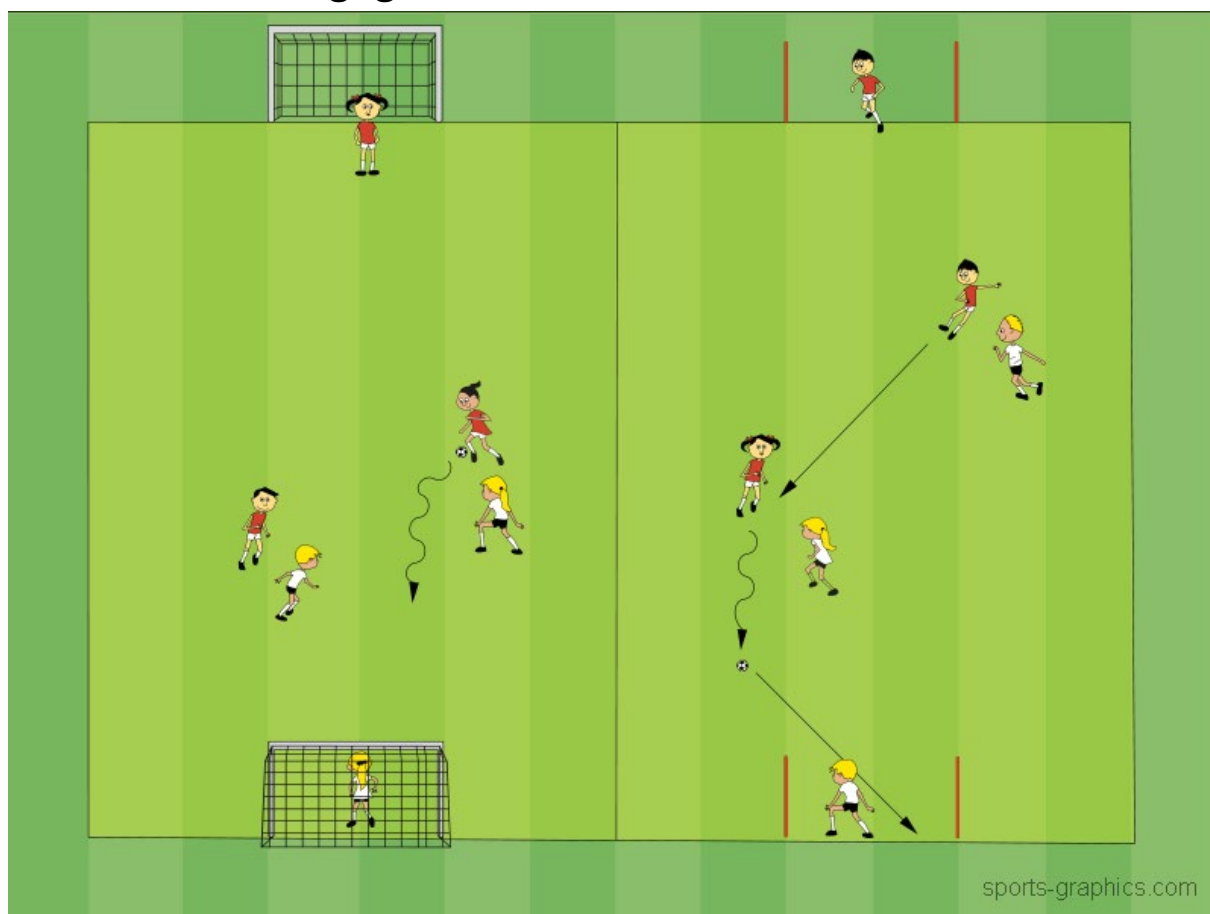
### ABLAUF

- 2 gegen 2 in jedem Feld (Ein Torhüter und ein Feldspieler pro Team)
- Eindribbeln bei Ausball, statt Eckball wieder vom eigenen Torspieler beginnen
- Wechsel der Positionen innerhalb des Teams nach jedem Tor
- Feldgröße an das Können der Spieler anpassen – Torabschlüsse und offensive Erfolgserlebnisse sind wichtig! Je besser die Spieler, desto kleiner die Felder

### VARIATIONEN

- Bei nicht passender Spieleranzahl
  - Felderanzahl variieren
  - Im 1 gegen 1 ohne Torhüter oder 2 gegen 2 mit Torhütern spielen
  - Mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt. Beispielhafte Wechselabfolge: Rotationsspieler → Feldspieler → Torhüter → Rotationsspieler
  - Für pausierende Spieler Minifelder aufbauen (z.B. 1gg1 auf Dribbellinien)
- Kurze Spielzeit, danach Feldwechsel und Torwartwechsel: Verliererteam wechselt ein Feld nach unten, Gewinnerteam ein Feld nach oben (Bei Unentschieden schnelles Stein-Schere-Papier). Ggf. die Felder vom „letzten“ bis zum „ersten“ Feld nach und nach verkleinern
- In jedem Feld mit einem anderen altersgerechten Ball spielen (z.B. unterschiedliche Ballgrößen, Bälle aus anderen Sportarten)

## Dribbelfußball 2 gegen 2



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
8 Hütchen, 3 Leibchen	L: 20m, B: 12m	Min. 6

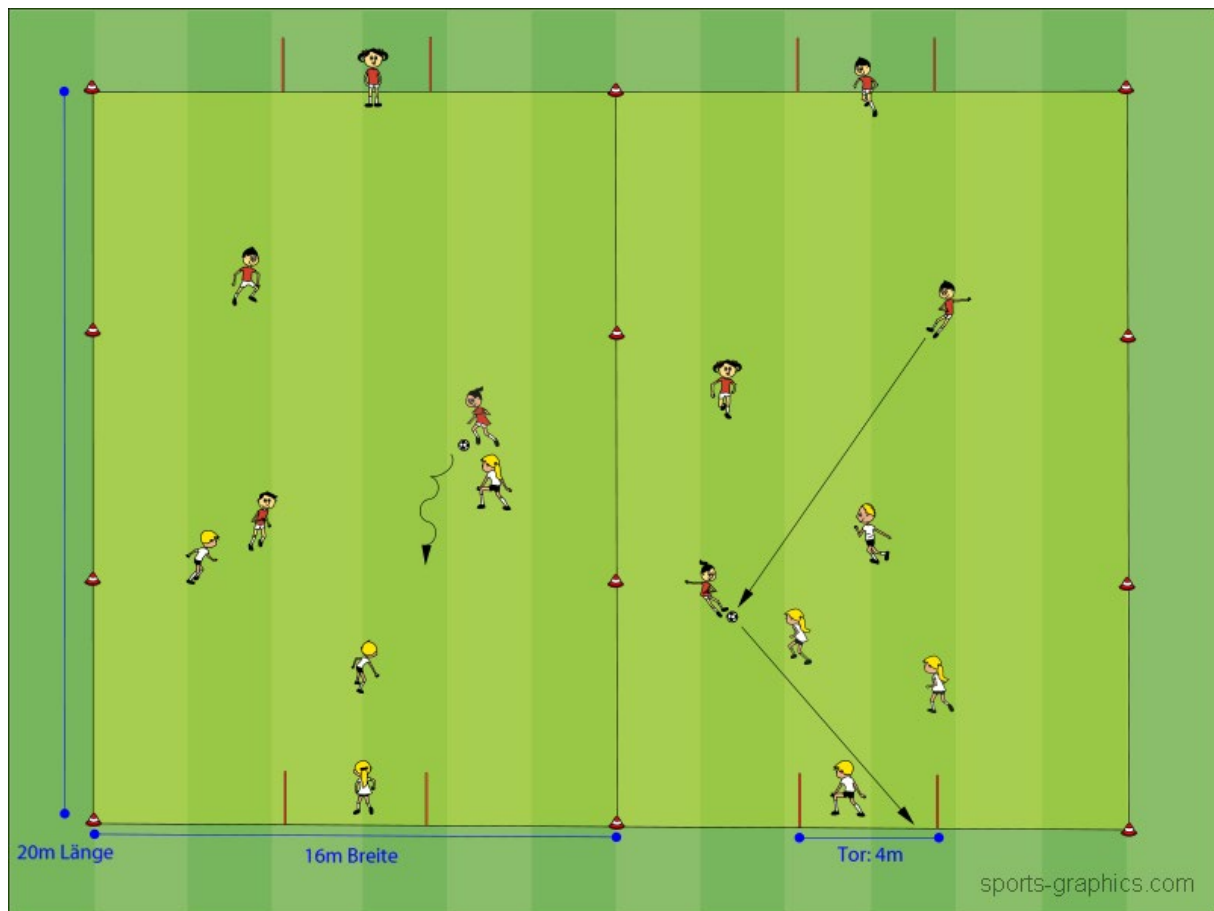
### ABLAUF

- 3 gegen 3 in jedem Feld (Ein Torhüter und 2 Feldspieler pro Team)
- Eindribbeln bei Ausball, statt Eckball wieder vom eigenen Torspieler beginnen
- Wechsel der Positionen innerhalb des Teams nach jedem Tor
- Feldgröße an das Können der Spieler anpassen – Torabschlüsse und offensive Erfolgserlebnisse sind für alle Kinder wichtig! Je besser die Spieler, desto kleiner die Felder

### VARIATIONEN

- Mehrere Felder aufbauen
- Schusszonen markieren. Torerzielung nur in den Schusszonen erlaubt
- Bei nicht passender Spieleranzahl mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt. Beispielhafte Wechselabfolge: Rotationsspieler → Feldspieler → Torhüter → Rotationsspieler. Für pausierende Spieler Minifelder aufbauen (z.B. 1gg1 auf Dribbellinien)
- Kurze Spielzeit, danach Feldwechsel und Torwartwechsel: Verliererteam wechselt ein Feld nach unten, Gewinnerteam ein Feld nach oben (Bei Unentschieden schnelles Stein-Schere-Papier). Ggf. die Felder vom „letzten“ bis zum „ersten“ Feld nach und nach verkleinern
- In jedem Feld mit einem anderen altersgerechten Ball spielen (z.B. unterschiedliche Ballgrößen, Bälle aus anderen Sportarten)

## Dribbelfußball 3 gegen 3



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
12 Hütchen, 8 Leibchen, Bälle, 8 Stangen	L: 20m, B: 16m   Stangentore: 4m	Ideal: 8 oder 16

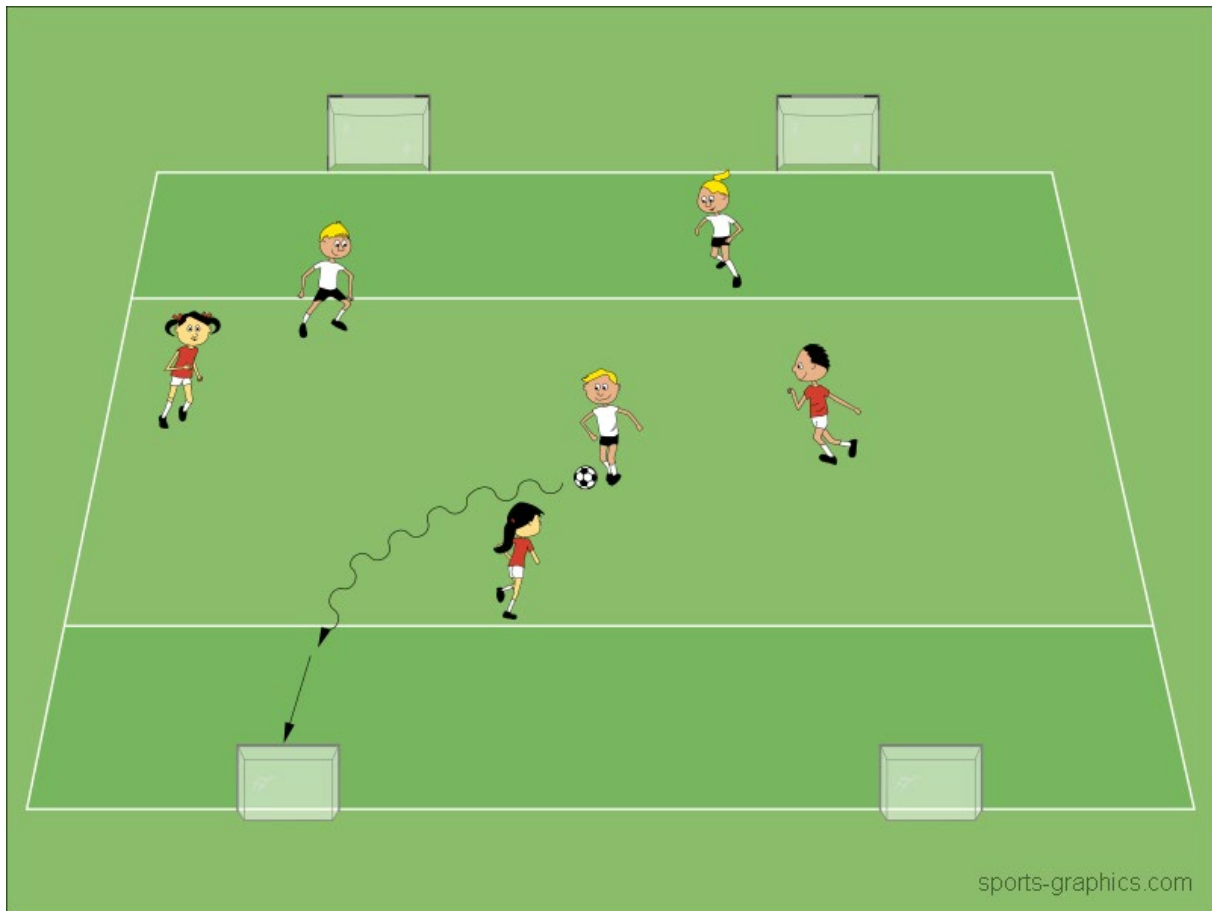
### ABLAUF

- In den Feldern jeweils 3 gegen 3 mit Torhütern spielen
- Eindribbeln bei Ausball, statt Eckball wieder vom eigenen Torhüter beginnen oder gegnerischer Torhüter bekommt den Ball

### VARIATIONEN

- Bei nicht passender Spieleranzahl mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt. Beispielhafte Wechselabfolge: Rotationsspieler → Feldspieler → Torhüter → Rotationsspieler. Für pausierende Spieler Minifelder aufbauen (z.B. 1 gegen 1 auf Dribbellinien)
- Kurze Spielzeit, danach Feldwechsel und Torwartwechsel: Verliererteam wechselt ein Feld nach oben, Gewinnerteam ein Feld nach unten (Bei Unentschieden schnelles Stein-Schere-Papier)
- In einem Feld die stärkeren, im anderen Feld die schwächeren Kinder untereinander spielen lassen
- Mit unterschiedlichen altersgerechten Bällen spielen

## Funino-Grundform



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
8 Hütchen, 3 Leibchen, 4 Minitore	L: 26m B: 20m   Schusszone: 6m	6

### ABLAUF

- Die 3er-Teams verteidigen 2 Minitore und greifen auf 2 Minitore an
- Tore dürfen nur in der Schusszone erzielt werden
- Eindribbeln bei Ausball, statt Eckball wieder von den eigenen Toren beginnen oder das andere Team dribbelt von seinen Toren an

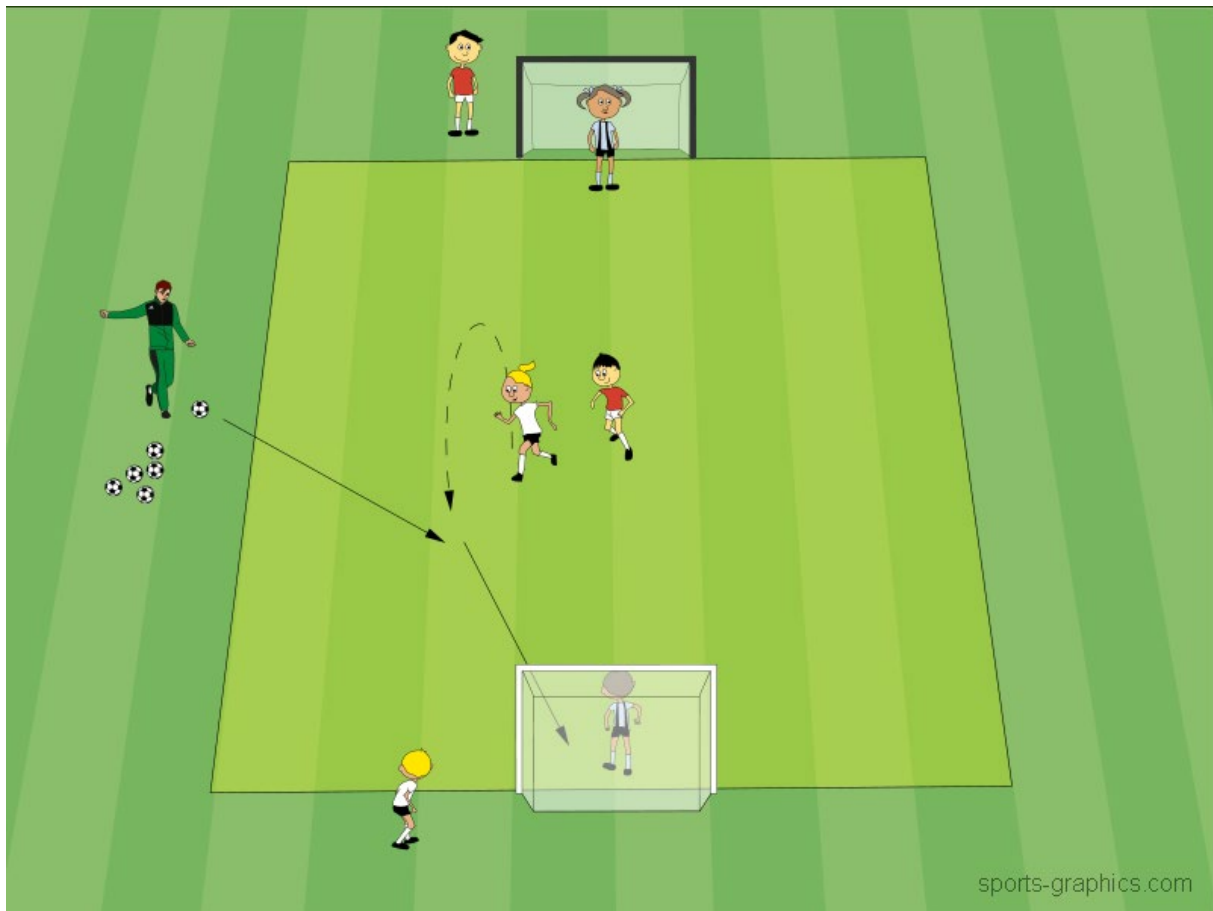
### VARIATIONEN

- Im 2gg2 oder 4gg4 spielen
- Bei ungerader Spieleranzahl mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt. Beispielhafte Wechselabfolge: Rotationsspieler → Feldspieler → Torhüter → Rotationsspieler
- Der Torschütze muss das Feld verlassen und darf erst bei einem Torerfolg des anderen Teams wieder zurückkehren
- Die zurückliegende Mannschaft kann einen zusätzlichen Spieler einwechseln
- Nach jedem Tor wird der Ball gewechselt. Es wird mit altersgerechten Bällen verschiedenen Umfangs, Gewichts und Pnelleigenschaften gespielt, die neben den Toren bereitliegen

**WEITERE FUNINO-VARIATIONEN**

- Nach einem Tor bleibt die erfolgreiche Mannschaft in Ballbesitz und greift auf die Tore auf der anderen Seite an. Variation: Sieger ist die Mannschaft, die am meisten Tore in Folge ohne Ballverlust erzielt hat
- Auf etwas breitere Hütchen- oder Stangentore spielen (z.B. 6m), die überdribbelt werden müssen
- Die Spieler beider Teams starten an der Grundlinie. Der Trainer ruft zwei Zahlen (z.B. „2“ und 3“) und spielt einen Ball ins Feld. Die erste Zahl bestimmt die Anzahl der Spieler, die vom unteren Team ins Feld starten, die zweite Zahl die Anzahl der Spieler, die vom oberen Team ins Feld starten. Variationen: Rechenaufgaben, würfeln, etc.
- Die Spieler beider Teams starten an der Grundlinie. Jedem Spieler jedes Teams ist eine Zahl zugeordnet (1, 2 und 3). Der Trainer ruft Zahlen (z.B. „2!“ und „3!“) und spielt einen Ball ins Feld. Die Spieler mit den aufgerufenen Nummern starten ins Feld und spielen gegeneinander. Variationen: Rechenaufgaben, würfeln, etc.
- Tore farbig markieren
  - Der Trainer stellt den Kindern während des Spiels eine Rechenaufgabe. Bei einem ungeraden Ergebnis wird das rote und bei einem geraden Ergebnis das gelbe Tor angegriffen
  - Der Übungsleiter ruft die Farbe des Hütchentores auf, in der die ballbesitzende Mannschaft ein Tor erzielen muss.
- Alle Kinder müssen ihr dominierendes Auge mit einer Augenklappe zudecken
- Der Trainer zeigt mit seinem ausgestreckten Arm an, auf welches Tor die ballbesitzende Mannschaft ein Tor erzielen muss
- Ein Tor zählt nur, ...
  - ... wenn der Torschütze den Ball flach zugespielt bekommen hat
  - ... wenn vorher alle drei Kinder mindestens einmal den Ball berührt haben
  - ... wenn sich alle Kinder der ballbesitzenden Mannschaft in der gegnerischen Spielfeldhälfte befinden
  - ... wenn die angreifende Mannschaft den Ball mindestens acht Sekunden in den eigenen Reihen gehalten hat
  - ... wenn zwischen Balleroberung und Torabschluss weniger als fünf Sekunden vergangen sind
  - ... der Ball vorher mindestens einmal im Lauf angenommen, ein spielverlagernder Pass oder ein Direktpass gespielt wurde
- **Es können auch alle weiteren Funino-Varianten (siehe Phase 3 - Spielform 1) gespielt werden!**

## Freilaufen zum Torschuss



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
4 Hütchen, 2 Kleinfeldtore, Min. 5 Bälle	L: 20m B: 15m	Min. 4 (davon 2 TW)

### ABLAUF

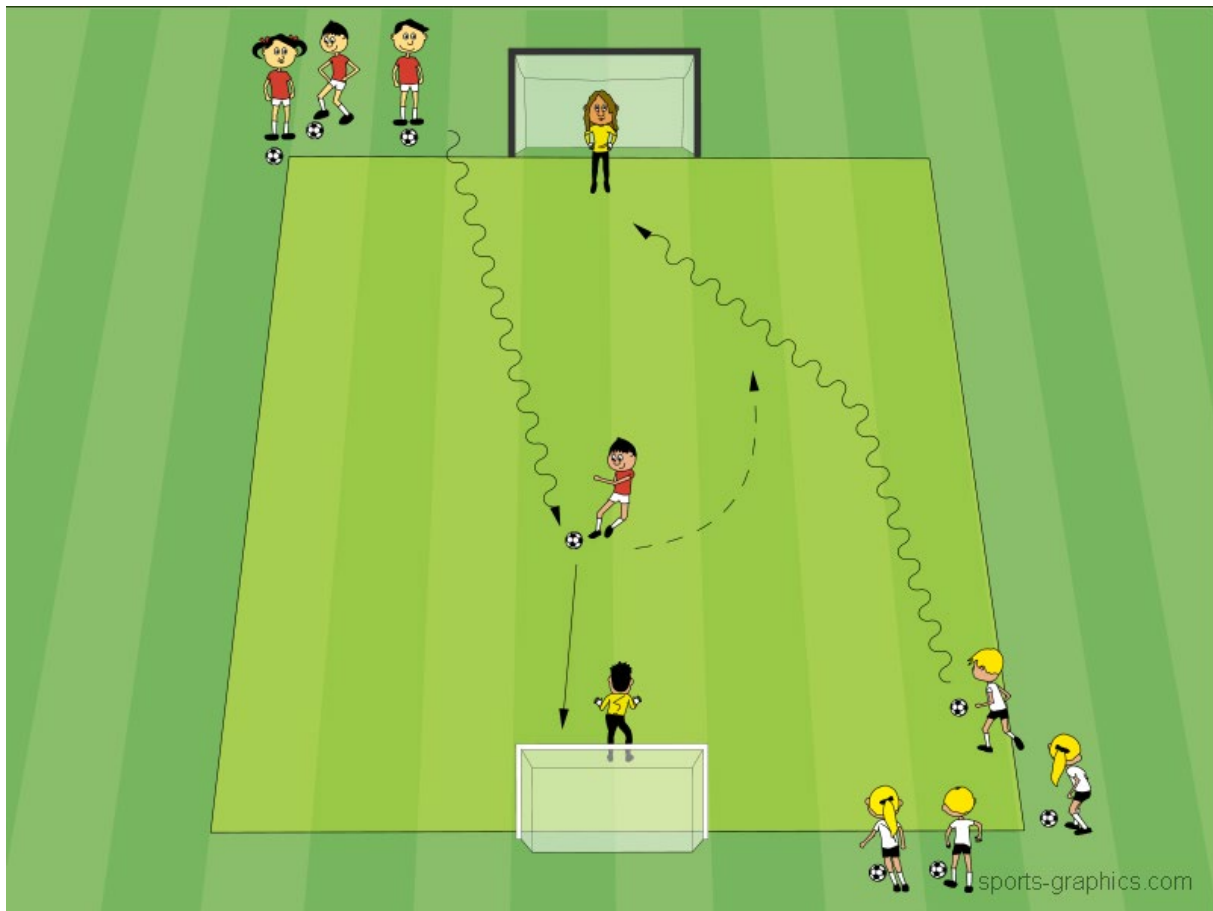
- Ein Angreifer und ein Verteidiger im Feld. Der Angreifer läuft sich frei, bekommt einen Pass vom Trainer und kann auf beide Tore abschließen
- Nach dem Abschluss fordert der Angreifer direkt den nächsten Ball vom Trainer und sucht wieder den Abschluss
- Der Verteidiger versucht die Abschlüsse zu verhindern
- Rollentausch nach einer Minute

### VARIATIONEN

- Der Angreifer muss immer abwechselnd auf das eine und dann in das andere Tor abschließen
- Bei Balleroberung der Verteidiger auf das andere Tor kontern
- Der Ball von außen kommt von Mitspielern (nicht vom Trainer)
- Es verteilen sich mehrere Kinder/Trainer um das ganze Feld herum, um den Ball aus unterschiedlichen Positionen einzuspielen



## 1 gegen 1 mit Umschalten



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
4 Hütchen, 2 Leibchen, 2 Tore mit Torhüter	L: 20m, B: 8m	Min. 4

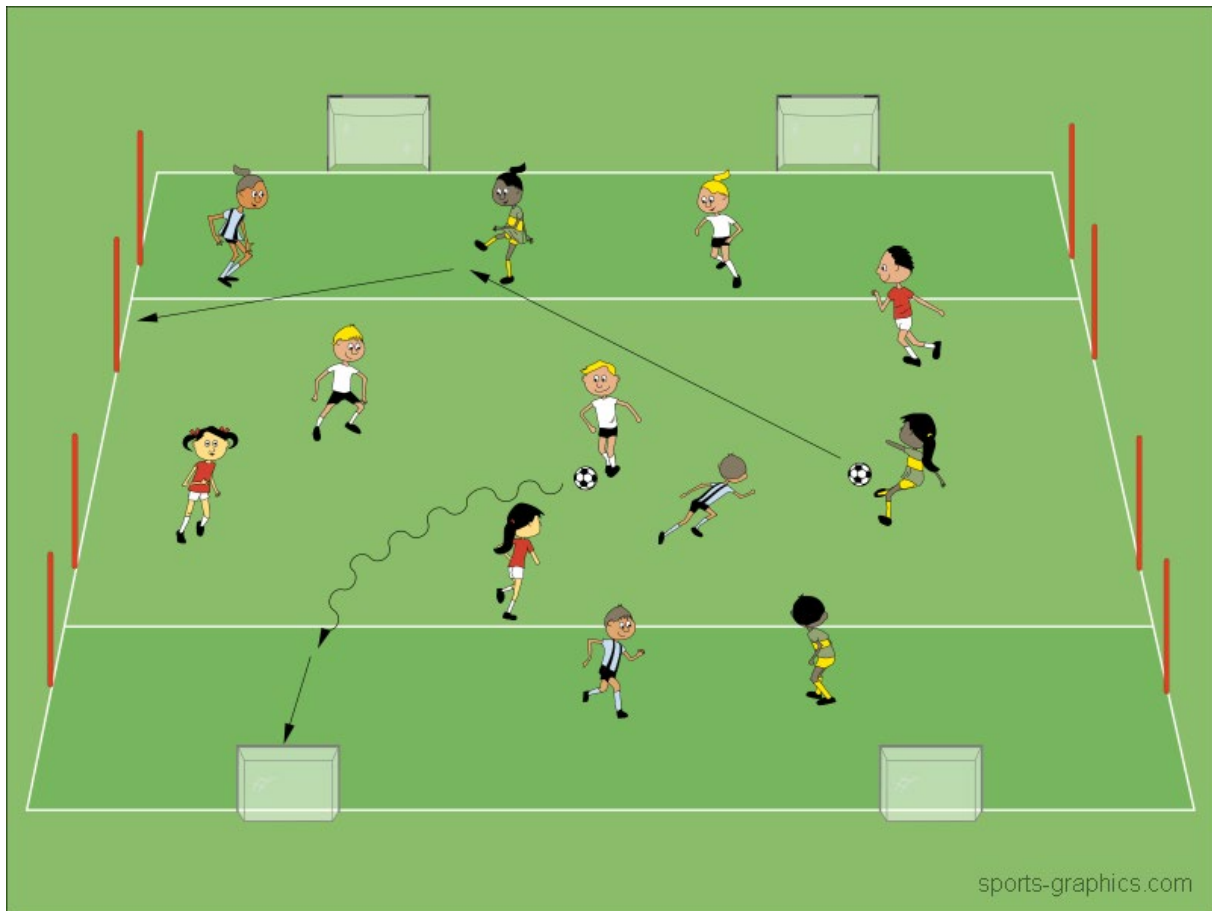
### ABLAUF

- Ein Kind von Rot dribbelt ins Feld und schießt auf das gegenüberliegende Tor ab
- Nach dem Abschluss dribbelt ein Kind von Weiß ins Feld und versucht auf das gegenüberliegende Tor abzuschließen
- Rot wird nun zum Verteidiger gegen Weiß, nach Abschluss von Weiß dribbelt wieder ein rotes Kind ins Feld
- Bei Ballgewinn des Verteidigers wird auf das andere Tor gekontert
- Als kontinuierliches Endlosspiel spielen

### VARIATIONEN

- Feste Paare bilden, sodass stärkere Kinder und schwächere Kinder gegeneinander spielen
- Nach dem Torschuss läuft das Kind weiter und berührt den Torpfosten. Erst dann wird es zum Verteidiger und erst dann dribbelt das nächste Kind als Angreifer ins Feld
- Nach dem ersten 1-gegen-0-Torschuss starten nicht ein, sondern zwei Kinder in das Feld: 2 gegen 1, dann 2 gegen 3, dann 4 gegen 3
- Wettbewerb: Welches Team erzielt mehr Tore?
- Ohne Torhüter: Nach Abschluss einer Aktion im Feld geht das Kind ins Tor

## El Caos: Doppeltes 3 gegen 3



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
8 Hütchen, 9 Leibchen 4 Minitore, 4 Stangen-/Hütchentore	L: 26m B: 20m   Schusszone: 6m	12

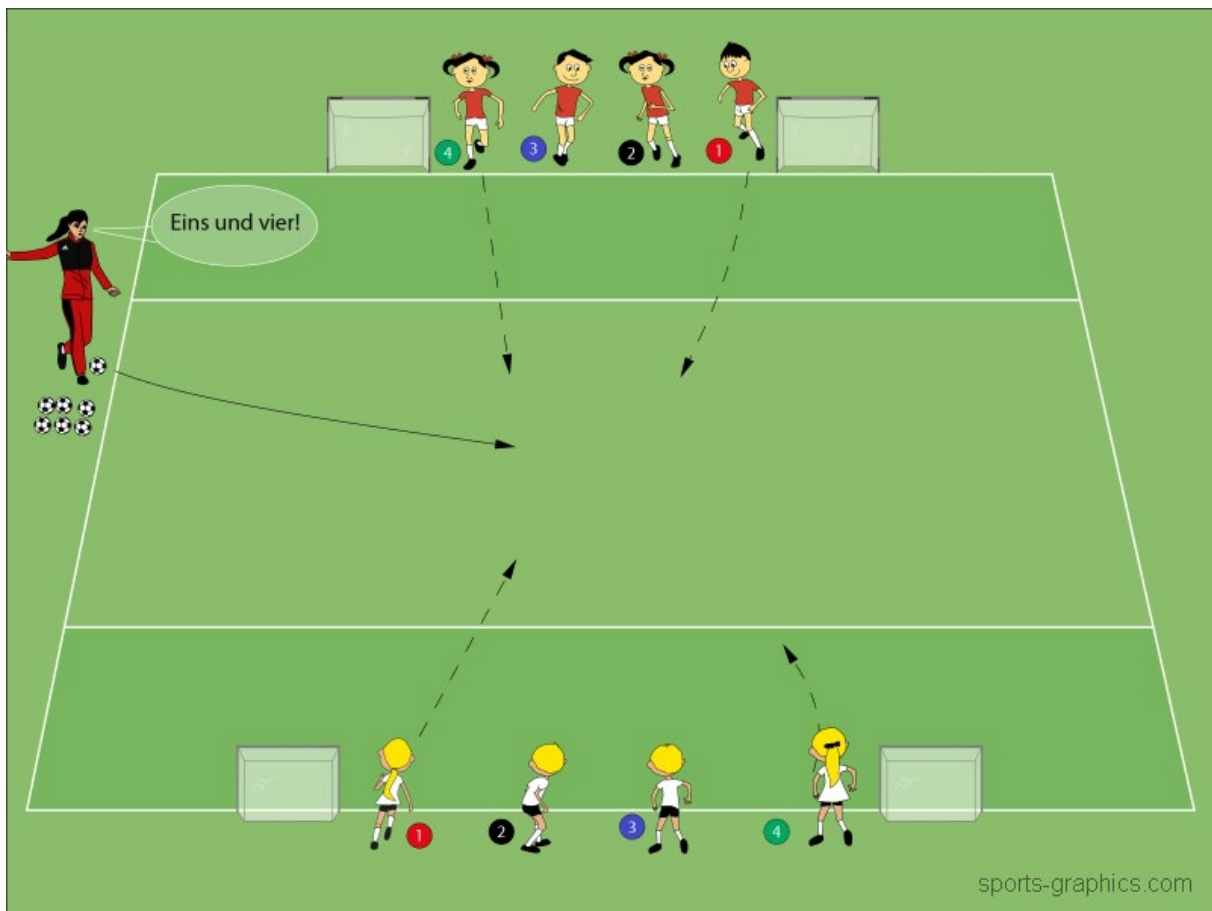
### ABLAUF

- 2 Funino-Spiele gleichzeitig auf einem Feld
- Zwei 3er-Teams spielen gegeneinander quer auf die Stangentore, zwei 3er-Teams spielen gegeneinander auf die Minitore
- Nach 3 Minuten wechseln die Teams die Spielrichtung um 90 Grad. Sie spielen also jeweils auf die anderen Tore

### VARIATIONEN

- Auf das Trainerkommando „Wechsel“ ändern die Teams die Spielrichtung um 90 Grad
- Die Seiten sind benannt nach Norden, Osten, Süden, Westen. Der Trainer kann während dem Spiel mit Kommandos die Teams durchtauschen (z.B. „Rot Norden, Weiß Osten, Gelb Süden, Blau Westen“)
- Torerzielung durch Dribbling durch die Stangentore
- Die Stangentore dürfen vom hintersten Kind auch mit der Hand verteidigt werden

## Zahlenfußball



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
8 Hütchen, 3 Leibchen, 4 Minitore	L: 26m B: 20m   Schusszone: 6m	Min. 6

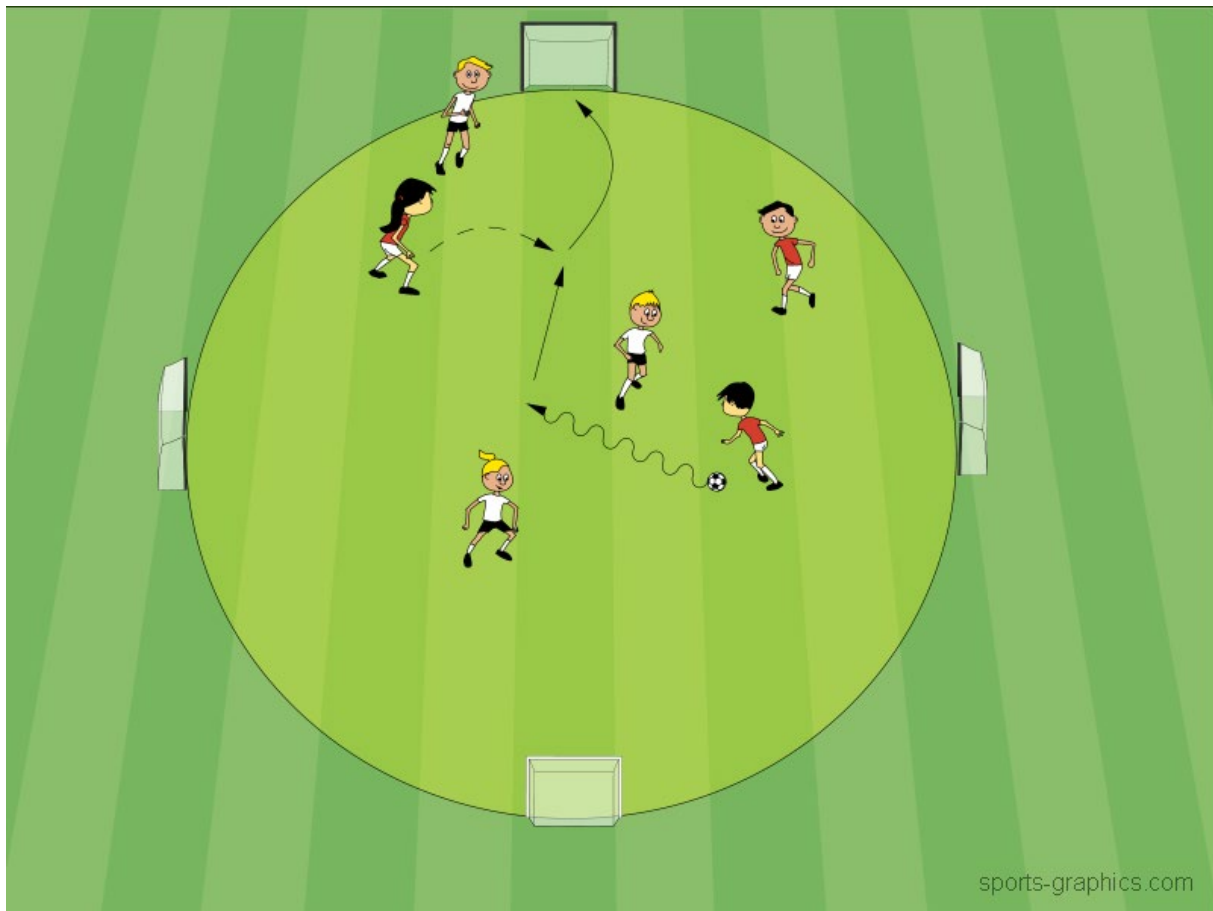
### ABLAUF

- Beide Teams positionieren sich hinter der Grundlinie, jedes Kind hat eine Nummer
- Der Trainer ruft eine oder mehrere Nummern auf und spielt einen Ball in die Mitte des Feldes
- Die aufgerufenen Kinder laufen ins Feld und spielen gegeneinander bis der Ball im Aus oder Tor ist

### VARIATIONEN

- Auf Kleinfeldtore mit Torhütern spielen
- Ein Team mit Zahlen durchnummerieren, dem anderen Team Buchstaben geben (a, b, c, d, usw.). Dann Zahlen und Buchstaben rufen. So können Über- und Unterzahlsituationen hergestellt werden
- Die Kinder bleiben nach Torerfolg oder Ausball im Feld und der Trainer spielt einen weiteren Ball ein
- Es werden so lange neue Bälle eingespielt, bis es zu einem Torerfolg kommt. Der Trainer kann während des Spiels neue Nummern ins Feld rufen
- Die Kinder, die nicht spielen, absolvieren Bewegungsaufgaben mit und ohne Ball
- Der Trainer stellt Rechenaufgaben, anstatt die Nummern zu sagen
- Auch mit 3 oder 5 Kindern pro Team möglich

## Zauberer: Bäume-Spiel



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
4 Minitore, 4 Leibchen	Kreis-Durchmesser: 20m	8

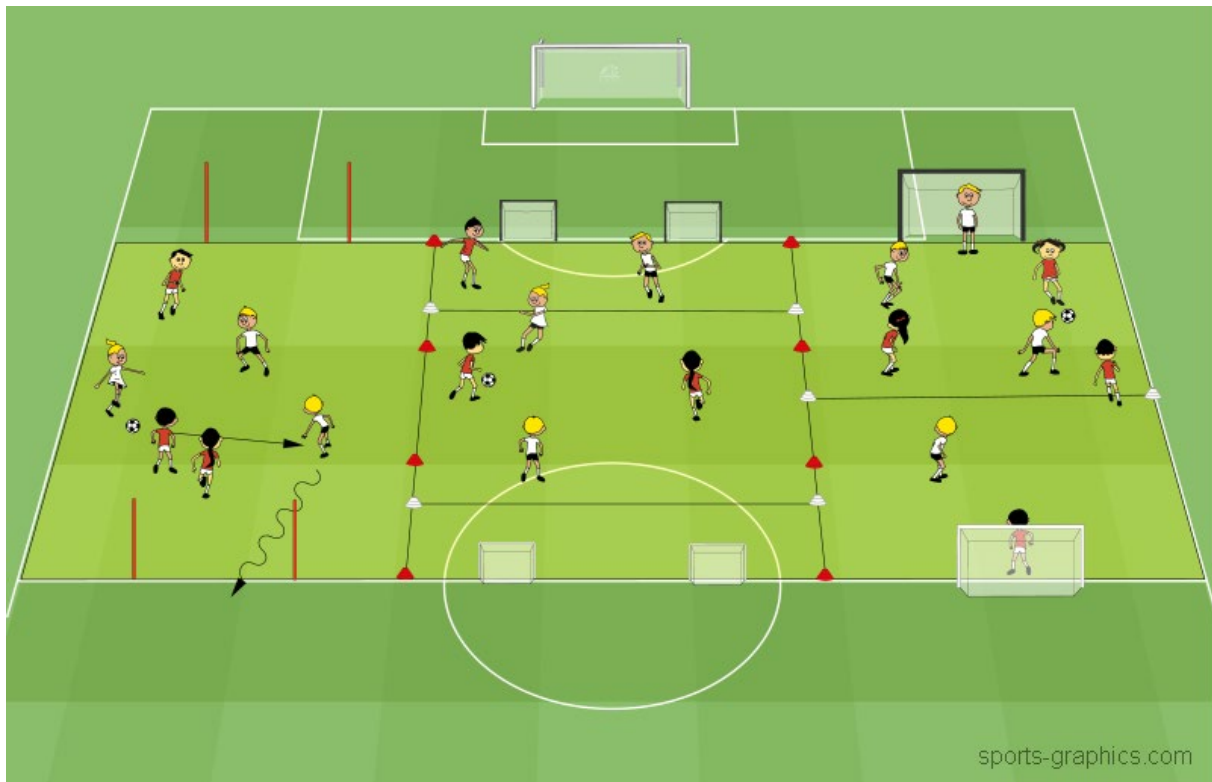
### ABLAUF

- Die Drachen haben im Zauberwald viele Bäume zerstört. Die kleinen Zauberer zaubern neue Bäume in den Wald!
- 3 gegen 3 auf 4 Tore: Beide Teams dürfen in allen Toren Treffer erzielen
- Nach jedem Treffer spielt der Trainer einen neuen Ball ein

### VARIATIONEN

- Jedem Team 2 Tore zuordnen
- Nur auf 3 Tore spielen
- Verschiedene Feldformen nutzen
- Unterschiedliche Bälle benutzen
- Im 2 gegen 2 oder 4 gegen 4 spielen
- Im „Barcelona“ mit 3 Teams spielen: 2 Teams spielen im Feld gegeneinander. Wenn ein Tor fällt, verlässt das „Verlierer“-Team schnell das Feld und das Team, das Pause hatte, kommt schnell neu ins Feld
  - Jedes Team repräsentiert einen Verein oder eine Nationalmannschaft

## Mini-Turnierform 3 gegen 3



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
14 Hütchen, 4 Stangen, 4 Minitore (oder Hütchen/Stangen als Alternative), 2 Kleinfeldtore	<u>Jedes Feld (je nach Spieleranzahl):</u> L: 18-35m   B:10-25m <u>Funino-Feld in der Mitte:</u> Schusszone L: 6m	12-24

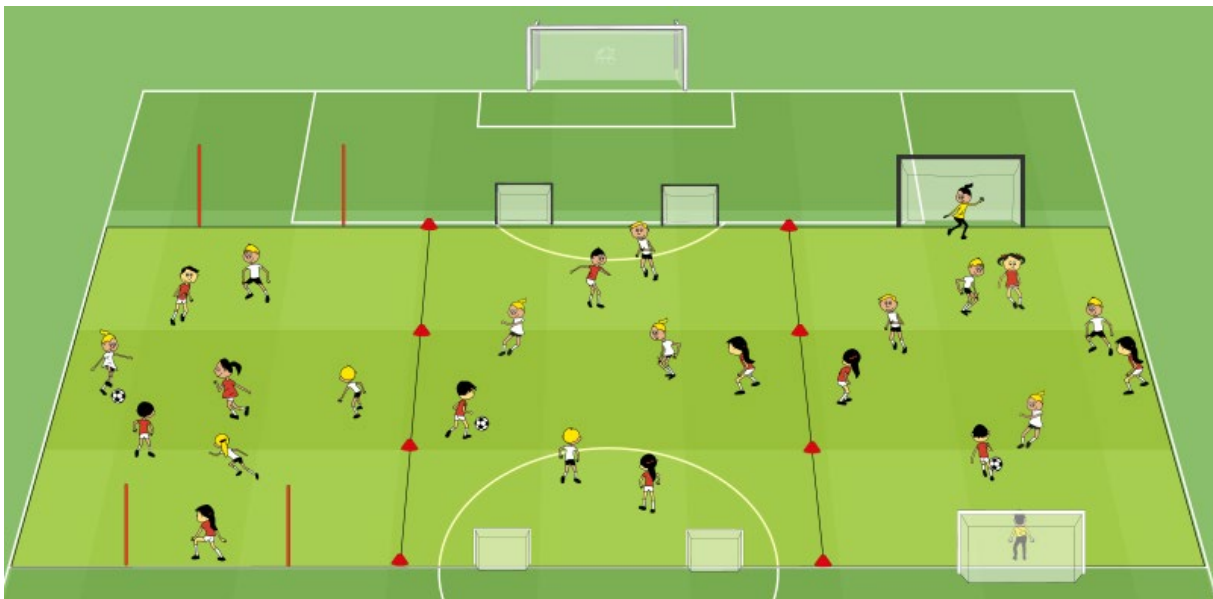
### ABLAUF

- 4 bis 6 Teams bilden und sie im 3 gegen 3 gegeneinander in 2 oder 3 Feldern spielen lassen
- Jedes Spiel dauert X Minuten (Vorschlag: 2-4 Minuten)
- Variante 1: Jeder gegen jeden (ggf. mit Hin- und Rückrunde und Turniersieger)
- Variante 2: Verliererteam wechselt ein Feld nach unten, Gewinnerteam ein Feld nach oben (Bei Unentschieden schnelles Stein-Schere-Papier)
- Feld links: Überdribbeln der Linie zwischen den Stangen zählt zwei Punkte, neben den Stangen einen Punkt
- Feld mittig: Tore dürfen nur aus den Schusszonen erzielt (werden Funino)
- Feld rechts: Mit Torhütern, Tore dürfen nur in der gegnerischen Hälfte erzielt werden

### VARIATIONEN

- Unterschiedliche Spiele mit unterschiedlichen Bällen auf den unterschiedlichen Feldern möglich: Handball-Kopfball, Linien überdribbeln, Tore dürfen aus dem gesamten Feld erzielt werden, Tore aus bestimmten Zonen zählen doppelt, auf Stangentore schießen statt Linien überdribbeln, Funino-Varianten, etc.
- Bei nicht passender Spieleranzahl
  - Mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt
  - Für pausierende Teams oder Spieler Minifelder aufbauen (z.B. 1gg1 auf Dribbellinien)

## Mini-Turnierform 4 gegen 4



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
12 Hütchen, 4 Stangen, 4 Minitor (oder Hütchen/Stangen als Alternative), 2 Kleinfeldtore	Jedes Feld: L: 30m   B: 20m Funino-Feld in der Mitte: Schusszone L: 6m	18-26

### ABLAUF

- 4 bis 6 Teams bilden und sie im 4 gegen 4 gegeneinander in 2 oder 3 Feldern spielen lassen
- Jedes Spiel dauert X Minuten (Vorschlag: 3-4 Minuten)
- Variante 1: Jeder gegen jeden (ggf. mit Hin- und Rückrunde und Turniersieger)
- Variante 2: Verliererteam wechselt ein Feld nach unten, Gewinnerteam ein Feld nach oben (Bei Unentschieden schnelles Stein-Schere-Papier)

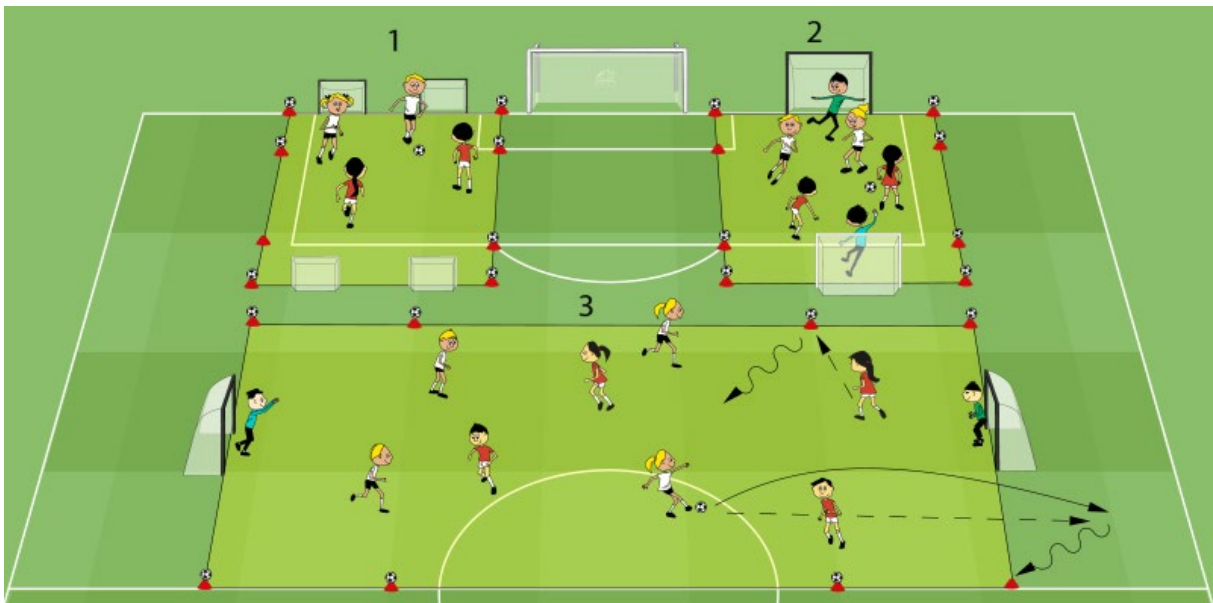
### VARIATIONEN

- Möglicher Spielplan für 4 Teams:

	Feld 1	Feld 2
Spiel 1	Team A – Team B	Team C – Team D
Spiel 2	Team A – Team C	Team B – Team D
Spiel 3	Team A – Team D	Team C – Team B

- Bei nicht passender Spieleranzahl
  - Mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt
  - Für pausierende Teams oder Spieler Minifelder aufbauen (z.B. 1gg1 auf Dribbellinien)

## Spiele mit Über- und Unterzahl



MATERIAL PRO FELD	FELDGRÖSSE	SPIELERANZAHL
Feld 1: 8 Hütchen, 4 Minitore, 2 Leibchen Feld 2: 8 Hütchen, 2 Kleinfeldtore mit Torwart, 2 Leibchen Feld 3: 8 Hütchen, 2 Kleinfeldtore mit Torwart, 4 Leibchen	Feld 1: L: 20m B: 15m   Schusszone: 5m Feld 2: L: 26m B: 20m   Schusszone: 6m Feld 3: L: 40m B: 20m   Schusszone 10m	10-24

### ABLAUF

- Vier 4er Teams einteilen (andere Anzahl an Teams und andere Teamgrößen möglich)
- Team 1 und 2 spielen in den Feldern 1 und 2 gegeneinander, Team 3 und 4 spielen in Feld 3 gegeneinander
  - Feld 1: Funino im 2 gegen 2
  - Feld 2: 2 gegen 2 auf Kleinfeldtore mit Torhüter
  - Feld 3: 4 gegen 4 auf Kleinfeldtore mit Torhüter
- Bei einem Ausball muss der Schütze den Ball holen und auf einem freien Hütchen positionieren. Das andere Team holt währenddessen einen Ball von einem Hütchen, dribbelt ins Feld und ist kurzzeitig in Überzahl
- Bei einem Torerfolg holt das Team, dass das Tor kassiert hat, einen neuen Ball von einem Hütchen und kontert direkt auf das andere Tor
- Torerfolg nur aus den Schusszonen
- Nach 7 Minuten tauschen die Teams ihre Felder (andere Spielzeiten möglich)

### VARIATIONEN

- Ohne Schusszonen: Tore dürfen von überall erzielt werden
- Mit vier 3er-Teams in zwei Feldern 3 gegen 3 spielen
- Bei ungerader Spieleranzahl mit Rotationsspieler spielen, der nach einem Tor ins Spiel kommt
- Mit unterschiedlichen Bällen und Feldern spielen (Dribbellinien, Dribbeltore, Minitore, Kleinfeldtore usw.)