

05 | 2016

Fussball in der Schule

Inhalt Monatsthema

Fussball spielen(d) lehren	2
Spiele leiten	3
Spiele organisieren	4
Lektionen «Unterstufe»	
• Seelöwen und Eisbären	5
• Über den Fluss	7
• Flipperkasten	9
Lektionen «Mittelstufe»	
• Ballkünstler im Zirkus	11
• Berge und Seen	13
• Pokale sammeln	15
Gestaltung des Pausenplatzes	17
Spielturnier	18
Hinweise	20

Kategorien

- Alter: 7–12 Jahre
- Schulstufe: 1.–6. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden



Der wohl beliebteste Teamsport wird auch auf dem Pausenplatz und im Sportunterricht viel gespielt. Mit diesem Monatsthema will der Schweizerische Fussballverband SFV den Lehrpersonen auf Primarstufe ein Werkzeug geben, mit dem sie den Kindern das Fussballspielen spielerisch und altersgerecht näher bringen können.

In den nächsten Wochen grassiert das Fussballfieber wieder in ganz Europa. Wenn das Schweizer Fussball-Nationalteam sich mit 23 anderen Ländern an den Europameisterschaften 2016 in Frankreich misst, steht Fussball wieder ganz im Fokus. Auch in den Schulen und auch bei Menschen und Kindern, die sonst nicht viel mit dieser Sportart am Hut haben. Für Lehrpersonen bietet der Schweizerische Fussballverband SFV tatkräftige Unterstützung. Dabei basiert sich der SFV auf den Kinderfussball-Ausbildungsgrundsätzen und will Schulkinder für den Sport generell und den Fussball im Speziellen begeistern. Dieses Monatsthema bietet 6 Lektionen (3 für die 1. bis 3. Klasse, 3 für die 4. bis 6. Klasse) an, die mit allfälligen Anpassungen im Sportunterricht umgesetzt werden können.

Die Guidelines

Diese Lektionen sollen den vier Ausbildungsgrundsätzen des Kinderfussballs gerecht werden. **Spielerisch:** Die Kinder werden zum Nachahmen angeregt (z. B. «Hakenslagen wie ein Hase») oder durch herausfordernde Aufgabenstellungen in ihrer Welt (z. B. «Dribbeln durch den Hütchenwald») angesprochen. **Kindergerecht:** Methodik und Didaktik entsprechen dem Entwicklungsstand, den Bedürfnissen und den Kompetenzen der Kinder. Aber sie sollen auch in einem guten Lernklima lachen, lernen und leisten. Das motiviert sie nachhaltig. **Vielseitig:** Kinder sind keine Spezialisten, sondern neugierige, kreative Allrounder. Diesem natürlichen kindlichen Bedürfnis nach Abwechslung entspricht das Prinzip der Vielseitigkeit: Für eine ganzheitliche Entwicklung benötigen Kinder vielfältige Bewegungserfahrungen. **Spielsituationsorientiert:** Das Spiel ist der beste Lehrmeister. Wichtig ist dabei, dass das Spiel der Situation angepasst wird. Es sollten Distanzen und Räume gewählt werden, die Kinder bewältigen können.

Regeln und Organisationsformen

Die Berücksichtigung dieser Grundsätze, das Einhalten einfacher Regeln (siehe Seite 3) und die Wahl einer geeigneten Organisationsform während des Sportunterrichts, eines Turniers oder auf dem Pausenplatz (siehe Seiten 4, 17 und 18) garantieren einen optimalen Ablauf des Spiels. Der SFV liefert mit diesem Monatsthema die nötigen Hilfsmittel – inkl. Zeichnung und Spielplänen –, um dieses Ziel zu erreichen.

Fussball spielen(d) lehren

Für eine Fussball-Sequenz im schulischen Kontext helfen der Lehrperson ein paar Überlegungen, um eine gelungene Inszenierung der Aktivität zu gewährleisten.

Spielen ist Lernen

Spielen ist ein kindliches Bedürfnis und die wahrscheinlich beste Lernform für Kinder. Im Spiel erleben Kinder die fürs Lernen so wichtigen Emotionen und sind stets aufmerksam. Die fussballerischen Grundtechniken vermitteln wir in spielerischer Form. Wir verzichten auf repetitive Übungen, bei denen die Kinder schnell die Aufmerksamkeit verlieren. Wir lassen den Kindern Raum für ihre Kreativität.

Fussballspiele (beg)leiten

Kinder handeln gerne selbstbestimmt und möchten im Rahmen ihrer Möglichkeiten selber entscheiden. Dafür ist das Spiel ein ideales Lernfeld, das «freie Spiel» eine geeignete Form. Die Entscheidungen im Spiel überlassen wir den Kindern. Sie sollen lernen, ihr Spiel selbstständig zu regeln. In strittigen Situationen versuchen wir, ihnen eine einvernehmliche Spielfortsetzung zu ermöglichen.

Einfache Spielregeln festlegen

Spielen die Kinder in 3er- bis 5er-Teams auf mehreren kleinen Spielfeldern nebeneinander, steigt die Spielintensität und verstärkt sich die Beteiligung am Spiel. Vor dem Spiel werden kleine Teams gebildet und einfache Regeln vereinbart.

Beobachten und variieren

Während einer Lektion sollen sich die Kinder anhand von zahlreichen Varianten mit dem Fussball anfreunden. Im Spiel haben sie Erfolgserlebnisse und können ihre Kreativität einsetzen. Während des Spiels beobachtet die Lehrperson das Geschehen aufmerksam und nimmt allfällige Anpassungen vor.

Über das Spiel reden

Spielen löst intensive Gefühle wie Freude, Glück und Stolz, aber auch Ärger, Wut und Enttäuschung aus. Deshalb ist es wichtig, dass Kinder den Umgang mit diesen Emotionen lernen und üben. Die Lehrperson kann mit den Kindern Spielsituationen oder Verhaltensweisen nach dem Spiel besprechen. Dabei soll das Erlebnis, das Lernen oder die Kooperation im Fokus stehen und nicht in erster Linie der Sieg oder die Niederlage.

Praktische Hinweise

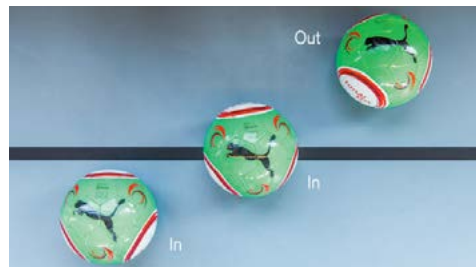
1. Alle spielen mit (möglichst keine Ersatzspieler).
2. Jedes Kind hat (s)einen Ball.
3. Material zu Beginn der Stunde aufstellen und im weiteren Verlauf der Lektion einsetzen.
4. Geschichte als roter Faden.
5. Kleine Gruppen und viele Tore garantieren viel Freude und Bewegungszeit.
6. Weiche Bälle verwenden.
7. Dabeibleiben statt ausscheiden.
8. Regeln gemeinsam festlegen und einhalten.
9. Spiel ohne Schiedsrichter.
10. Vermeiden von Wartezeiten.
11. Unser methodischer Fahrplan: Offen starten, üben, dann wetteifern.

Spiele leiten

Um ein Fussballspiel mit Kindern zu leiten, müssen nicht gerade alle Fifa-Regeln angewendet werden. Mit folgenden Vorschlägen bleibt der Spass am Spiel gewährleistet.

Out

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er die Auslinie vollumfänglich überschritten hat. Ist dies der Fall, setzt das Team das Spiel fort, welches den Ball nicht zuletzt berührt hat. Spielfortsetzung durch: Einrollen, Einwurf oder Ankick. In der Halle bietet sich die Möglichkeit an, mit Bande zu spielen, d. h. der Ball darf an die Wand gespielt werden.



Hands

Wird der Ball absichtlich mit der Hand oder dem Arm berührt, wird das Spiel unterbrochen: Das gegnerische Team erhält an der Stelle einen Freistoss, wo sich das Handspiel ereignete. Das Spiel wird je nach Leistungsstand der Spieler mit einem Dribbling oder Pass fortgesetzt. Alle Freistösse sind im Turnunterricht indirekt, d. h. es darf nicht direkt aufs Tor geschossen werden.



Foulspiel

Ein Spieler verursacht ein Foulspiel indem er seinen Gegenspieler tritt, anspringt, rempelt, stösst, hält, bedrängt oder ein Bein stellt. Dadurch wird das Spiel unterbrochen und mit einem Freistoss für das gefoulte Team am Ort des Vergehens wieder fortgesetzt. Das Spiel wird je nach Leistungsstand der Spieler mit einem Dribbling oder Pass fortgesetzt. Alle Freistösse sind im Sportunterricht indirekt, d. h. er darf nicht direkt aufs Tor geschossen werden.



Tor

In einer Turnhalle gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten um Tore zu bilden, z. B. mit Langbänken, Schwedenkästen, Matten, Unihockey-Tore, Reifen, Malstäbe etc. Durch diese Vielzahl können die Tore auch auf verschiedene Art und Weise erzielt werden. Die gängigsten sind ein Tor anzuschiesen, durchzuspielen oder hineinzuspielen.

Wurde ein Tor erzielt, gibt es zwei Möglichkeiten das Spiel wieder aufzunehmen:

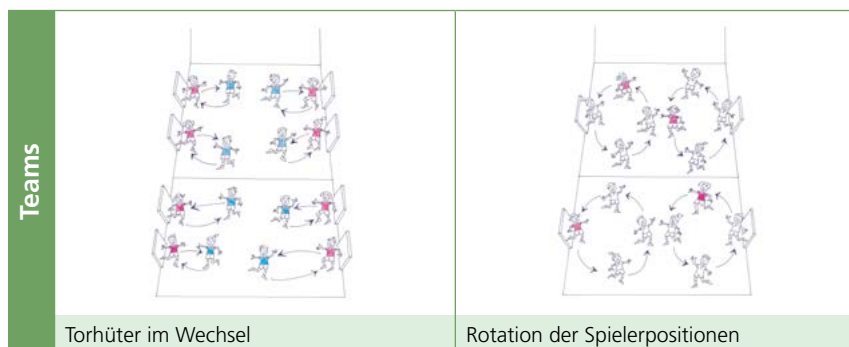
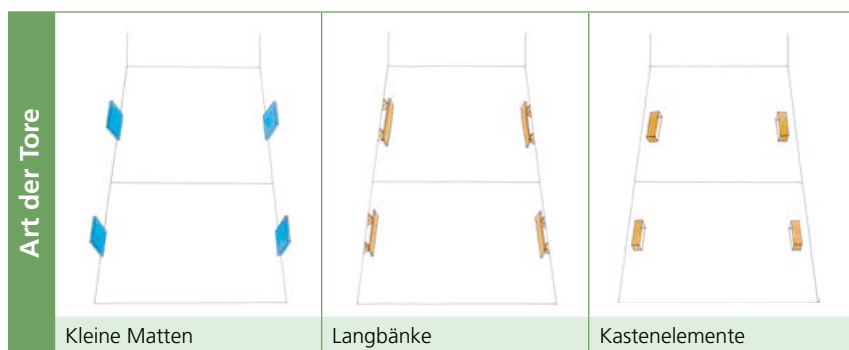
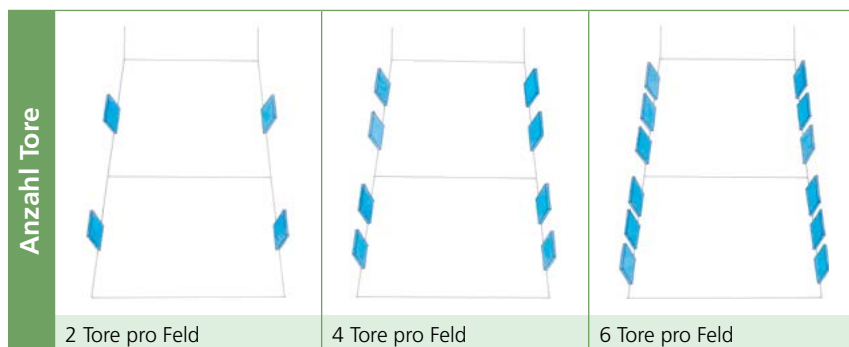
1. Direkt per Pass oder Dribbling weiterspielen (Spiel wird flüssiger)
2. In der Mitte anspielen



Spiele organisieren

Im Sportunterricht ist es sinnvoll, einfache Organisationsformen mit klaren Abläufen anzuwenden. Dabei sollen alle Kinder mitspielen können. Sind Wechselspieler nötig, gilt es die Wartezeit zu minimieren. In spannend inszenierten Spielen (in Geschichten verpackt) und in ausgeglichenen Teams macht Fussballspielen noch mehr Spass.

Sporthallen sind unterschiedlich gross und schränken die Fläche des Spiels automatisch ein. Damit alle Kinder möglichst maximal zum Spielen kommen, haben sich folgende Organisationsmöglichkeiten bewährt:



Lektionen

Seelöwen und Eisbären

Während dieser Lektion spielen die Kinder mehrere Matches gegeneinander. Es gibt viele Tore, kein Ausscheiden und keine Auswechselspieler.

Rahmenbedingungen


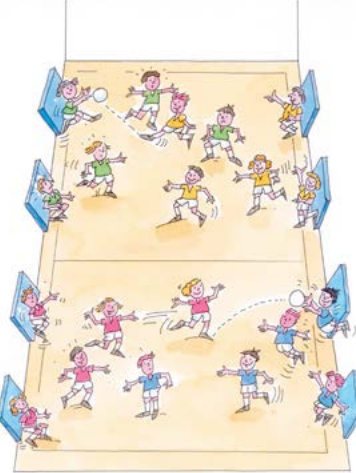
- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 1.–3. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden

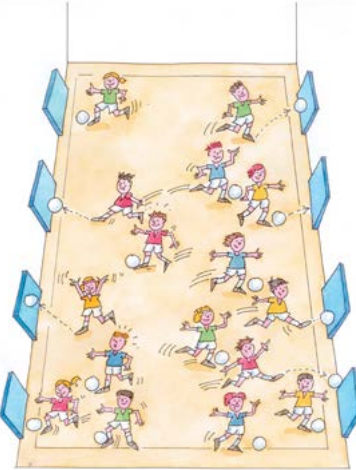
Lernziele

- Ballkontrolle üben
- Viele Tore schiessen
- Emotionen leben, Erfolgserlebnisse generieren

Video

→ Lektion: «[Seelöwen und Eisbären](#)»

	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Einstieg	<p>15' Im Mattenmeer</p> <p>2 Teams bilden: Seelöwen & Eisbären. Matten (Insel) und Reifen (Eisberge) in der Halle verteilen.</p> <p>Offen starten</p> <p>Alle Kinder dribbeln um die Inseln (Matten) und Eisberge (Reifen). Ballführen variieren: Innenrist, li/re etc.</p> <p>Üben</p> <p>Wenn die Lehrperson den Arm hebt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Legen die Kinder ihren Ball auf eine Insel und nehmen einen freien Ball. 2. Legen die Kinder ihren Ball auf einen Eisberg und nehmen einen freien Ball. 3. Umdribbeln sie eine Insel/einen Eisberg nur mit dem li oder mit dem re Fuss (nachher umgekehrt). <p>Wetteifern</p> <p>Auf ein Signal legen die Eisbären den Ball auf einen Eisberg und die Seelöwen auf eine Insel: Sind die Eisbären oder Seelöwen schneller? Dito umgekehrt.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Führen die Kinder kontrolliert den Ball? • Setzen die Kinder die Vorgaben um? 		<p>1 Matte pro Seelöwe</p> <p>1 Reifen pro Eisbär</p> <p>1 Ball pro Kind</p> <p>1 Bündel pro Überziehleibchen pro Kind</p>
Hauptteil	<p>25' Eis-Turnier</p> <p>Halle in zwei Spielfelder teilen. Pro Feld je 2 Tore (Matten an die Wand stellen). Teams vom Einstimmen übernehmen.</p> <p>Die Kinder spielen einen Match mit oder ohne Torhüter. Teams greifen auf 2 Tore an und verteidigen 2 Tore.</p> <p>3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.</p> <p>Spiel mit Bande. Der Ball ist im Aus (→ Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne? • Torhüter spielen aktiv mit und beteiligen sich am Angriffsspiel? 		<p>8 Matten</p> <p>2 Bälle</p> <p>1 Überziehleibchen pro Kind</p>

	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Ausklang	<p>5' Eisberg in Sicht Mattentore vom Spiel vorher verwenden. Jedes Kind hat einen Ball. Die Kinder dribbeln frei herum und versuchen so viele Tore wie möglich zu erzielen. Nach erzieltm Tor muss die Matte gewechselt werden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Durchgang: Tore mit linkem Fuss erzielen. 2. Durchgang: Tore mit rechtem Fuss erzielen. 3. Durchgang: Tore mit linkem oder rechtem Fuss erzielen. <p>Wer erzielt am meisten Tore während 2 Minuten. 2-3 Durchgänge.</p> <p>Variation: Kinder bleiben bei derselben Matte. Nach jedem erfolgreichen Torschuss Distanz vergrössern (Linien als Orientierung).</p>		<p>4 Matten 1 Ball pro Kind Überziehleibchen pro Kind</p>

Über den Fluss

Die Kinder erlernen und wenden in dieser Lektion die Grundtechniken auf spielerische Art und Weise. Sie bringen eigene Ideen ein.

Rahmenbedingungen

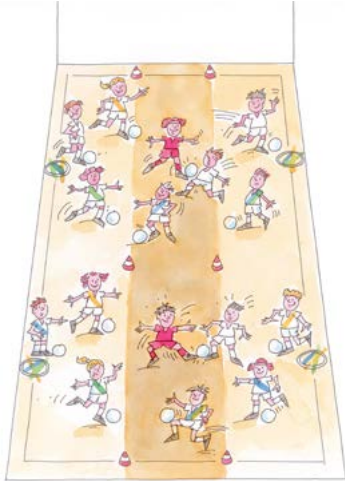

- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 1.–3. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden


Lernziele

- Ballführen, dribbeln
- Tore schiessen
- Präzise und dosierte Pässe

Video

→ Lektion: «[Über den Fluss](#)»

	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Einstieg	<p>15' Brückenwächter</p> <p>Zwei Uferzonen und eine Brücke (Mittelzone) markieren (evtl. Linien, Malstäbe, Hütchen). 2 Teams bilden und auf die beiden Uferzonen verteilen.</p> <p>Offen starten</p> <p>Die Kinder dribbeln über die Brücke zum anderen Ufer. Sie versuchen den Ball in kleinen Schritten und mit vielen Ballkontakten zu führen.</p> <p>Üben</p> <p>Den Ball auf verschiedene Arten führen: Innenrist, Vollrist oder nur mit dem linken oder rechten Fuss.</p> <p>Wetteifern</p> <p>2 Brückenwächter bestimmen und je 2 Reifen in den Startzonen mit Bündeln füllen. Die Kinder dribbeln an den Brückenwächtern vorbei zum gegenüberliegenden Ufer. Erwischt der Brückenwächter einen Ball und kann ihn aus dem Feld dribbeln, werden die Rollen getauscht. Überquert ein Kind die Brücke hin- und zurück, darf es sich einen Bündel anziehen. Wer hat am Schluss die meisten Bündel?</p> <p>Einfacher: Hindernisse statt Verteidiger, nur einen Brückenwächter bestimmen, Brücke vergrössern.</p> <p>Schwieriger: Mehr Brückenwächter bestimmen, Brücke verengen.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setzen die Kinder die Vorgaben um? • Erkennen die Kinder die Lücke? • Sind die Aufgaben zu einfach/zu schwierig? 		<p>Malstäbe oder Hütchen zum Abgrenzen der Felder</p> <p>1 Ball pro Kind</p> <p>Mehrere Bündel/Überziehleibchen pro Kind</p> <p>4 Reifen</p>
Hauptteil	<p>25' Uferturnier</p> <p>Halle in zwei Spielfelder teilen. Pro Feld je 1 Tor (gekippte Langbank). Teams vom Einstimmen übernehmen.</p> <p>Die Kinder spielen einen Match mit oder ohne Torhüter. Teams greifen auf 1 Tor an und verteidigen 1 Tor.</p> <p>3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.</p> <p>Spiel mit Bande. Der Ball ist im Aus (→ Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne? 		<p>Malstäbe oder Hütchen zum Abgrenzen der Felder</p> <p>4 Langbänke</p> <p>2 Bälle</p> <p>Mehrere Bündel/Überziehleibchen pro Kind</p>

	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Ausklang	<p>5' Brücken-Curling</p> <p>Bänke aus vorherigem Spiel verwenden. Jedes Kind zu einer Bank (ungefähr gleich viele Kinder pro Bank).</p> <p>Die Kinder stehen mit ihrem Ball vor den Bänken. Wer kann seinen Ball so an die Bank spielen, dass er möglichst nah bei sich stoppt ohne ihn zu berühren?</p> <p>Nach jedem erfolgreichen Versuch die Distanz zur Bank vergrössern.</p> <ol style="list-style-type: none"> Durchgang: Mit linkem Fuss. Durchgang: Mit rechtem Fuss. 		<p>4 Langbänke 1 Ball pro Kind Mehrere Bänder/ Überziehleibchen pro Kind</p>

Flipperkasten

Pässe spielen, verteidigen und Tore schiessen stehen in dieser Lektion im Fokus. Ideal ist die Verwendung von weichen Bällen.

Rahmenbedingungen

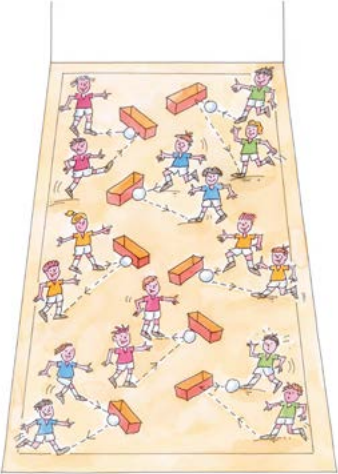
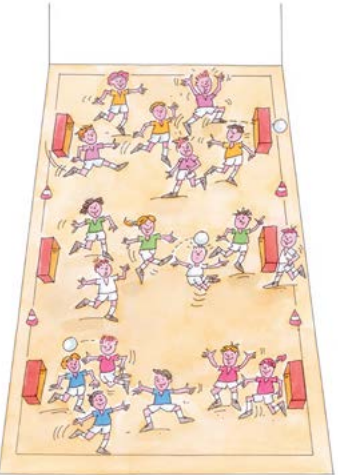
- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 1.–3. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden

Lernziele

- Präzise, flache Pässe spielen
- Verteidigen
- Tore schiessen

Video

→ Lektion: «[Flipperkasten](#)»

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	<p>15' Flipperkasten Alle Kastenenelemente in der Halle verteilen. 2er Teams bilden.</p> <p>Offen starten Die Paare bewegen sich frei und spielen sich den Ball zu.</p> <p>Üben 1. Die Kinder führen den Ball und passen mit li und re zum Mitspieler. 2. Die Kinder passen via Prellbock (Kastenelement oder Wand) zum Partner.</p> <p>Wetteifern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welches 2er Team schafft zuerst 10 Pässe via Prellbock (immer andere Prellböcke) zu spielen? • Ein Verteidiger-Team versucht die Pässe zu unterbinden. <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind die Pässe präzise? • Sind die Pässe flach? 		<p>2 Schwedenkasten 1 Ball/Kind 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>
Hauptteil	<p>25' Fliperkasten-Turnier Halle in drei Spielfelder teilen. Pro Feld je 2 Tore (Kastenelemente). 6 Teams bilden. Tore können von vorne und hinten erzielt werden. 3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln. Spiel mit Bande. Der Ball ist im Aus (→ Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Suchen die Kinder entschlossen den Torabschluss? 		<p>2 Schwedenkasten 3 Bälle 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>

Ausklang	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	<p>Flipper-Pass</p> <p>Kastenelemente aus vorangehendem Spiel verwenden und in der Hallenmitte aufstellen, sodass zwischen den Kästen jeweils unterschiedlich grosse Lücken sind.</p> <p>2er-Teams vom Einstimmen übernehmen.</p> <p>Die Kinder postieren sich mit einem Ball um die Kastenelemente in der Mitte der Halle und versuchen ihren Ball durch den «Flipperkasten» zum Mitspieler auf der anderen Seite zu spielen.</p> <p>Welches Team schafft 5 erfolgreiche Pässe ohne ein Kastenelement mit dem Ball zu touchieren?</p>		<p>2 Schwedenkasten 1 Ball/Kind 1 Bündel/Überzieh- leibchen pro Kind</p>

Ballkünstler im Zirkus

Dribbeln und Tricks erlernen bereiten besonderen Spass. In dieser Lektion dürfen die Kinder aus dem Vollen schöpfen.

Rahmenbedingungen



- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 4.–6. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden


Lernziele

- Ballführen, li/re passen
- Dribbeln
- Tore schiessen
- Tricks erlernen

Video

→ Lektion: [«Ballkünstler im Zirkus»](#)

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	15' Manege frei 4 bis 6 Langbänke in der Halle verteilen. 2er-Teams bilden. Offen starten Die 2er-Teams spielen sich in der Halle den Ball zu. Üben 1. Die Kinder führen den Ball und passen mit li und re zum Mitspieler. 2. Höchstens dreimal den Ball berühren dann passen. 3. Den Ball führen, einen Trick ausführen, danach passen. Die 2er-Teams üben einen selbst erfundenen Trick mit dem Ball (jedes Kind hat einen Ball): Trick der Klasse vorzeigen und gemeinsam üben. Wetteifern Wer hat am meisten Tricks gelernt? Fokus <ul style="list-style-type: none"> • Tricks beidseitig üben? • Gegenseitig helfen? 		4 bis 6 Langbänke 1 Ball pro Kind 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind
Hauptteil	25' Ballkünstler-Turnier Halle in zwei Spielfelder unterteilen. Pro Feld je 1 Tor (gekippte Langbank). 4 Teams bilden. Match auf je 1 Tor. 3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln. Fokus <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne? 		2 Bälle 4 Langbänke 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Ausklang	<p>5' Penaltyschiessen</p> <p>Langbänke aus vorangehendem Spiel verwenden. Je 1 Torhüter pro Langbank. Jeder Penaltyschütze hat einen Ball. Einzelwettbewerb: Penaltyschiessen mit Torhüter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jedes Kind darf mit dem linken und mit dem rechten Fuss einen Penalty schiessen. • Penaltys müssen auf zwei verschiedene Torhüter geschossen werden. <p>Wer hat beide Penaltys erfolgreich geschossen?</p>		<p>Pro Kind einen Ball 4 Langbänke 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>

Berge und Seen

Variantenreiches Ballführen, Tore schiessen und das freie Spiel werden in dieser Lektion besonders hervorgehoben.

Rahmenbedingungen


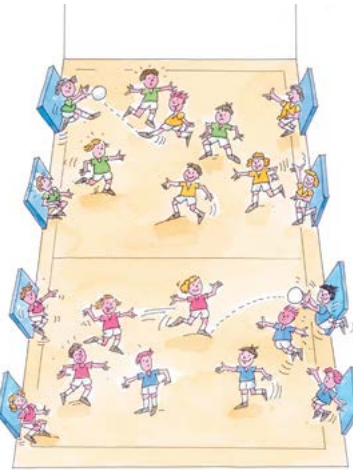
- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 4.–6. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden


Lernziele

- Ballführen variantenreich
- Tore schiessen
- Spielen

Video

→ Lektion: «[Berge und Seen](#)»

	Thema/ Aufgabe/ Übung/ Spielform	Organisation/ Skizze	Material
Einstieg	<p>15' Wandern & Schwimmen Matten (Seen) und Reifen (Berge) in der Halle verteilen. 2 Teams bilden: Wanderer & Schwimmer. Offen starten Alle Kinder dribbeln um die Berge (Matten) und Seen (Reifen). Ballführen variieren: Innenrist, li/re etc. Üben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ball mit Innenrist (li oder re) um Reifen führen. • Ball mit Aussenrist (li oder re) um Mattenführen. <p>Wetteifern</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hebt die Lehrperson einen blauen Bändel: ...legen die Schwimmer ihren Ball in einen See, die Wanderer auf einen Berg. Sind die Berge oder die Seen zuerst besetzt? 2. Hebt die Lehrperson einen roten Bändel: ...legen die Schwimmer ihren Ball auf einen Berg, die Wanderer in einen See. 3. Lehrperson hebt roten oder blauen Bändel: Regeln wie 1. und 2. 		<p>1 Matte pro Schwimmer 1 Reifen pro Wanderer 1 Ball pro Kind 1 Bändel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>
Hauptteil	<p>25' Alpen-Cup Halle in zwei Spielfelder teilen. Pro Feld je 2 Tore (Matten an die Wand stellen). Teams vom Einstimmen übernehmen. Die Kinder spielen einen Match mit Torhüter. 3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln. Spiel mit Bande. Der Ball ist im Aus (Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt. Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Suchen die Kinder entschlossen den Torabschluss? 		<p>8 Matten 2 Bälle 1 Bändel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>

Ausklang	Thema/ Aufgabe/ Übung/ Spielform	Organisation/ Skizze	Material
5'	<p>Mattenkönig Mattentore aus vorangehendem Spiel verwenden. Jedes Kind hat einen Ball. 4 Kinder schiessen abwechselungsweise auf die Matte: Wer schafft es, dass nach seinem Schuss die Matte umfällt?</p> <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distanz vergrössern. • Alle gleichzeitig. • Bei welchem Team fällt die Matte zuerst auf den Boden um? 		8 Matten 1 Ball pro Kind 1 Bündel/Überzieh- leibchen pro Kind

Pokale sammeln

In dieser Lektion perfektionieren die Kinder ihre Fussball-Künste und wenden sie dann im Spiel an.

Rahmenbedingungen



- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Stufe: 4.–6. Klasse
- Niveaustufe: Einsteiger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben und anwenden


Lernziele

- Ballführen auf Geschwindigkeit
- Ballkontrolle vw, rückwärts
- Spielen, Tore schiessen

Video

→ Lektion: «[Pokale sammeln](#)»

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	<p>15' Medaillen-Diebe</p> <p>Je ein Kastenelement in die vier Hallenecken legen und gleichviele Bälle hinein legen.</p> <p>2 x 2 Kastenelemente aufeinander in der Hallenmitte aufstellen. 4 Teams bilden.</p> <p>In den Teams 2er-Gruppen bilden. Jedes Team hat ihre eigene Ballfarbe. Z. B. Team A hat rote Bälle, Team B hat weisse Bälle. Auf ein Signal dribbeln alle Spieler gleichzeitig aus ihren Ecken in Richtung Mitte und legen ihre Bälle in einen der beiden Kästen. Danach rennen sie wieder zurück und holen ihren zweiten Ball, resp. dritten Ball.</p> <p>Sobald alle ihre Bälle in der Mitte sind, dürfen sie diese wieder zurückführen (pro Kind immer nur 1 Ball).</p> <p>Welches Team hat zuerst wieder alle eigenen Bälle (Medaillen) in seinem Kasten (Pokal)?</p> <p>4 Runden. Nach jeder Runde wechseln die Teams die Ecken.</p> <p>Variationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nur mit dem li oder re Fuss führen • Rückwärts, seitwärts, etc. 		<p>4 Ballarten (z. B. weiche Bälle, Tennisbälle, Volleybälle, Fussbälle).</p> <p>8 Kastenteile</p> <p>2–3 Bälle pro Kind</p> <p>1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>
Hauptteil	<p>25' Pokal-Turnier</p> <p>Halle in drei Spielfelder teilen. Pro Feld je 2 Tore (Kastenelemente quer aufstellen). 6 Teams bilden.</p> <p>Die Kinder spielen einen Match mit Torhüter. Tore können von vorne und hinten erzielt werden.</p> <p>3 Runden à ca. 7 Minuten. Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.</p> <p>Fokus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Kinder am Spiel beteiligt? • Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne? 		<p>6 Kastenelemente</p> <p>3 Bälle</p> <p>1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>

	Thema/Aufgabe/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Ausklang	<p>5' Lupferlis Kastenelemente aus Spiel verwenden und auf den Boden legen. Kinder stehen in gleichgrossen Gruppen zu den Kastenelementen. Die Kinder stehen mit dem Ball am Fuss auf einer Linie vor dem Kastenteil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer schafft es den Ball mit dem Fuss in das Kastenteil zu «lupfen»? • Wer es geschafft hat, vergrössert die Distanz zum Kastenteil (z. B. Linien als Orientierung) • Wer schafft am meisten erfolgreiche «lupfen»? 		<p>4 bis 6 Kastenteile 1 Ball pro Kind 1 Bündel/Überzieh-leibchen pro Kind</p>

Gestaltung des Pausenplatzes

Fussball ist ein beliebtes und geeignetes Pausenplatzspiel. Schnell sind die Teams zusammen gestellt und der Ball im Spiel. Ideen zur Gestaltung des Schul-Pausenplatzes.

Freiraum für unbeschwertes Spielen sind für die kindliche Entwicklung wichtig und soll für alle zugänglich sein. Da in den Schulpausen die Kinder alle gleichzeitig auf den Pausenplatz strömen, ist der Platz beschränkt.

Oftmals bestimmen die älteren Kinder, wer mitspielen darf. Jüngere Kinder, Ungeübte und Mädchen spielen nur die Nebenrollen. Damit aber alle Kinder die Möglichkeit zum Fussball spielen haben, gilt es, den verfügbaren Raum bewusst zu gestalten.

Auf mehreren Spielfeldern nebeneinander kommen alle zum Spielen. Kleine Tore, kleine Teams und kleine Felder erhöhen die Beteiligung und sorgen für maximalen Spielspass. Die folgende Zeichnung gibt eine Idee, wie ein Pausenplatz gestaltet werden kann.



Spieltturnier

Erlebnis steht vor Resultat: Während eines Turniers sollen alle Kinder in einem von Fairplay und Respekt geprägten Ambiente ihren Bedürfnissen entsprechend spielen dürfen.

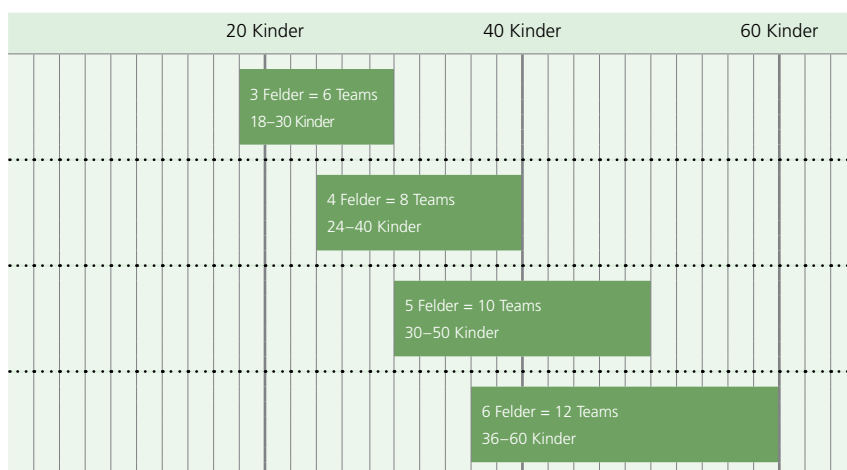
Der SFV empfiehlt für die Primarschulstufe eine Turnierform, die der Fussball-Junioren-Kategorie F entspricht. Fairplay und Respekt stehen an vorderster Stelle und deshalb wird ohne Schiedsrichter/-in gespielt. Die Teams absolvieren gleich viele Spiele und haben kaum Wartezeiten. Zudem spielen alle Kinder auf allen Positionen.

Die Kinder spielen in kleinen Teams. Am Schluss des Turniers wird keine Rangliste erstellt.

Beschrieb	
Turnierform	Rotationssystem, keine Ausscheidungs- und Rangierungsspiele.
Anzahl Spieler/-innen	3 gegen 3, bis maximal 5 gegen 5; nach Möglichkeit keine Ersatzspieler/-innen.
Turnierdauer	6–8 Runden; 60–180 Minuten
Spieldauer	10–15 Minuten
Anzahl Teams	6–12 Teams
Spielfeld	3 gegen 3 ca. 20 × 15 Meter; 5 gegen 5 ca. 30 × 20 Meter
Tore	Je ein Tor (3–5 Meter) oder je 2 kleine Tore
Bälle	Grösse 4; 290 oder 360 Gramm

Turniere im Rotationssystem sind flexibel planbar und in der Durchführung unkompliziert. Die Anzahl der Teams lässt sich aus der Anzahl teilnehmender Kinder bestimmen (Siehe Grafik unten). Daraus ergibt sich die Anzahl der Felder. Die Felder können mit Markierungsteller oder Malstäben markiert werden.

Als Tore können ebenfalls Malstäbe oder Pylonen verwendet werden. Weil wir keine Rangierungs- und Ausscheidungsspiele durchführen, ist die Rundenanzahl frei zu bestimmen und kann im Notfall auch während dem Turnier noch angepasst werden.



Hinweise

Literatur

- Kern, R., Knäbel, P., Truffer, B. (2012): [Kinderfussballkonzept SFV – Fussball im J+S-Kindersport](#); Schweizerischer Fussballverband
- Steinmann, P. et al. (2014): [J+S-Kindersport – Spielen](#); Magglingen: Bundesamt für Sport BASPO

Schulen für Fussball begeistern

Mit dem Projekt «[Credit Suisse School Tour](#)» bringt der Schweizerische Fussballverband (SFV) den wohl beliebtesten Teamsport in die Schweizer Schulen. Dabei gibt es für die Schülerinnen und Schüler vieles zu entdecken. Nebst einem grossen Schülerturnier gibt es einen Fussballtechnik-Parcours (Beat the Pro). Die Gesamtorganisation erfolgt über die Projektleitung des SFV mit Unterstützung eines Verantwortlichen (direkte Ansprechperson) der Schule. Sie planen und realisieren den Fussballevent gemeinsam, evtl. im Rahmen eines Sporttages. Das ganze Equipment wird vom SFV geliefert und aufgebaut. Eine fachkundige Person vom SFV organisiert und leitet in Absprache mit der Schule den Spielbetrieb. Dazu gibt es ein Arbeitsheft für die Schüler mit vielen spannenden Aufgaben rund um den Fussball. Dieses [Arbeitsheft](#) kann jede Klasse gratis beim SFV beziehen (als Download oder Broschüre).



Unser Dank geht an

die Klasse 1d von Maddalena Pezzulla sowie die Klasse 5d von Vincent Pedrazzi vom Schulhaus Mühlematt in Binningen für die tolle Zusammenarbeit!

Partner



SVSS



Für dieses Monatsthema:



Impressum

Herausgeber

Bundesamt für Sport BASPO
2532 Magglingen

Autoren

Team Kinderfussball
Schweizerischer Fussballverband SFV:

- Raphael Kern
- Claudia Furger
- Dominik Müller

Redaktion

mobilesport.ch

Zeichnungen

Rolf Imbach

Fotos

Daniel Rodriguez, SFV

Videos

Marco Hammer, SFV

Layout

Lernmedien EHSM