

von **Thomas Staack**BETREUUNG | TEAM-UMFELD | WETTSPIEL | **TRAINING**

Anzahl der Spieler: 12

ALTERSSTUFEN: ☒ G ☐ F ☐ E ☐ D

Raum: ¼ Spielfeld

DER SCHATZ DER AZTEKEN

Bambinis brauchen altersgemäße Trainings- und Spielkonzepte, die sich an ihren Voraussetzungen und Bedürfnissen orientieren. Erlebnis- und phantasievolle Bewegungsgeschichten bilden dabei den Hauptbaustein.

**1. SPIELPHASE**Einfaches Laufen
und Bewegen

10 min.

2. SPIELPHASEEinfaches Laufen
und Bewegen

10 min.

3. SPIELPHASEKleine Spiele
mit Ball

10 – 15 min.

4. SPIELPHASEEinfache Aufgaben
mit Ball

10 – 15 min.

5. SPIELPHASEFußball spielen in
kleinen Teams

15 min.

Lernen, den Körper zu beherrschen

In diesem Heft haben wir bereits einiges zum Erlernen des 1 gegen 1 erfahren. Für unsere Minikicker spielt dieser Trainingsschwerpunkt indes noch keine große Rolle. Sie sind noch nicht in der Lage, ihren Körper in Zweikämpfen zielgerichtet einzusetzen, den Ball abzuschirmen und Finten auszuführen. Diese 'Defizite' sind durchaus natürlich. Deshalb stehen in dieser Altersklasse eine allgemeine Bewegungsschulung und die Grundzüge der Fußballtechniken im Mittelpunkt. Je besser die Kinder lernen, ihren Körper zu beherrschen, desto leichter fällt es ihnen dann in höheren Altersklassen, einen Gegenspieler zu überwinden.

Ängste abbauen

Der Bambinitrainer sollte darüber hinaus versuchen, die Ängste der Kinder vor Ball und Zweikampf durch Spiele zur Ballgewöhnung, mit körperbetonten Fangspielen und in engen Spielfeldern abzubauen. Dadurch lässt sich zudem die Schnelligkeit sehr gut verbessern. Eine positive Herangehensweise ist dabei wichtig: Die Jungen und Mädchen sollten immer ermutigt werden, mit Tempo auf das Tor zu dribbeln oder das 1 gegen 1 zu suchen. Wer den Ball immer nur abspielt, lernt nicht, ihn zu behaupten. Oft verschwinden Ängste bei zunehmender Spielerfahrung automatisch.

Zu dieser Spielstunde

Wie immer kleiden wir unsere Spielstunde in eine spannende, phantasievolle Rahmengeschichte. Dieses Mal geht es in den fünf Spielphasen auf Abenteuertour nach Mittelamerika ins alte Reich der Azteken. Die Kinder verwandeln sich in Abenteurer, die auf der Suche nach dem großen Goldschatz der Azteken sind.

Bei allen Spielphasen sind die Wartezeiten kurz, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Optimal ist es, wenn es gelingt, Standzeiten ganz zu vermeiden. Ist dies nicht möglich, können eine Aufteilung in mehrere Gruppen, zusätzliche Tore oder ein zweites Spielfeld Abhilfe schaffen.

IN KÜRZE:

DFB Online-Seminar zum Bambinifußball



- Wie sind Bambinis (siehe Fotos unten)?
- Welche Ziele und Inhalte verfolgt das Training?
- Was müssen Betreuer dieser Altersstufe können?

Antworten gibt das Online-Seminar zum Bambinifußball von DFB-Trainer Paul Schomann (mit Video-Ausschnitten der hier vorgestellten Spielstunde).

Über den Sendetermin halten wir Sie unter <http://trainermedien.dfb.de> auf dem Laufenden.

BAMBINIS ...



... sind oft unkonzentriert



... sind begeisterungsfähig



... ermüden schnell

Alle Fotos: Conny Kurth

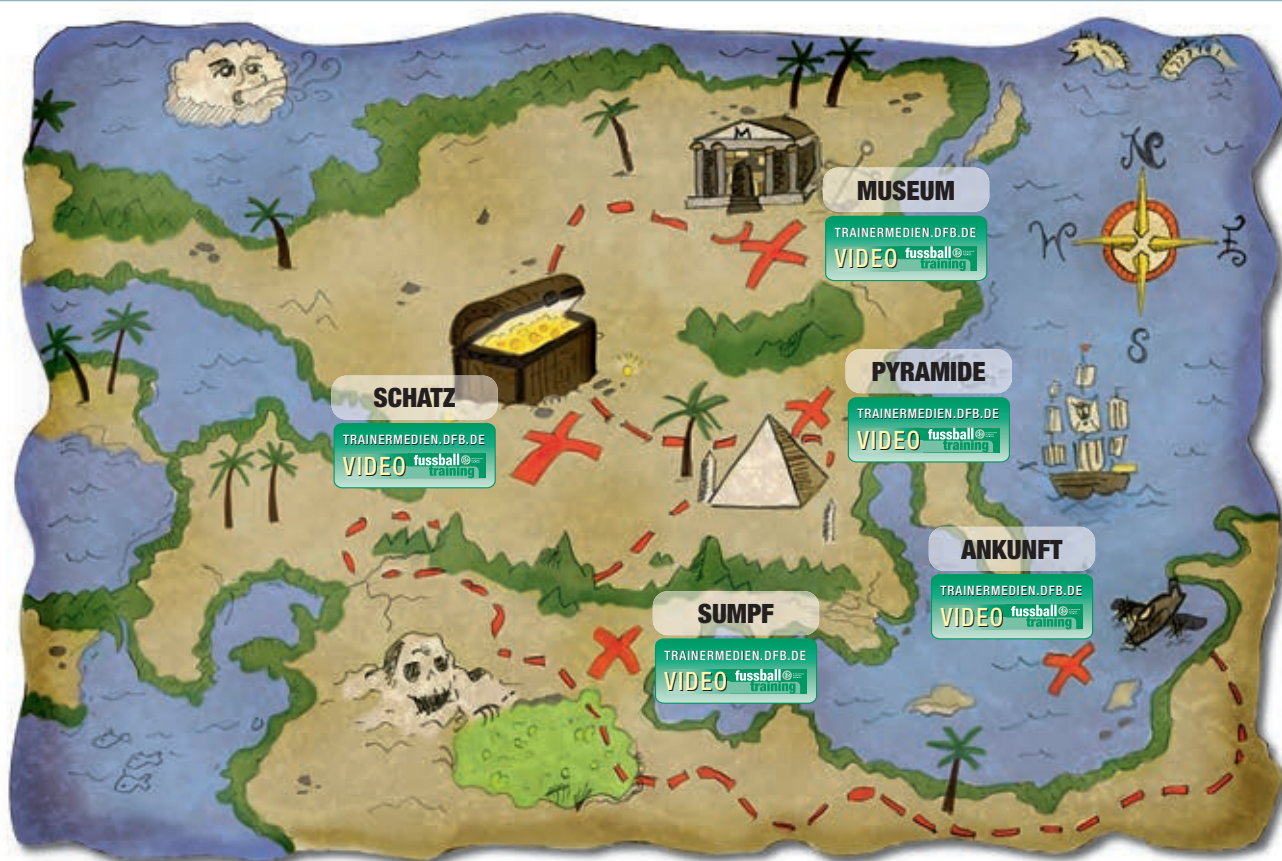


www.teamsportsponsoring.de

14 Trikots inklusive Vereinsname und Rückennummern
(Brustbereich ohne Werbung) nur **99 €** (Modellbeispiel)



Die Spielstunde im Video auf <http://trainermedien.dfb.de>



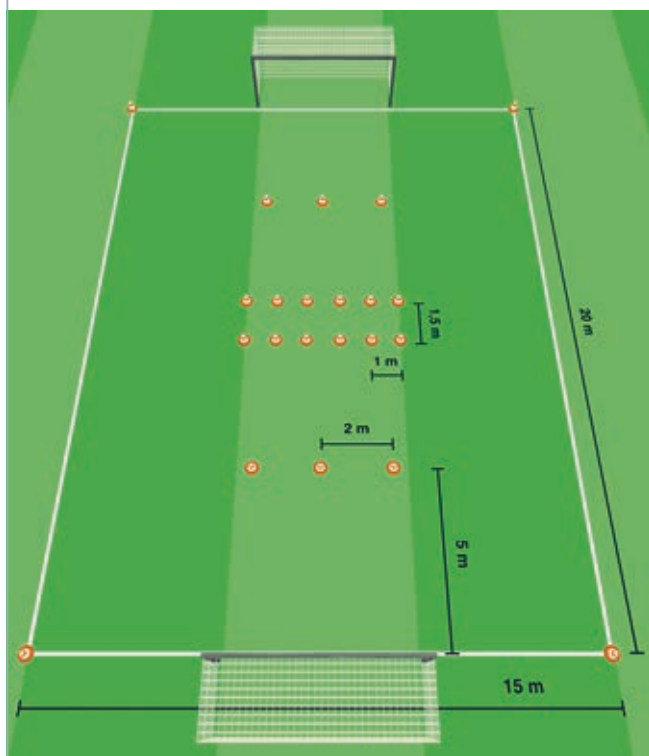
DIE STATIONEN DER SCHATZSUCHE IM ÜBERBLICK

Jede Station hat für die Kinder aufgrund der dazugehörigen Geschichte einen immens hohen Aufforderungscharakter. Hinter allen Etappen verbergen sich kleine Aufgaben, die der fußballerischen Entwicklung der Bambinis förderlich sind. So schulen die Trainer in den ersten beiden Phasen durch Fang- und Bewegungsspiele die Koordination, während in den Phasen 3 und 4 an die wichtigsten Techniken in dieser Altersklasse – Dribbeln und Schießen – herangeführt wird. Ein Abschlussspiel rundet die Spielstunde ab.

- 1 Die Abenteurer werden gleich zu Beginn von Räubern überfallen
- 2 Im Sumpf müssen sie sich vor gefährlichen Schlammlöchern in Acht nehmen
- 3 Am Fuß der Azteken-Pyramide beginnt die Schatzsuche
- 4 Ein schmaler Tunnel führt in die Schatzkammer
- 5 Der Schatz ist gefunden und wird in ein Museum gebracht



Eine Grundorganisation für die komplette Stunde!



 12x	 6x	 22x	 2x
Bälle	Leibchen	Hütchen	Tore

So ist der Aufbau

- Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren.
- Auf den Grundlinien 2 Jugendtore aufstellen.
- In der Feldmitte eine Hütchengasse (2 x 6 Hütchen mit 1 Meter Abstand zueinander) gemäß Abbildung errichten.
- Ca. 5 Meter vor beiden Toren mit je 3 Hütchen eine Linie (Hütchenabstand: 2 Meter) markieren.

Vorteile dieser Organisationsform

- Die Grundorganisation kann über die ganze Spielstunde hinweg unverändert bleiben (keine Umbauten, keine Zeitverluste).
- Es reicht eine kleine Trainingsfläche.
- Leicht und in kürzester Zeit aufzubauen.
- Die Grundorganisation lässt genügend Spielraum für viele Variationen.
- Alle Kinder bleiben stets im Blick.



Ankunft: Flucht vor den Räubern

10 min.

Organisation

- 8 Abenteuer und 4 Räuber (mit Leibchen) verteilen sich frei im Feld.

Ablauf

- Zur Rahmengeschichte: Die Räuber versuchen, die Abenteuerer abzuschlagen.
- Fangspiel: Gefangene müssen sich auf den Boden setzen und können von den anderen Abenteuerern durch Berührung wieder befreit werden.
- Die Hütchenreihen dienen als Hindernisse. Sie dürfen nicht überquert, sondern nur umlaufen werden.

Variationen

- Welcher Räuber fängt die meisten Abenteuerer?
- In der Hütchengasse in der Mitte des Feldes dürfen sich die Abenteuerer für maximal 3 Sekunden aufhalten, ohne abgeschlagen zu werden.
- Die Hütchen dürfen auch überlaufen werden.
- Bei jungen Bambinigruppen das Fangspiel nur in der Feldmitte (ca. 10 x 10 Meter) durchführen.

2

PHASE



Die Suche beginnt: Im Sumpf

10 min.

Organisation und Ablauf

- Alle Kinder sind Abenteurer und verteilen sich frei im Feld.
- Die Hütchen fortan als 'Schlammlöcher' bezeichnen.
- Zur Rahmengeschichte: Die Abenteurer erreichen einen Sumpf mit vielen gefährlichen Schlammlöchern, über die sie hinweg springen müssen.

Variationen

- Wettbewerb: 1 Punkt pro übersprungenem Hütchen. Wer schafft in 2 Minuten die meisten Punkte?
- Abwechselnd mit dem linken und rechten Bein springen.
- Mit dem selben Bein abspringen und landen.
- Mit beiden Beinen über die Hütchen springen.

3

PHASE



Erste heiße Spur: Aztekenpyramide

10 min.

Organisation und Ablauf

- Die Kinder mit Bällen in 2 Gruppen teilen und gemäß Abbildung den Startpositionen zuweisen.
- Zur Rahmengeschichte: Die Abenteurer erreichen die Azteken-Pyramide. Dabei müssen sie ihre Ausrüstung (Bälle) transportieren und einer Vielzahl von Fallen (Hütchen) ausweichen.
- Doppelter Rundlauf: Die Abenteurer halten ihre Bälle in den Händen und laufen über die sechs Hütchen. Anschließend dribbeln sie zur Hütchenreihe vor dem Tor, im Slalom durch sie hindurch und wieder zum Ausgangspunkt zurück.
- Abwechselnd mit dem linken und rechten Fuß dribbeln.
- Wettbewerb: Welche Gruppe beendet den Rundlauf zuerst?

2

INFO

TRAININGSORGANISATION

Ersatzbälle bereitlegen

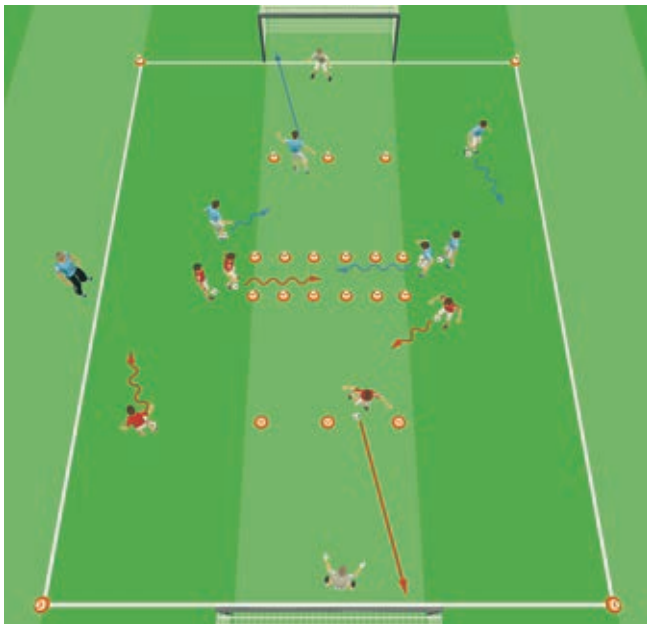
Alle kennen das: Geht der Ball ins Toraus, dauert es oft eine gefühlte Ewigkeit, bis das Spiel fortgesetzt werden kann.

Tipp: Auf den Hütchen, die den Spielfeldrand markieren, Ersatzbälle bereitlegen. Geht der Ball weit ins Seitenaus, darf das andere Team einen dieser Bälle nehmen und das Spiel sofort fortsetzen.

Dadurch werden lange Spielunterbrechungen bzw. Pausen vermieden.



PHASE 4



Gefunden: Die Schatzkammer

15 min.

Organisation und Ablauf

- Wie zuvor, doch jetzt beide Tore mit 1 Torhüter besetzen.
- Zur Rahmengeschichte: Die Abenteurer entdecken die Schatzkammer der Azteken-Pyramide. Um hinein zu gelangen, müssen sie durch einen schmalen Tunnel (Hütchengasse) kriechen.
- Dribbling und Torschuss: Die Kinder dribbeln nacheinander durch die Hütchengasse und weichen den entgegenkommenden Abenteurern aus. Am Ende der Gasse dribbeln sie auf das Tor auf ihrer Seite zu und schießen ab der Hütchenlinie. Anschließend zurück zur Startposition dribbeln.
- Wettbewerb: Welches Kind erzielt die meisten Treffer?

PHASE 5



Auf Heimreise: Museum

15 min.

Organisation

- Die Hütchengasse in der Mitte entfernen.
- Die Gruppen beibehalten.

Ablauf

- Zur Rahmengeschichte: Der Schatz (Ball) ist gefunden. Die Abenteurer bringen ihn in ein Museum (Schuss ins Tor).
- Abschlussspiel 6 gegen 6: Vor jedem Tor erschwert die Hütchenreihe den Torabschluss. Bei Seitenaus wird ein neuer Ball rasch zurück ins Feld gedribbelt.



Weitere Spielstunden unter:
<http://training-wissen.dfb.de>

INFO 3

PRAXISTIPP

Das Abschlussspiel variieren

Bereits mit kleinen Ablauf- und Regeländerungen lassen sich hochinteressante Abschlussspielformen kreieren:

- 1 Tore zählen nur, wenn der Ball von der Hütchenlinie geschossen wird
- 2 Ohne Torhüter spielen
- 3 Die Hütchenlinie entfernen und frei spielen
- 4 Mit 2 Bällen spielen
- 5 Ein zweites Spielfeld für ein Turnier errichten

