

1 SCHNUPPERANGEBOT FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

1.1 FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

Praxis-Tipps für eine Schnupper-AG in der Schule

Wenn Kinder zum ersten Mal an einer Schnupper-AG teilnehmen, ist ihre Vorfreude meist riesengroß. Nun liegt es an der Lehrkraft/dem Trainer, ob sie zur nächsten AG-Stunde wieder erscheinen werden. Deshalb einige Tipps, auf was Sie unbedingt achten sollten:

- Die Schnupper-AG muss Spaß und Freude bereiten – das Fußballspielen abwechslungsreich gestalten!
- Bewegungserfahrungen mit Ball sammeln!
- Kleine Gruppen bilden, aber die Besetzungen wechseln!
- Die Lehrkraft/der Trainer macht bei einigen Übungen selbst mit (Torwart usw.). Das steigert die Motivation!
- Leichtfußbälle oder Schaumstoffbälle (DFB-Schulfußball) verwenden!
- Die Kinder immer wieder loben!

HINWEIS

Das beschriebene Schnupper-AG ist für 24 Spieler(innen) in einer „Einfachsporthalle“ (ca. 27 m x 15 m) ausgelegt, kann aber auch mit weniger Kindern durchgeführt werden.



Ein Schnuppertraining muss Spaß und „Lust auf mehr“ machen!

ORGANISATION

Spieler:	24
Leibchen:	24
Bälle:	24
Hütchen:	24
kleine Matten:	6
Zeit:	45 min.

AUFBAU EINER SCHNUPPER-AG

- Bewegungserfahrungen mit Ball sammeln (10 Min.)
- Rundlauf auf Tore mit Torschuss (15 Min.)
- Fußballspiel abwechslungsreich erleben (20 Min.)



WEITERE INFOS ZUM KINDER- UND JUGENDFUSSBALL: WWW.TRAINING-WISSEN.DFB.DE

1 SCHNUPPERANGEBOT FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

1.1 FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

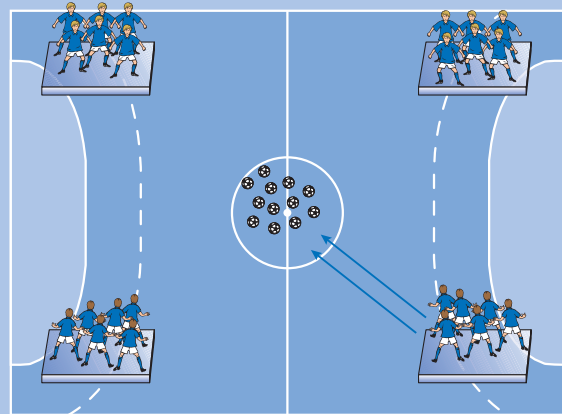
BEWEGUNGSERFAHRUNGEN MIT BALL SAMMELN (10 MINUTEN)

ORGANISATION

- In jede Hallenecke eine Matte (Insel) legen.
- Jeder Matte eine Gruppe von 6 Schülern/ Schülerinnen zuteilen.
- Zusätzlich mindestens 12 Bälle in der Mitte zwischen den Inseln bereitlegen.

ABLAUF

- Auf ein Signal der Lehrkraft (z. B. Heben eines Armes) müssen die Schüler alle gleichzeitig zur Mitte starten und möglichst viele Bälle auf die Insel zurückbringen.
- Zunächst (etwa 3 Wiederholungen) transportieren die Schüler die Bälle mit der Hand. Funktioniert der Ablauf, müssen sie die Bälle zurück zur Insel dribbeln!
- Nach jedem Durchgang entscheidet die Lehrkraft, wer die Aufgabe am besten gelöst hat.



VARIATIONEN

Von jeweils 2 gegenüber postierten Gruppen hat eine 6 Bälle (pro Schüler ein Ball).

- **1. Aufgabe:** Die Bälle nacheinander zur gegenüberliegenden Insel werfen. Welche Seite ist zuerst fertig?
- **2. Aufgabe:** Die Bälle schießen oder passen.
- **3. Aufgabe:** Vorschläge der Kinder.

ALTERNATIV

ORGANISATION

- Mindestens so viele Hütchen wie Schüler verteilt auf beide Hallenseiten legen (12 zu 12).
- Jeder Schüler hat einen Ball.

ABLAUF

- 2 Gruppen à 12 Schüler einteilen (Gruppe A, Gruppe B).
- Die Schüler laufen nach einem Startsignal mit dem Ball in der Hand zu einer Hallenseite und legen den Ball auf einem freien Hütchen ab (Gruppe A nach links, Gruppe B nach rechts).
- Anschließend sprinten sie zur anderen Seite der Halle, um von dort einen abgelegten Ball zurück zur Hallenmitte zu bringen.
- Welcher Spieler schafft es am schnellsten?



VARIATIONEN

- Die Spieler rollen/prellen den Ball.
- Die Spieler dribbeln den Ball am Fuß.
- Die Spieler dribbeln auf ein Signal an den Hütchen vorbei zu einer Seite, passen gegen die Wand und dribbeln schnellstmöglich zur Mitte zurück.

1 SCHNUPPERANGEBOT FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

1.1 FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

RUNDLAUF AUF TORE MIT TORSCHUSS (15 MINUTEN)

ORGANISATION

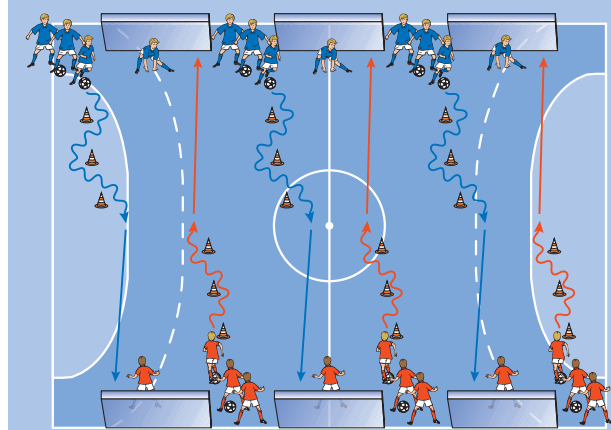
- Je 3 Matten in gleichem Abstand zueinander entlang der Hallenlängsseite auslegen - auf einen Wandabstand von mindestens 3 Metern achten.
- 6 3er-Gruppen bilden + 6 Torhüter bestimmen
- Neben jede Matte eine Gruppe postieren, so dass sich je 2 Gruppen diagonal gegenüberstehen.
- Je Gruppe haben die ersten beiden Spieler je einen Ball.

ABLAUF

- Die Schüler dribbeln jeweils durch die Hütchen und schießen auf das „Matten-Tor“.
- Nach jedem Schuss holen die Schüler den Ball, übergeben ihn dem Torhüter und nehmen seine Position ein. Der Torhüter stellt sich mit Ball bei „seiner Gruppe“ an.

Alternativer Ablauf:

Torwartwechsel auf Zuruf des Trainers/der Lehrkraft nach einer bestimmten Zeit (z.B. 2 Minuten).



VARIATIONEN

- Jeder merkt sich seine Treffer. Wer hat am Ende die meisten Tore erzielt?
- Mit dem „schwachen“ Fuß schießen.

ALTERNATIV

ORGANISATION

- Mit Hütchen 3 Hallen-Drittel bilden.
- In jedem Hallen-Drittel stellen sich zwei 4er-Gruppen gegenüber auf.
- Von einer 4er-Gruppe bewacht ein Spieler als Torhüter die Hallenwand, seine 3 Mitspieler bilden einen Slalom für die andere 4er-Gruppe mit Ball.

ABLAUF

- Von der Gruppe mit Ball durchdribbelt der erste Schüler den „Slalom“ und schießt dann auf das Tor (= Hallenwand).
- Anschließend holt der Torschütze den Ball wieder und übergibt an seinen nächsten Mitspieler.
- Nach 5 Minuten wechseln alle Gruppen die Positionen und Aufgaben.
- Welche Gruppe schafft die meisten Tore?



VARIATIONEN

- Die „Slalom-Spieler“ stellen sich leicht versetzt und/oder mit unterschiedlichem Abstand auf.
- Vor dem Schuss einen Spieler komplett umdribbeln.

1 SCHNUPPERANGEBOT FÜR MÄDCHEN UND JUNGEN

1.1 FÜR 6- BIS 10-JÄHRIGE

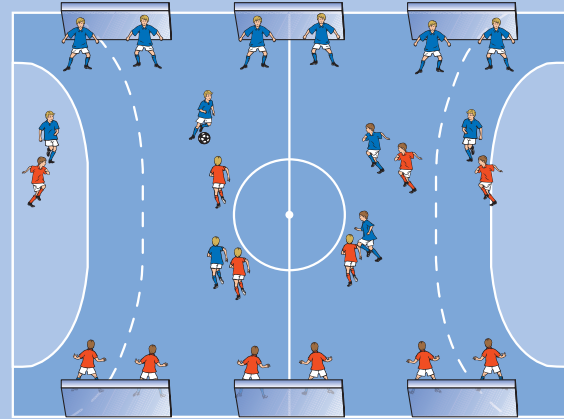
FUSSBALLSPIEL ABWECHSLUNGSREICH ERLEBEN (20 MINUTEN)

ORGANISATION

- Die komplette Halle ist das Spielfeld.
- Auf den Längsseiten mit Matten je 3 Tore bilden.
- 2 Gruppen à 12 Spieler bilden.

ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Spiel 6 gegen 6 auf je 3 Mattentore und je 2 Torhüter.
- Je 2 Schüler bewachen jedes Mattentor, so dass jede Gruppe auch 6 Torhüter stellt.
- Nach einem Treffer (oder spätestens nach 3 Minuten) alle Torhüter austauschen.



VARIATIONEN

- Die Torhüter dürfen die Hände nicht einsetzen.
- Um die Intensität zu erhöhen, mit 2 Bällen spielen.
Achtung: 2 Bälle im Spiel, also Augen auf und Zusammenstöße vermeiden!

ALTERNATIV

ORGANISATION

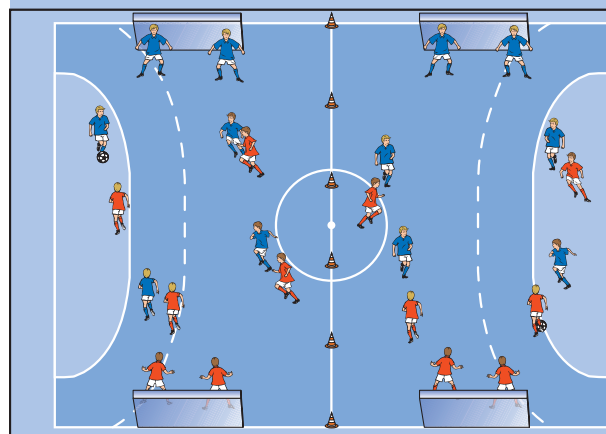
- In jeder Hallenhälfte ein Spielfeld mit 2 Mattentoren bilden - dazu die Matten an die Wand stellen.
- Jedem Spielfeld 2 Gruppen/Mannschaften zu teilen.

ABLAUF

- Zu Spielbeginn die wichtigsten Regeln erklären.
- Spiel 4 gegen 4 in jeder Hallenhälfte mit je 2 Torhütern pro Team.
- Nach jedem Tor die beiden Torhüter sofort wechseln!

Hinweis:

Damit der Ball im jeweiligen Feld bleibt, die Spielfelder ggfs. durch Langbänke oder Hütchen voneinander trennen! Achtung: Stolpergefahr!



VARIATIONEN

- Eventuell ein kleines Turnier organisieren:
Nach 5 Minuten spielen die beiden Sieger-Gruppen in Feld 1, die beiden anderen Mannschaften in Feld 2 gegeneinander: Welche Gruppe gewinnt das Turnier?
- Die beiden Torhüter dürfen die Hände nicht benutzen.