DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

1. FC NIÑO

E-LEARNING **PROGRAMM**

1. FCN
Der Club

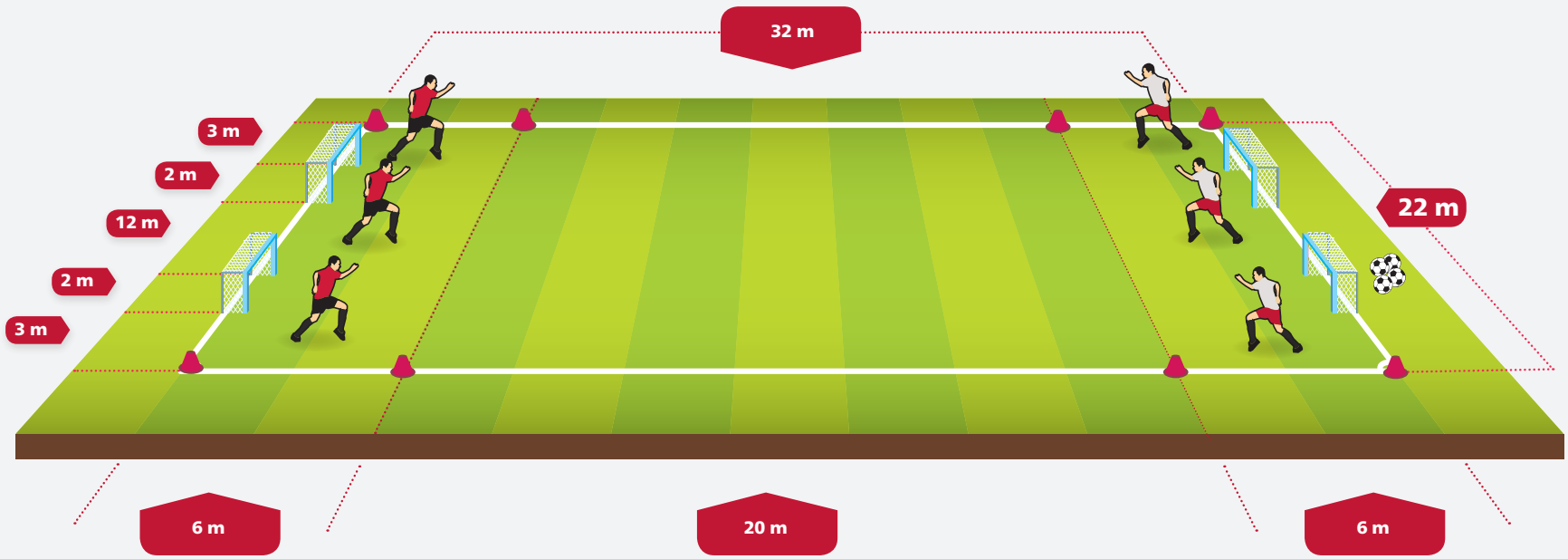
NÜRNBERG
GEWINNT Wir für die Region!

DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

REGELN

- Feldgröße: 22 m x 32 m
  Die Größe des Spielfeldes kann je nach Platzmöglichkeiten variieren.
- 4 Tore
- 2 Endzonen
- 3 : 3 Spieler
  + 1 Rotationsspieler



- Eine Mannschaft besteht aus drei Feldspielern und (möglichst) maximal einem Ersatzspieler.
- Nach jedem Torerfolg erfolgt ein Spielerwechsel.
- Die Spieldauer beträgt zwischen drei bis acht Minuten und kann je nach Belastung variieren.
- Es gibt kein Abseits, keine Ecke und keinen Elfmeter.
- Bei einem Seitenaus oder Toraus wird der Ball mit einem Pass oder mit einem Dribbling (Ball führen) ins Spiel zurückgebracht. Hierbei müssen die Gegenspieler mindestens drei Meter Abstand halten.
- Bei einem Foul in der Mittelzone gibt es einen Freistoß am Ort des Foulspiels. Auch hierbei muss der Gegenspieler drei Meter Abstand halten. Der Freistoß erfolgt durch einen Pass oder ein Dribbling.
- Bei einem Regelverstoß im eigenen Strafraum gibt es einen Strafstoß. Dies bedeutet, dass das gefoulte Team aus der eigenen Schusszone auf eines der beiden Tore des Gegners schießen darf, ohne dass ein Gegenspieler ihn behindern kann oder den Ball abfängt.
- Tore dürfen nur innerhalb der Schusszonen (Endzonen) erzielt werden.

COACHING

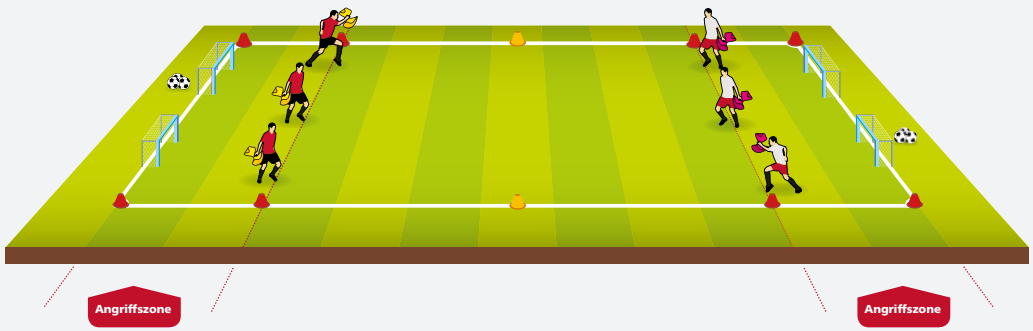
- **Impliziter Lernansatz:** Kinder entdecken durch Ausprobieren selbstständig Lösungen für bestimmte Spielsituationen. Der Trainer hilft durch geeignete Fragestellungen.
- Keine Traineranweisungen und Korrekturen während des Spiels.
- Aufbau vom„Drei gegen Null“ hinführend zur „Königsdisziplin“„Drei gegen Drei“
- Auf das Einhalten der Regeln achten (z. B. Jeder muss den Ball berühren), das Spiel beobachten und ggf. Regeln verändern.
- Spielfeldaufbau und Regeln sind auch für andere Sportarten denkbar (z. B. Handball, Hockey etc.).

AUFWÄRMEN

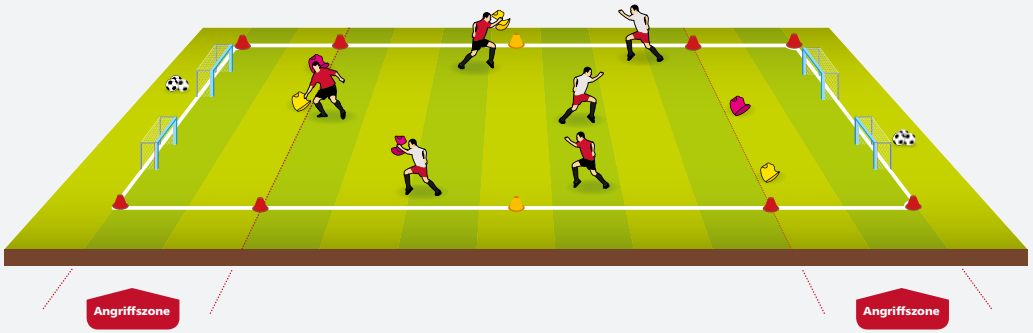
- Prinzipiell ist zum Aufwärmen der Kinder jedes Fangspiel denkbar. Es sind auch andere Übungen mit Ball, Staffelläufe oder auch verschiedene Aufwärmübungen aus anderen Sportbereichen möglich.
- Um die Kinder perfekt auf die Spielform vorzubereiten eignen sich Aufwärmübungen, die die Kinder an das Spielfeld gewöhnen.

BEISPIEL 1: LEIBCHEN ABLEGEN

- Es werden Teams gebildet.
- Pro Team wird ein Feld (eine Abschlusszone) zugewiesen. In den jeweiligen Zonen werden Leibchen verteilt.
- Ziel ist es, am Ende so wenig Leibchen wie möglich in der eigenen Zone zu haben.
- Die Kinder dürfen nur ein Leibchen nehmen und mit diesem zu einem gegnerischen Feld rennen und das Leibchen dort ablegen (nicht werfen).
- Variiert werden kann, ob nur ein Spieler pro Team laufen darf oder alle gleichzeitig.
- **Variationen:**
  - Es muss pro Team immer ein Ball unterwegs sein (am Fuß oder in der Hand).
  - Verschiedenen Leibchen-Farben eine bestimmte Punktzahl zuordnen.
  - Laufarten ändern (rückwärts, seitlich, krabbeln etc.)



Leibchen ablegen (Abb. 1)



Leibchen ablegen (Abb. 2)

AUFWÄRMEN

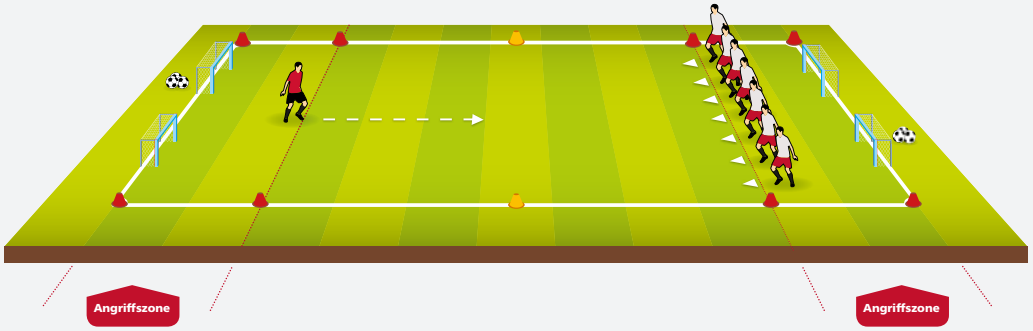
BEISPIEL 2: „WER HAT ANGST VORM WEISSEN HAI?“

- Es wird ein Kind als weißer Hai (Fänger) bestimmt. Dieser stellt sich an einer der beiden Abschlusszonen auf. Die anderen Kinder stellen sich auf der gegenüberliegenden Seite auf.
- Nun wird das Spiel nach dem Prinzip des bekannten Spiels „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“ gespielt.
- Der Fänger versucht die Fische (restlichen Spieler) durch Abklatschen am Erreichen der gegenüberliegenden Seite zu hindern. Wird ein Fisch gefangen, so wird er auch zum Hai.
- Die Fische sind sicher, wenn sie die gegenüberliegende Abschlusszone erreicht haben.
- Es wird solange gespielt, bis nur noch ein Fisch übrig bleibt oder alle Fische gefangen wurden.

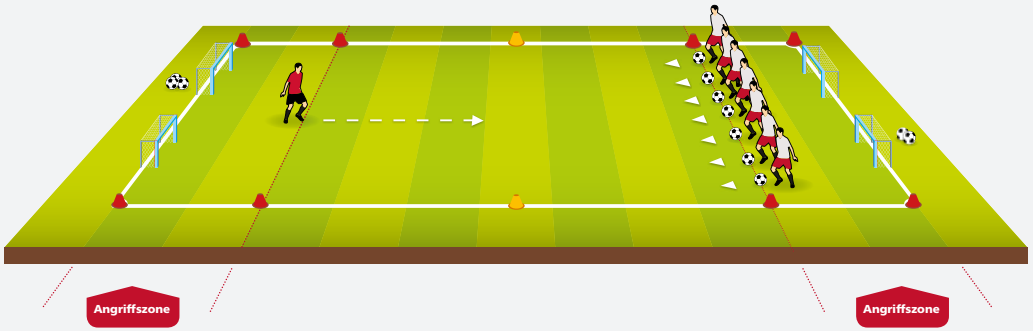
VARIATION:

Mit Ball

- Der Fänger versucht, die Bälle der Fische aus dem Spielfeld zu schießen. Gelingt dies, wird der Fisch zum Hai.



Weißer Hai



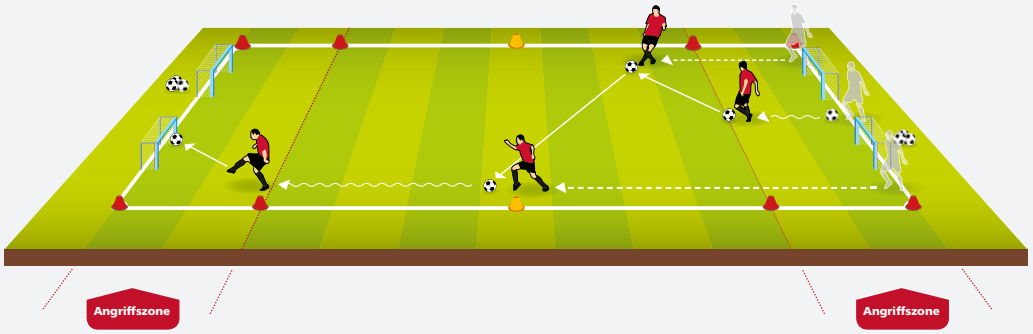
Weißer Hai mit Ball

DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

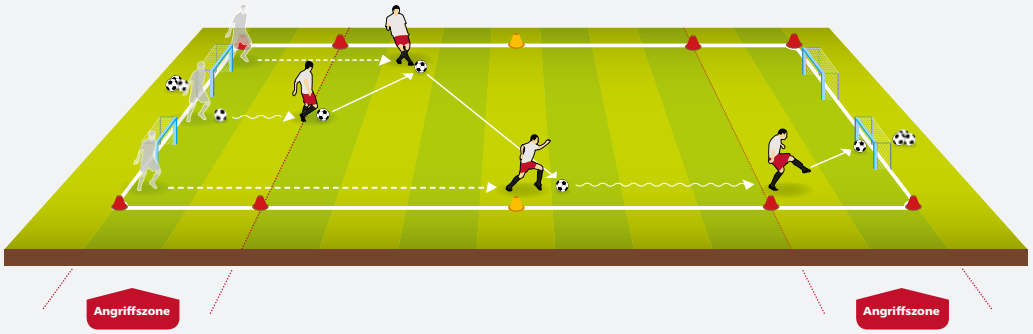
FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

MINI-SPIELE DREI GEGEN NULL

- Zum Einspielen und Gewöhnen an das Spielfeld, den Ball und die Spielform eignet sich die Form„Drei gegen Null“. Somit wird ohne Gegnerdruck geübt und die Kinder lernen den Ball untereinander im Kollektiv schnell und sicher zu passen, sich im Raum zu orientieren und präzise auf das Tor zu schießen.
- Die „Dreier-Teams“ starten von der Grundlinie (Torauslinie) mit einem Ball und ohne Gegner.
- Ziel ist es, ein Tor zu erzielen.
- Wichtig ist hierbei die Regel, dass jeder Spieler den Ball vor dem Torerfolg berührt haben muss.



Drei gegen Null (Abb.1)



Drei gegen Null (Abb.2)

MINI-SPIELE DREI GEGEN NULL

VARIATIONEN:

1. Mit Gegenstrom
- Jeweils zwei „Dreier-Mannschaften" zur gleichen Zeit im Gegenstrom starten.
- Ziel: Wer erzielt zuerst ein Tor / fünf Tore / sieben Tore etc.
- Schulung der Wahrnehmung

2. Mit Dreieck-Formation
- Die Spieler dürfen nicht auf gleicher Höhe auf das andere Spielfeld zulaufen.
- Sie müssen sich während des Angriffs stets in einer Dreiecks-Formation befinden.
- Als Trainer die Frage stellen: Warum im Dreieck? ▸ Mehr Passmöglichkeiten

3. Wettkampf auf Zeit
- Die Teams bekommen ein Zeitlimit (z. B. eine Minute) und versuchen, so viele Tore wie möglich zu erzielen (mit Gegenstrom oder ohne möglich.).
- Die Kids durch geschickte Fragen auf die bestmögliche Angriffskombination lenken: Wer sollte zuerst den Ball haben?

4. Mit Positionswechsel
- Die Spieler müssen nach einem gespielten Pass ihre Position verändern/wechseln.

5. Spiel mit dem schwachen Fuß.
- Es darf für einen Pass oder Torabschluss nur der schwache Fuß verwendet werden (auch möglich: Mädchen dürfen den starken Fuß verwenden.)

DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

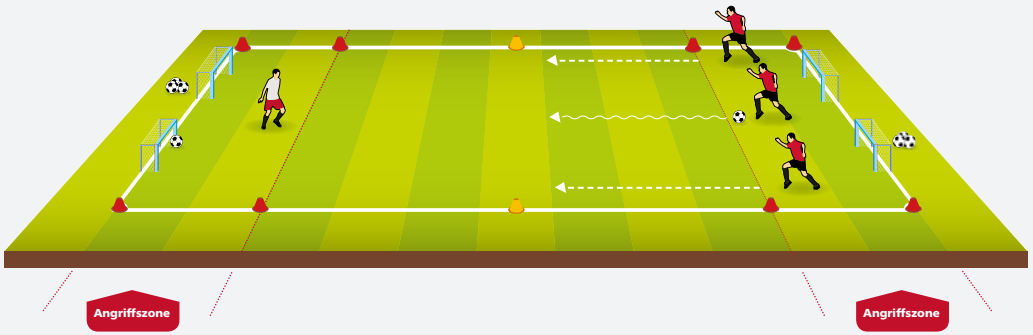
FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

MINI-SPIELE IN UNTER-/ÜBERZAHL

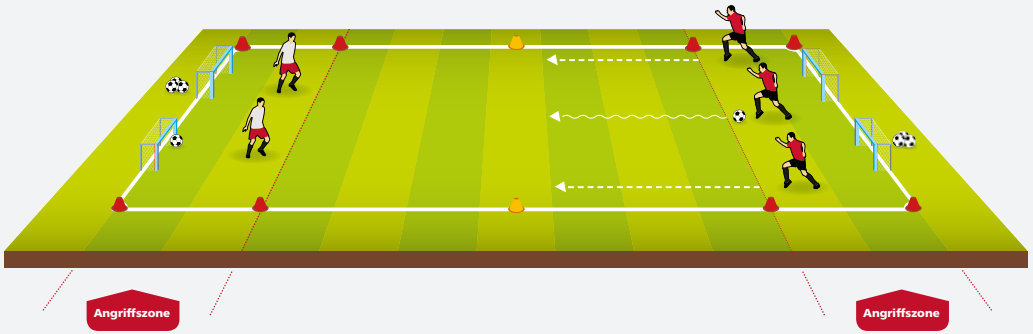
- Die Mini-Spiele in Unter- oder Überzahl schulen die Spielfähigkeit und Spielintelligenz der Kinder mit leichtem Gegnerdruck und dem daraus resultierenden Wettbewerb. Trotzdem ist es für die Spieler leicht möglich, ein Erfolgserlebnis (Torerfolg) zu feiern.
- Drei Spieler einer Mannschaft spielen von ihrer Grundlinie aus auf die zwei gegnerischen Mini-Tore, die von einem oder zwei Gegnern (je nachdem ob „Drei gegen Eins“ oder „Drei gegen Zwei“) verteidigt werden.
- Nach jedem Angriff wechseln die Spieler in ihrer Mannschaft (Ein- und Auswechslung).
- Das Angriffsrecht bleibt zunächst bei einem Team. Nach fünf bis acht Angriffen erfolgt der Wechsel des Angriffsrechts.
- Ziel ist es, im Angriffsrecht mehr Tore zu erzielen als die andere Mannschaft während ihrem Angriffsrecht.

Fragen und Hilfen:

- Wer sollte diesmal zu Beginn den Ball besitzen (anders als im „Drei gegen Null“)?
- Was müssen die Spieler ohne Ball machen (Freilaufen)?
- Wann muss der Ball am besten abgespielt werden?



Drei gegen Eins



Drei gegen Zwei

DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

MINI-SPIELE IN UNTER-/ÜBERZAHL

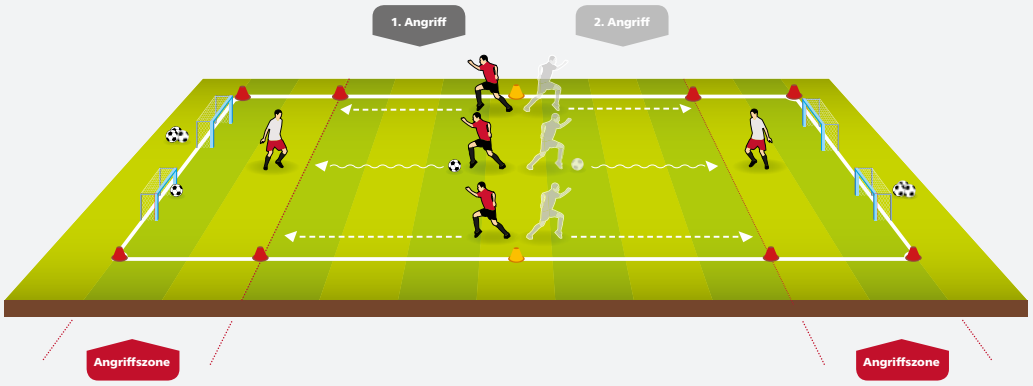
VARIATIONEN:

1. „Drei gegen Eins“ auf beiden Seiten

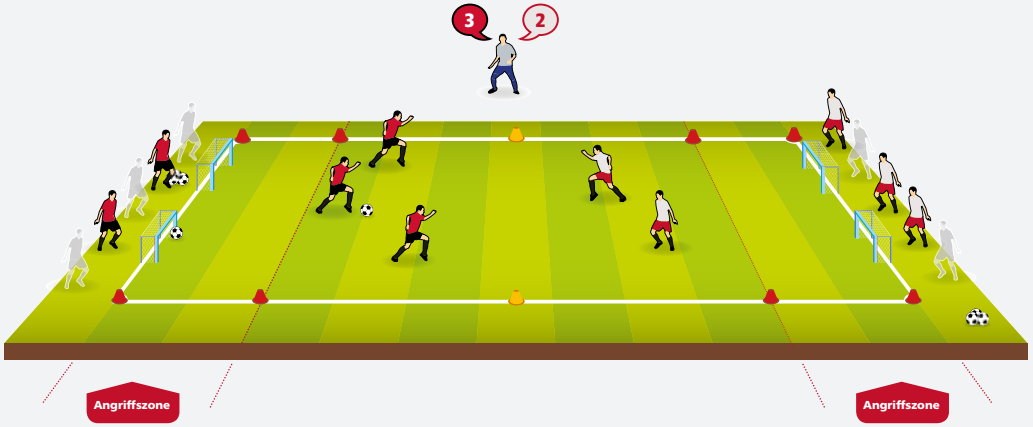
- Eine Dreier-Mannschaft in der Mitte des Spielfeldes greift abwechselnd die beiden oberen und unteren Tore an, die von jeweils einem Abwehrspieler verteidigt werden.
- Ein Angriff endet, wenn der Verteidiger den Ball berührt hat, der Ball im Spielfeldaus war oder ein Tor erzielt wurde.
- Nach acht bis zehn Angriffen wechseln beide Mannschaften ihre Positionen und Funktionen.

2. Eigenes Organisieren

- Die Spieler der Mannschaften stellen sich an der Grundlinie auf.
- Der Trainer/Lehrer nennt eine erste Zahl (z. B. drei), die für das erste/grüne Team gilt (die erstgenannte Zahl gilt immer für das erste/grüne Team). Anschließend nennt der Trainer/Lehrer eine weitere Zahl (z. B. zwei), die für das zweite/braune Team gilt. Die genannten Zahlen geben an, wie viele Feldspieler dieser Mannschaft das Spielfeld betreten dürfen. So spielen im genannten Beispiel drei grüne Spieler gegen zwei braune Spieler.
- Die Kinder müssen sich selbständig organisieren. Es ist darauf zu achten, dass alle Spieler zum Zug kommen und die Kinder sich abwechseln.
- Zunächst hat ein Team das Angriffsrecht. Nach vier bis acht Durchgängen wechselt das Angriffsrecht.
- Ein Spielzug (Angriff) ist beendet, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball erobert, der Ball im Aus ist oder ein Tor erzielt wird.



Drei gegen Eins / Beide Seiten



Eigenes Organisieren

- Ziel ist es, mehr Tore als der Gegner zu erzielen (Tore in Unterzahl zählen doppelt).
- Darauf achten, dass die Spieler-Anzahlen fair verteilt werden (nicht immer dasselbe Team in Unterzahl spielen lassen).

Der Club | NÜRNBERG GEWINNT Wir für die Region

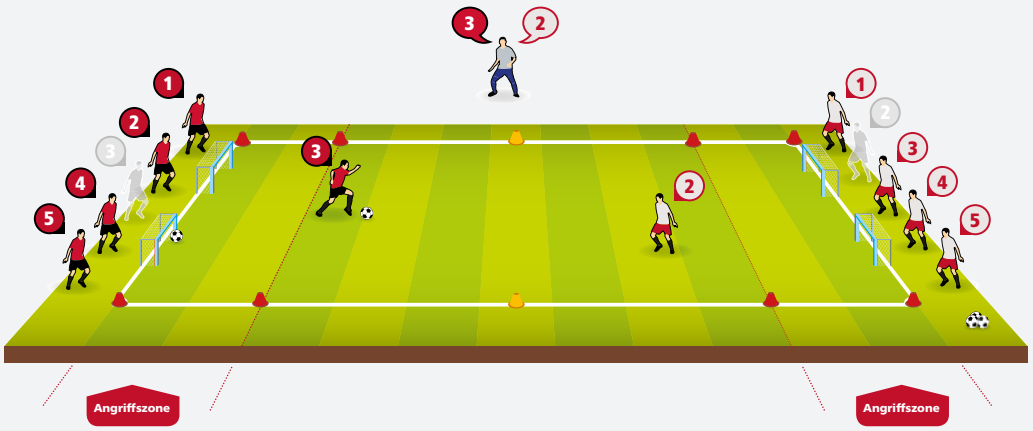
1. FC NIÑO

SPIELE IN GLEICHZAHL

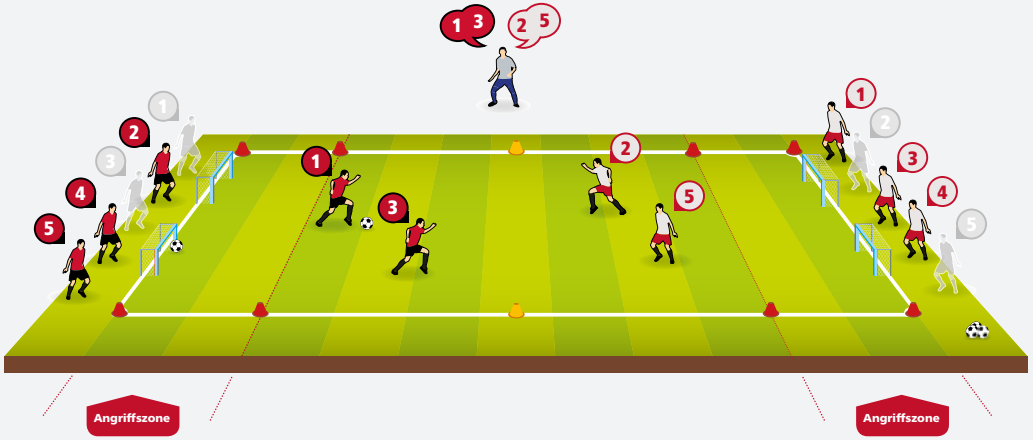
- Die Spieler der Teams werden durchnummeriert (z.B. eins bis vier). Jeder Spieler erhält eine Zahl.
- Die Spieler stellen sich an der Grundlinie ihres Tores auf.
- Der Trainer nennt eine Zahl (z.B. zwei). Nun spielen die beiden Spieler mit der Nummer zwei der beiden Teams in einem „Eins gegen Eins“ gegeneinander, bis der Ball im Aus ist oder ein Torerfolg gelingt.
- Nach Balleroberung ist diesmal ein Konter auf das gegnerische Tor möglich.
- Eine Mannschaft hat zunächst für sechs bis acht Angriffe das Angriffsrecht, anschließend wechselt das Angriffsrecht.
- Ziel ist es, als Team/Mannschaft mehr Tore zu erzielen als der Gegner.

VARIATION:

- Erst eine Zahl (z.B. Spieler zwei von Team grün) rufen, dann eine weitere Zahl rufen, die für das andere Team gilt (z.B. Spieler drei von Team rot)
- Nach demselben Prinzip auch im „Zwei gegen Zwei“ möglich.
- In dieser Spielform ist jeder Spieler wichtig, so gibt es keinen, der sich ausruhen kann oder unbeteiligt ist. Der Teamgedanke wird gestärkt, da es auf jeden Spieler ankommt und jeder einzelne wichtig ist, um dieses Spiel für sich zu entscheiden.



Eins gegen Eins



Zwei gegen Zwei

DEUTSCHER MEISTER 1920 / 1921 / 1924 / 1925 / 1927 / 1936 / 1948 / 1961 / 1968
DEUTSCHER POKALSIEGER 1935 / 1939 / 1962 / 2007

FUSSBALLKULTUR **SEIT 1900**

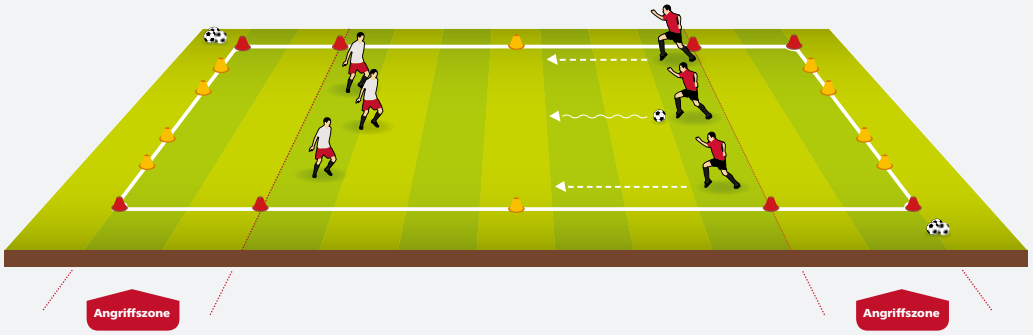
MINI-SPIELE DREI GEGEN DREI

- Dies ist die „Königsdisziplin“ des 1. FC Niño-Projektes und das Ziel der vorhergehenden Spielformen.
- Es spielen zwei Mannschaften in einem „Drei gegen Drei“ gegeneinander. Jedes Team hat zusätzlich einen Auswechselspieler.
- Nach jedem Torerfolg erfolgt ein Spielerwechsel (es kann natürlich auch nach der Zeit gehen, z.B. nach einer Minute wird gewechselt.).
- Die Kinder sollen miteinander spielen und Lösungen suchen, in einem „Drei gegen Drei“ zum Torerfolg zu kommen.
- Hierbei können geeignete Fragen der Trainer helfen.

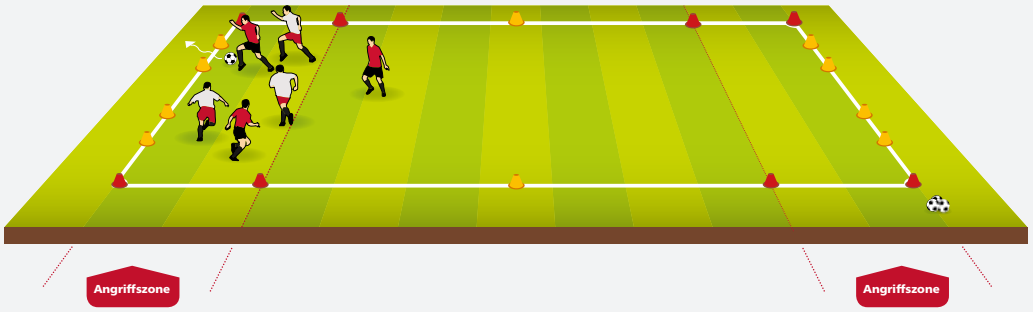
VARIATIONEN:

1. Dribbel-Tore

- Die 1. FC Niño-Tore werden durch Hütchen-Tore ersetzt.
- Ein Tor kann nur durch Durchdribbeln (Durchlaufen mit Ball) der Tore erzielt werden.



Dribble-Tore (Abb. 1)



Dribble-Tore (Abb. 2)

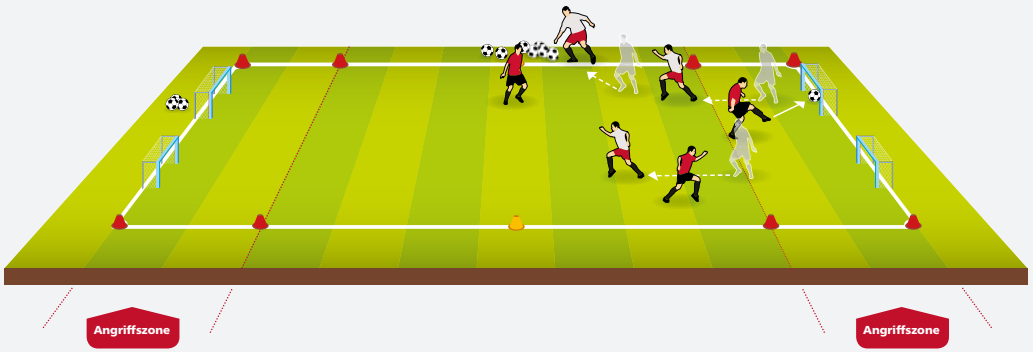
MINI-SPIELE DREI GEGEN DREI

2. Konterspiel

- Es wird auf die 1. FC Niño-Tore gespielt.
- An der Außenlinie in der Mitte des Spielfeldes liegen Bälle bereit.
- Erzielt eine Mannschaft ein Tor, so kann das Team, das das Tor kassiert hat, sich direkt einen der Bälle schnappen und auf das gegnerische Tor kontern.
- Dieses Spiel stärkt die Auffassungsgabe und Handlungsschnelligkeit.

3. Wechselnde Tore

- In dieser Spielform ändern sich die Tore, auf die die Kinder spielen müssen. Dazu werden die Tore mit Leibchen markiert.
- Eine Mannschaft spielt auf Tore einer bestimmten Farbe.
- Der Trainer verändert während des Spiels die Farbe der Tore.
- So sind die Kinder gezwungen, sich ständig neu zu orientieren und einen Überblick über das Spielfeld zu verschaffen.



Konterspiel

VIEL SPASS!