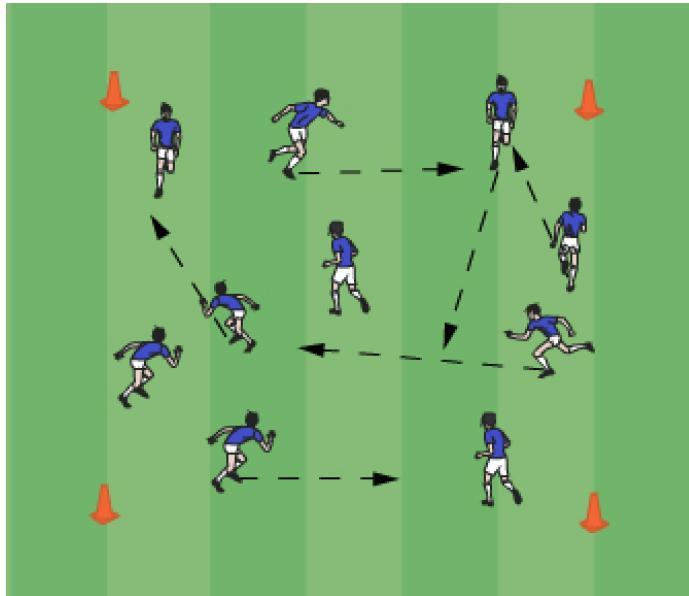


KINDERTRAININGSEINHEIT

ERWÄRMUNGSTEIL 1: LEIBCHENKLAU.



Zeit: 10 Minuten

Ablauf:

- ♦ Jeder wird von jedem gejagt
- ♦ Ziel ist es nach einer vom Trainer bestimmten Zeit die meisten Leibchen zu besitzen
- ♦ Jedes geklaute Leibchen wird in die Hose gesteckt allerdings muss es dabei für alle deutlich zu erkennen sein
- ♦ Während man sein Leibchen in die Hose steckt, kann man sich hinknien und darf dabei nicht getickt werden

Variation:

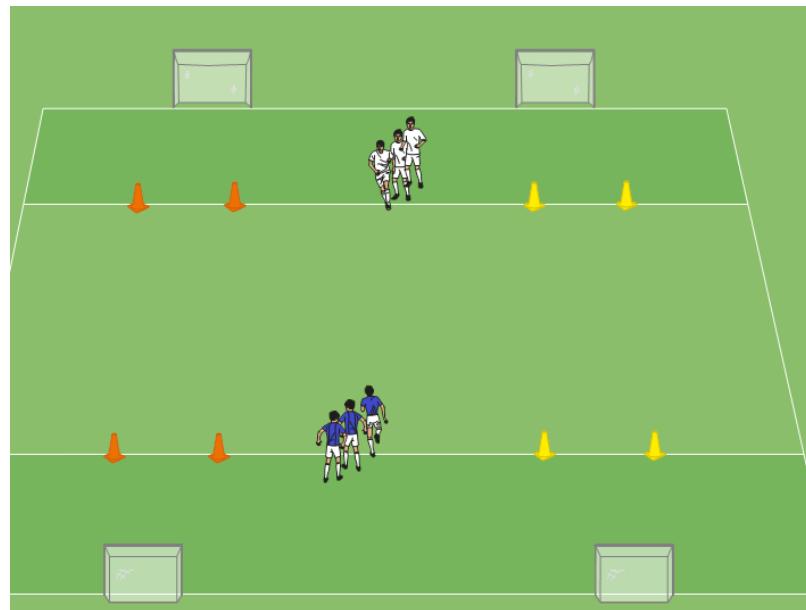
- ♦ Es gibt Leibchen in unterschiedlichen Farben (Ziel: wer hat die meisten Leibchen einer Farbe)
- ♦ Jeder Spieler hat einen Ball in der Hand (prallen) bzw. am Fuß

Organisation:

- ♦ Ein Quadrat mit vier Hütchen markieren
- ♦ 8-12 Spieler die jeweils ein Leibchen zur Hälfte in die Hose gesteckt haben (die Leibchen müssen klar zu sehen sein)

KINDERTRAININGSEINHEIT

ERWÄRMUNGSTEIL 2: FANGE 1 GEGEN 1 AUF ZWEI ZIELEN



Zeit: 10 -15 Minuten

Ablauf:

- Die weißen Spieler starten in das Feld und versuchen entweder durch orange oder gelb zu laufen ohne getickt zu werden
- Der blaue Spieler läuft ins Feld und versucht den weißen Spieler zu ticken
- Nach 4-5 Durchgängen Aufgabenwechsel
- Teamwettkampf durchführen

Variation:

- Trainer hat gelbes und oranges Leibchen in der Hand. Bei gezeigter Farbe müssen beide das dichtere Hütchen dieser Farbe berühren, bevor sie ins Feld starten dürfen
- Leibchenfarbe bestimmt wer Angreifer und wer Verteidiger ist
- Bewegungsaufgaben geben, bevor ist Feld gestartet werden darf
- Mit Ball im 1 gegen 1

Coaching:

- Mit Körperfinten den Gegner verlagern
- Tempowechsel nach der Finte

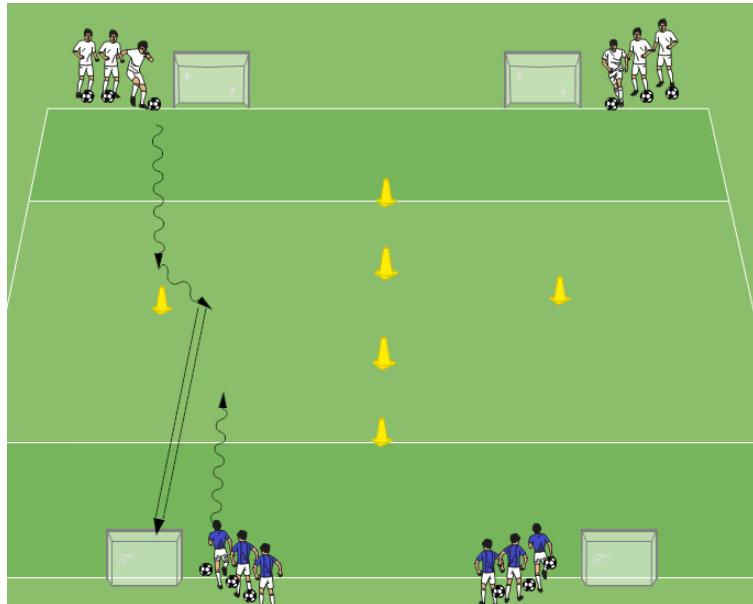
Organisation:

- Funinofeld aufbauen mit jeweils Hütchentore auf den Schusszonen
- Zwei Teams bilden
- Zwei mal aufbauen bei 12 Spieler



KINDERTRAININGSEINHEIT

HAUPTTEIL1: 1 GEGEN 1 IM FUNIÑO-FELD



Zeit: 20 Minuten

Ablauf:

- Der erste Spieler vom weißen Team dribbelt an und versucht den Ball vor der Schusszone in das Minitor zu spielen
- Anschließend wird er zum Verteidiger (schnelles Umschalten)
- Der blaue Spieler dribbelt an und spielt gegen den weißen Spieler ein 1 gegen 1
- Nach 5 Durchgängen Aufgabenwechsel
- Gruppen/Gegner tauschen
- Teamwettkampf durchführen
- Verteidiger darf kontern

Organisation:

- Funinofeld in der Mitte teilen
- 4 Teams einteilen und hinter die Tore verteilen
- Jeder Spieler hat einen Ball

Variation:

- Erster Spieler muss vor dem Schuss eine Finte am Hütchen durchführen
- Richtung der Finte vorgeben (Fuß mit dem abgeschlossen wird)
- Sofort mit 1 gegen 1 starten; Wer ein Tor erzielt bleibt auf dem Feld und verteidigt den neuen Spieler der reindribbelt

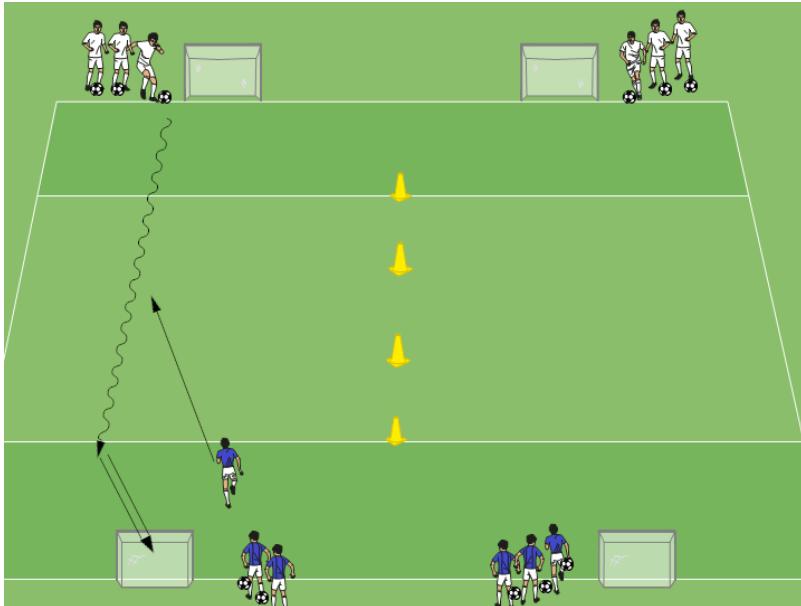
Coaching:

- Enges andribbeln
- Finten anwenden
- Tempowechsel nach der Finte
- Zug zum Tor



KINDERTRAININGSEINHEIT

HAUPTTEIL 2: VOM 1 GEGEN 1 IN EIN 3 GEGEN 3



Zeit: 20 Minuten

Ablauf:

- Organisation wie im Haupteil 1
- Start im 1 gegen 1
- Die Mannschaft die ein Gegentor bekommt, bekommt einen Spieler mehr auf dem Feld, solange bis alle 3 Spieler auf dem Feld sind
- Spieler der neu ins Feld kommt, dribbelt bei Gegentor sofort ins Feld (schnelles Umschalten bei Mit- und Gegenspielern)
- Kurzes Spiel im 3 gegen 3
- Dann startet ein neues Pärchen im 1 gegen 1

Coaching:

- Enges andribbeln
- Finten anwenden
- Tempowechsel nach der Finte
- Zug zum Tor

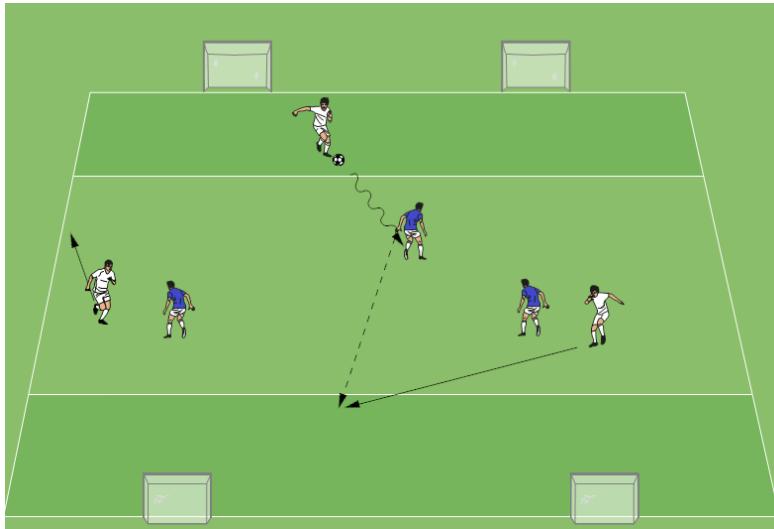
Variationen:

- Ganzes Funinofeld für eine Gruppe nutzen, um zwei Ziele zu haben
- Tore nach Finten zählen doppelt



KINDERTRAININGSEINHEIT

SCHLUSSTEIL: FUNINO-TURNIER



Organisation:

- Zwei Funinofelder aufbauen/ 1 Funinofeld und ein Feld mit Kleinfeldtoren
- 4 Teams bilden
- 8 Minitore (alternativ Stangen oder Hütchen)

Zeit: 25-30 Minuten

Ablauf:

- Spiel im 3 gegen 3 auf jeweils 2 Minitore
- Tore zählen erst innerhalb der Schusszone
- Bei Seiten aus wird eingedribbelt
- Hohe Bälle möglichst vermeiden

Variation:

- Bei einem Feld mehrere Dreierteams bilden. Dabei darf das Team bei Torerfolg auf dem Feld bleiben. Bekommt ein Team ein Gegentor, muss es das Feld verlassen und ein neues Dreierteam kommt mit Ball ins das Feld
- Torschütze muss runter vom Feld und darf erst wieder raus wenn die andere Mannschaft ein Tor erzielt hat.
- Torschütze muss runter vom Feld und darf erst zwischen seinen eigenen Minitoren wieder in das Feld
- Tore diagonal

