



**DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND**

MINIFUßBALL –

ENTWICKLUNG DER SPIELINTELLIGENZ

**DFB Stützpunkt Sonthofen
Florian Münch & Rainer Noll**

AGENDA



1. Vorstellung
2. Minifußball als kind- & entwicklungsgerechte Spielform
3. Spielidee Minifußball
4. Fußball 3 (Minifußball) – vom 3:0 zum 3:3 (Spielformen)
5. Spielformen Für das Mannschafts-training in höheren Altersbereichen



VORSTELLUNG



FLORIAN MÜNCH

Beruf:

Gymnasiallehrer (Biologie/Chemie/Sport)

Aktivitäten Fußball:

UEFA A-Lizenz

DFB Stützpunkttrainer Sonthofen (Region Westbayern)

BFV on tour

DFB Mobil

Schulfußballbeauftragter BFV

Mitglied VJA

DFB Schulfußballkommission





RAINER NOLL

Beruf:

Selbständiger Steuerberater

Aktivitäten Fußball:

UEFA A-Lizenz

DFB Stützpunkttrainer Sonthofen (Region Westbayern)

Trainer U15 FC Sonthofen

DFB Mobil





MINIFUßBALL ALS KIND- & ENTWICKLUNGSGERECHTE SPIELFORM



IST ZUSTAND: ENTWICKLUNG IM FUßBALL

wachsende Spieler		andauernd (über 5cm pro Jahr bis zur U17)	
wachsende Spielerzahl		drei Mannschaftsgrößen (7vs7; 9vs9; 11vs11)	←
wachsende Altersklassen		sieben: G, F, E, D, C, B, A	
wachsende Spielzeit		sieben: 2x 15 Min → 2x 45 Min.	
wachsende Bälle		vier: Gr. 4 (290); Gr. 5 (420; 350; 290)	
wachsende Regeln		einfach beginnen, taktisch enden	
wachsende Spielfelder		drei Größen	←
wachsende Tore		zwei Größen	←
wachsender (Mauer-)Abstand		zwei: 5m / 9,15m	
wachsender „Elfer“		drei: 8m, 9m, 11m	



KINDERFUßBALL: IST-ZUSTAND VS. KINDGERECHTE SPIELFORMEN

Die Vorteile im Überblick:

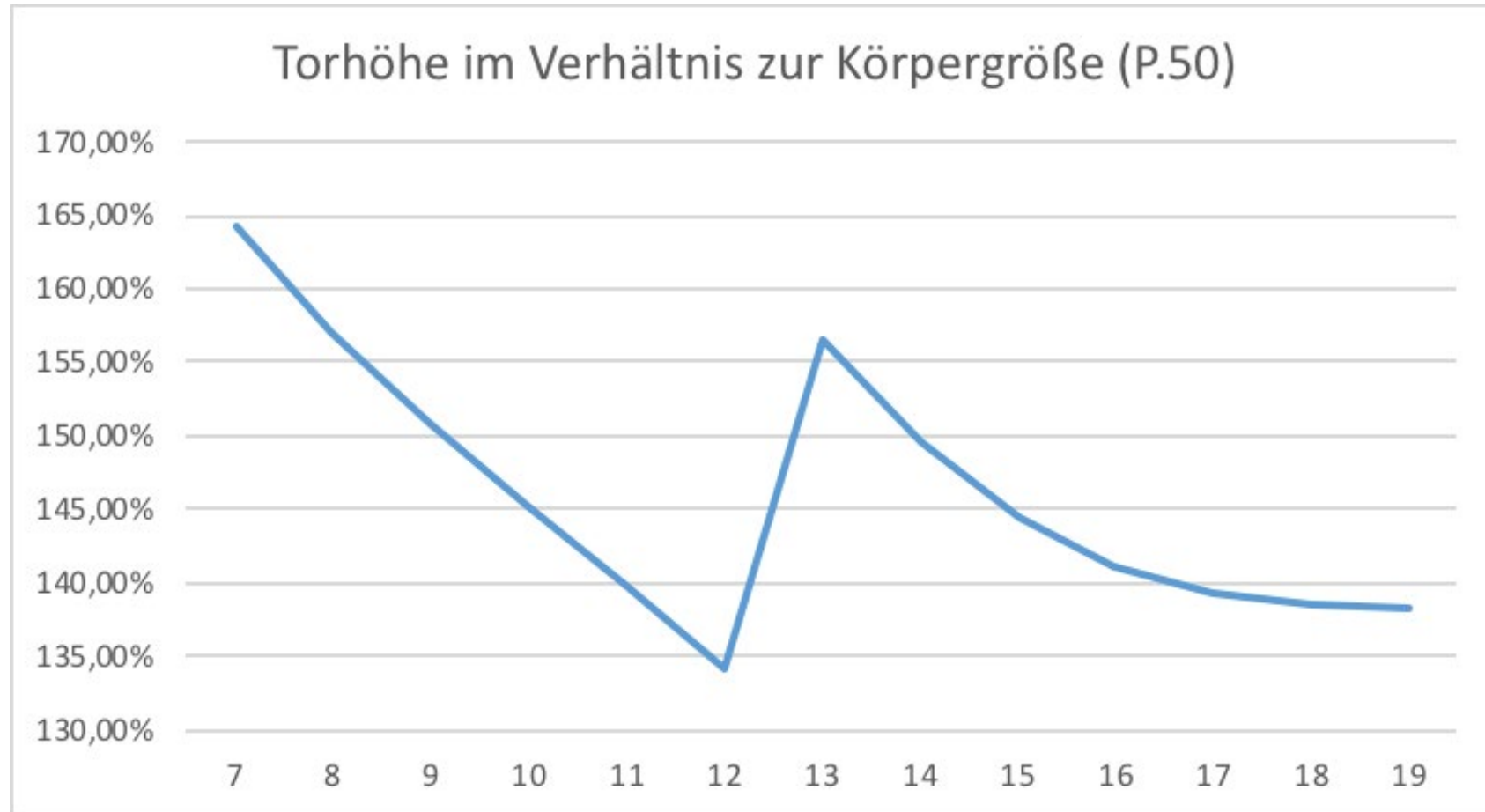
- › mehr Ballkontakte
- › mehr Dribblings
- › mehr Torchancen
- › mehr Tore
- › mehr Pässe
- › mehr Spielpositionen
- › mehr umstellen
- › mehr reagieren und agieren
- › mehr Spielzeit
- › mehr Spaß

Vergleich Ist-Zustand vs. kindgerechte Spielformen:

- › <https://www.trainingsworld.com/wp-content/uploads/2019/04/funino-vs-fussball.jpg>



TORHÖHENSTUDIE DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN



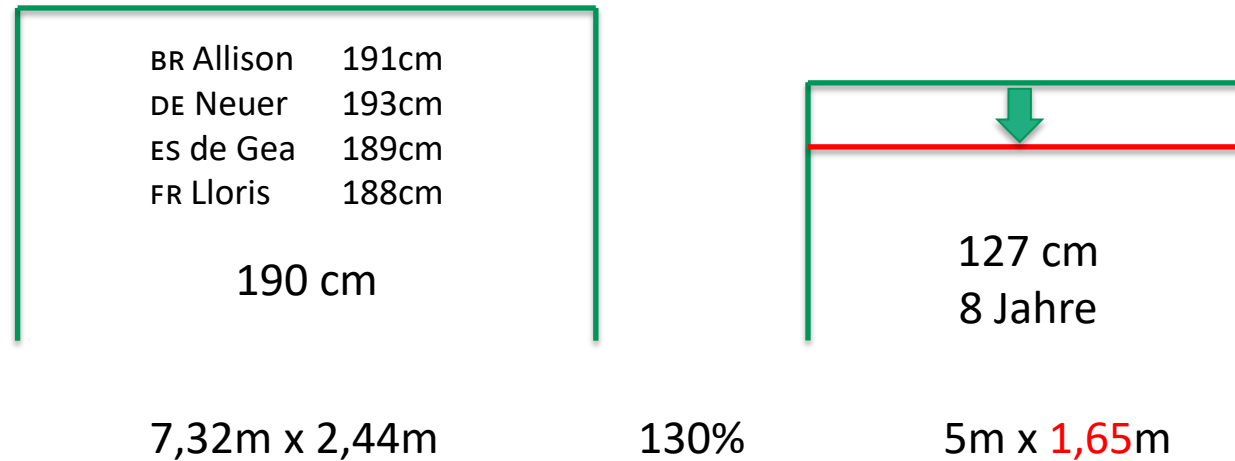


TORHÖHENSTUDIE DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN- IST ZUSTAND



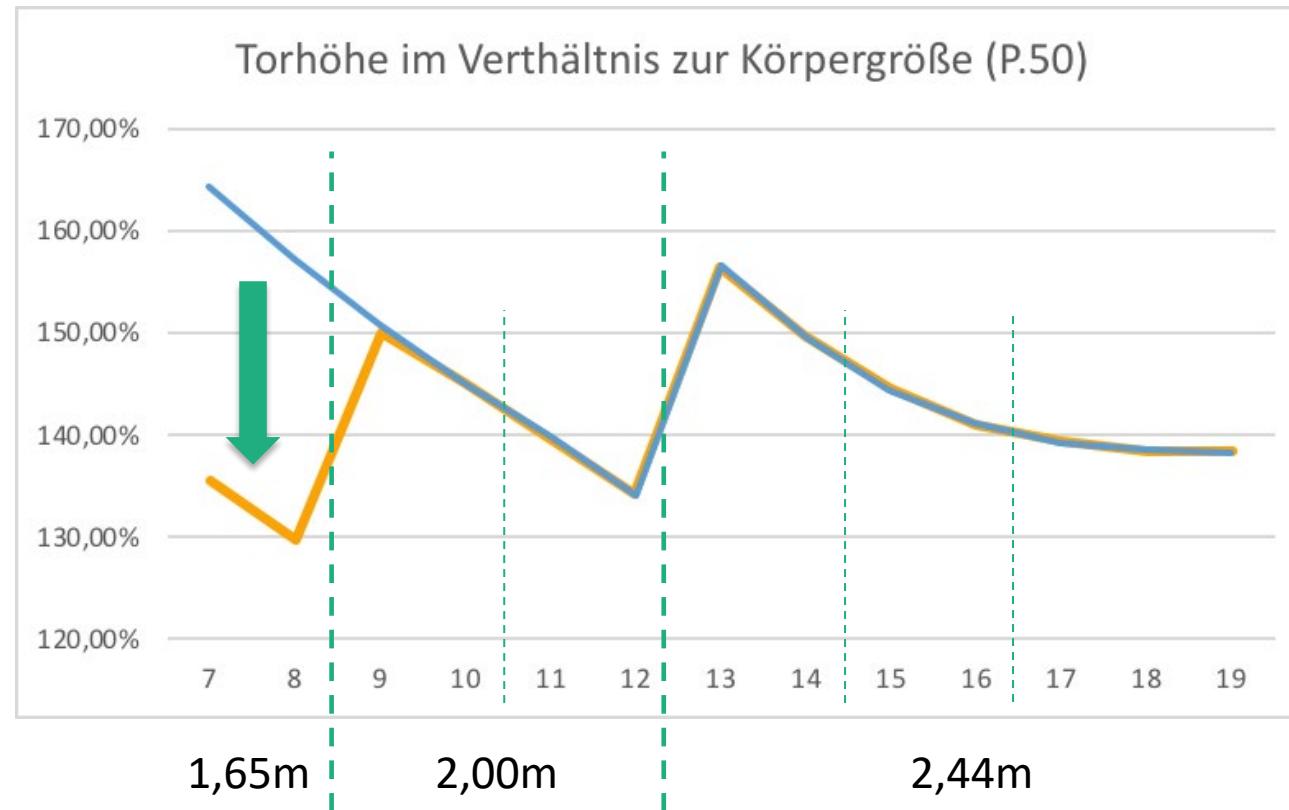


TORHÖHENSTUDIE DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN - FOLGERUNG



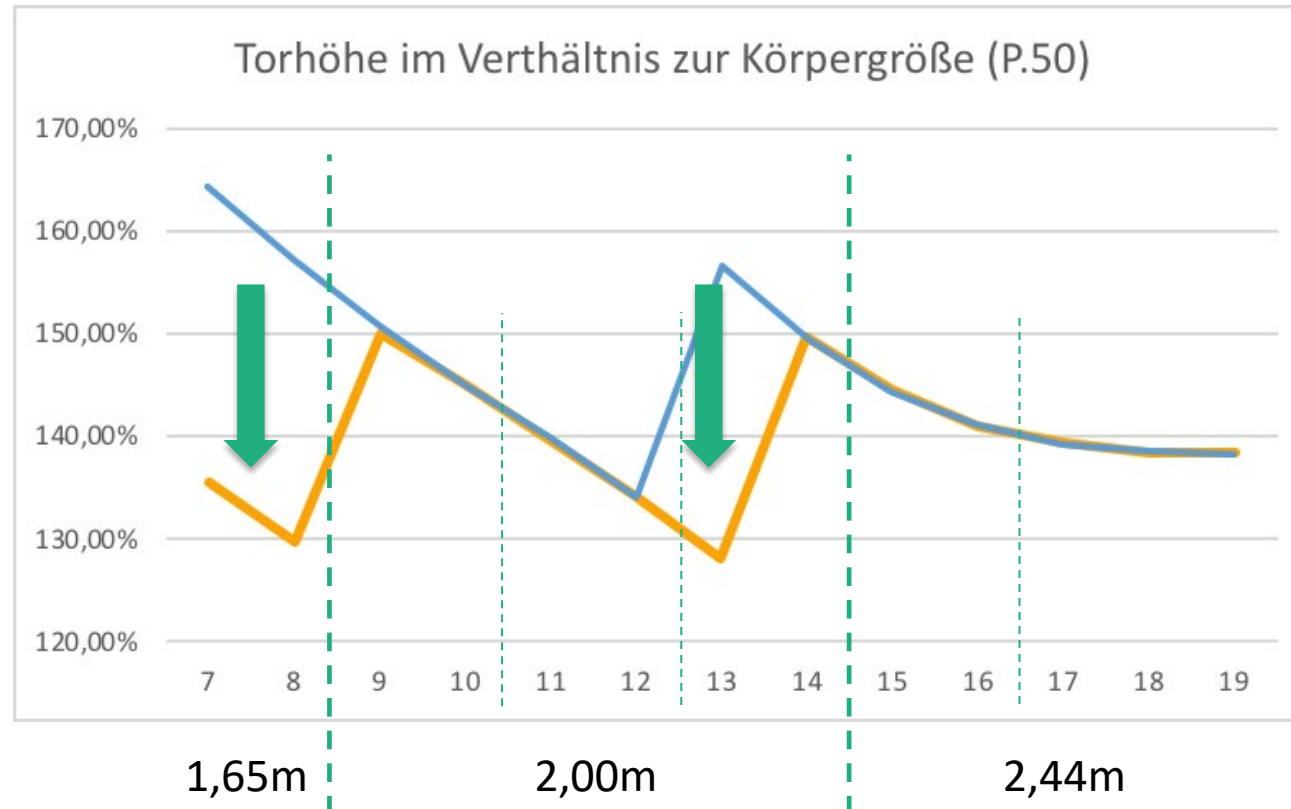


TORHÖHENSTUDIE DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN- KONSEQUENZ U7 JUNIOREN





TORHÖHENSTUDIE DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN –U15 JUNIOREN



PRAKTIKABLE LÖSUNG DES FUßBALL-VERBAND MITTELRHEIN



KONSEQUENZ FÜR DIE SPIELER*INNENENTWICKLUNG

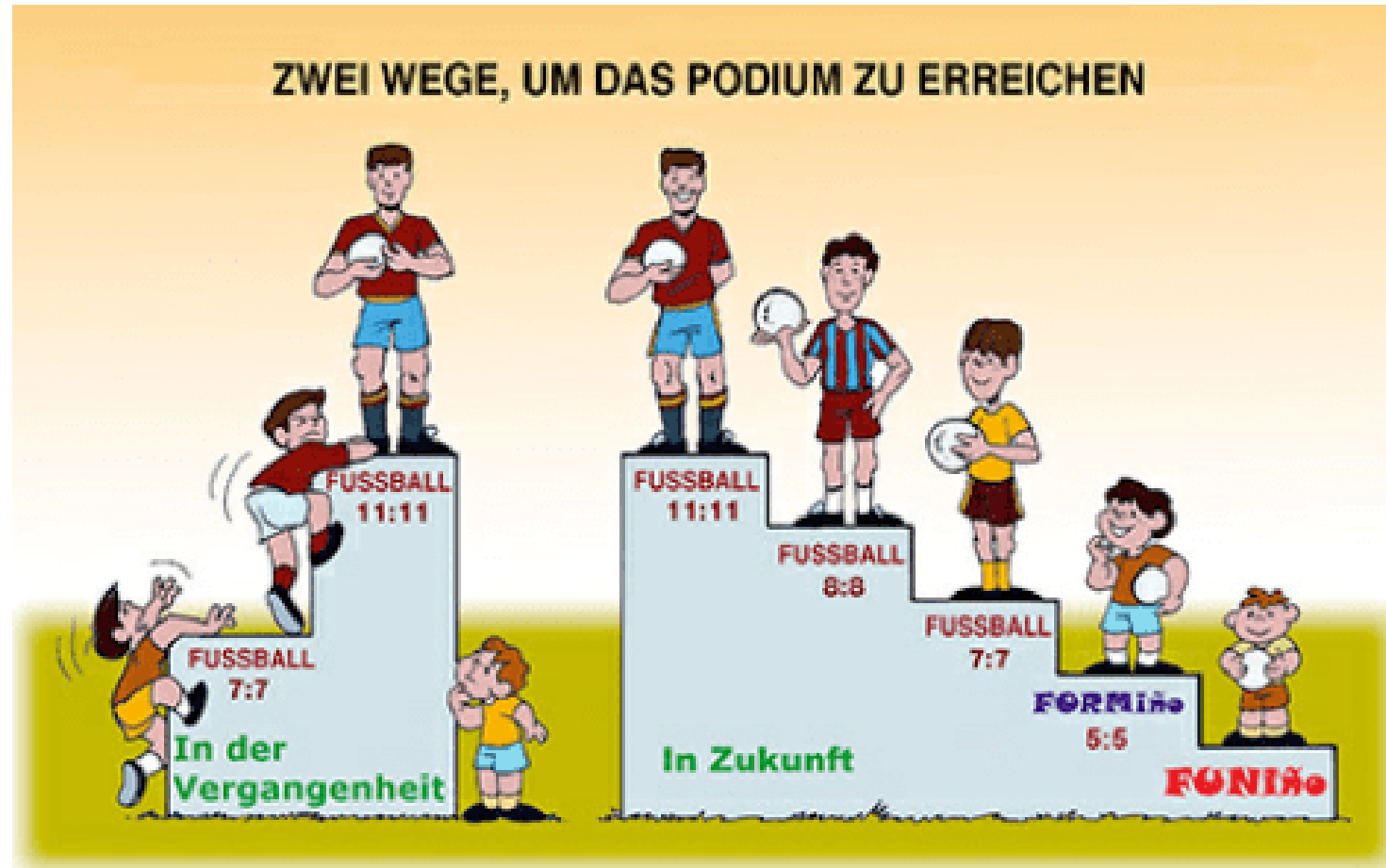


Abbildung: ©Deutscher Fußball-Bund



LÖSUNGSWEG VON PROBLEMEN, DIE IM SPIEL AUFTRETEN

WAHRNEHMUNG

Was passiert? – **Observation** – Relevante Information der Spielsituation erkennen und sie gleichzeitig richtig einordnen bezüglich Raum und Zeit.

VERSTEHEN UND INTERPRETIEREN

Analyse – Frühere Erfahrungen und gesamten Wissensschatz konsultieren. Das Problem der Spielsituation erkennen und sich ihre mögliche Lösung im Geist vorstellen („mentales Kino“).

ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

Was muss ich tun, um das Problem zu lösen?
– **Verschiedenen Optionen gegeneinander abwägen (Risiken berücksichtigen)** – Die geeignetste Lösung auswählen.

TECHNISCHE AUSFÜHRUNG

Wie mache ich es motorisch? – **Lösung des Problems mit einer motorischen Antwort, die zeitgerecht (und nicht zu früh und nicht zu spät) korrekt ausgeführt wird.**



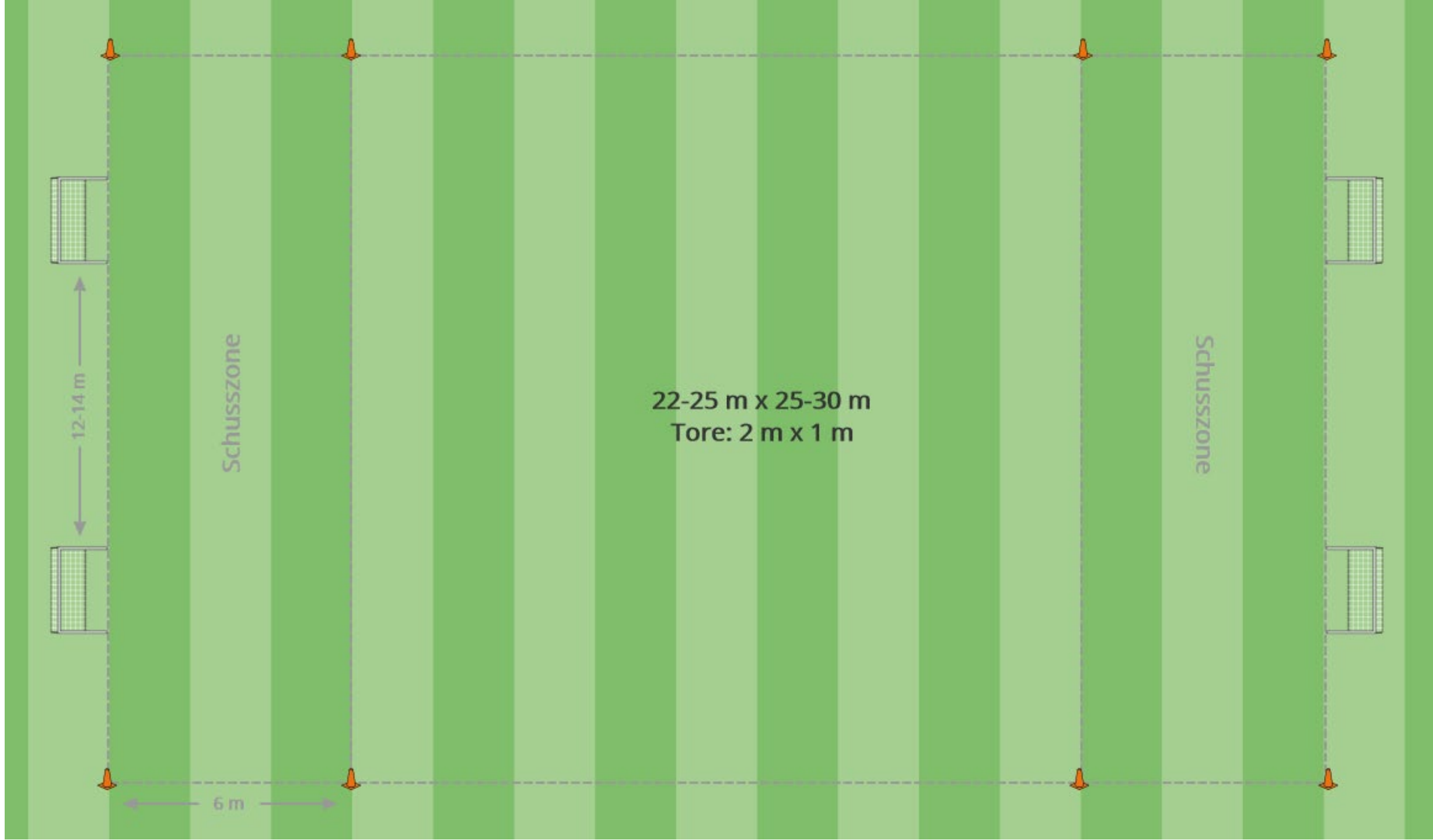
SPIELIDEE MINIFUßBALL

MINIFUßBALL (FUßBALL3) - SPIELORGANISATION



Minifußball (Fußball3) – Spielregeln:

- Spielfeld: 22-25m * 25-30m; Schusszone 6m von Grundlinie, 4 Minitore (12-14m Abstand)
- Torerfolg nur innerhalb der Schusszone
- Spieler*in darf nicht länger als 2 Sekunden auf der Torlinie verharren, um Tor zu verteidigen
- 4-5 Spieler*innen pro Team, nach Torerfolg festgelegte Rotation der Spieler*innen
- Torvorsprung ≥ 3 : zurückliegende Mannschaft darf in Überzahl 4:3 spielen, solange Mindestvorsprung von 3 Toren
- Kein Abseits, keine Ecken & kein Strafstoß

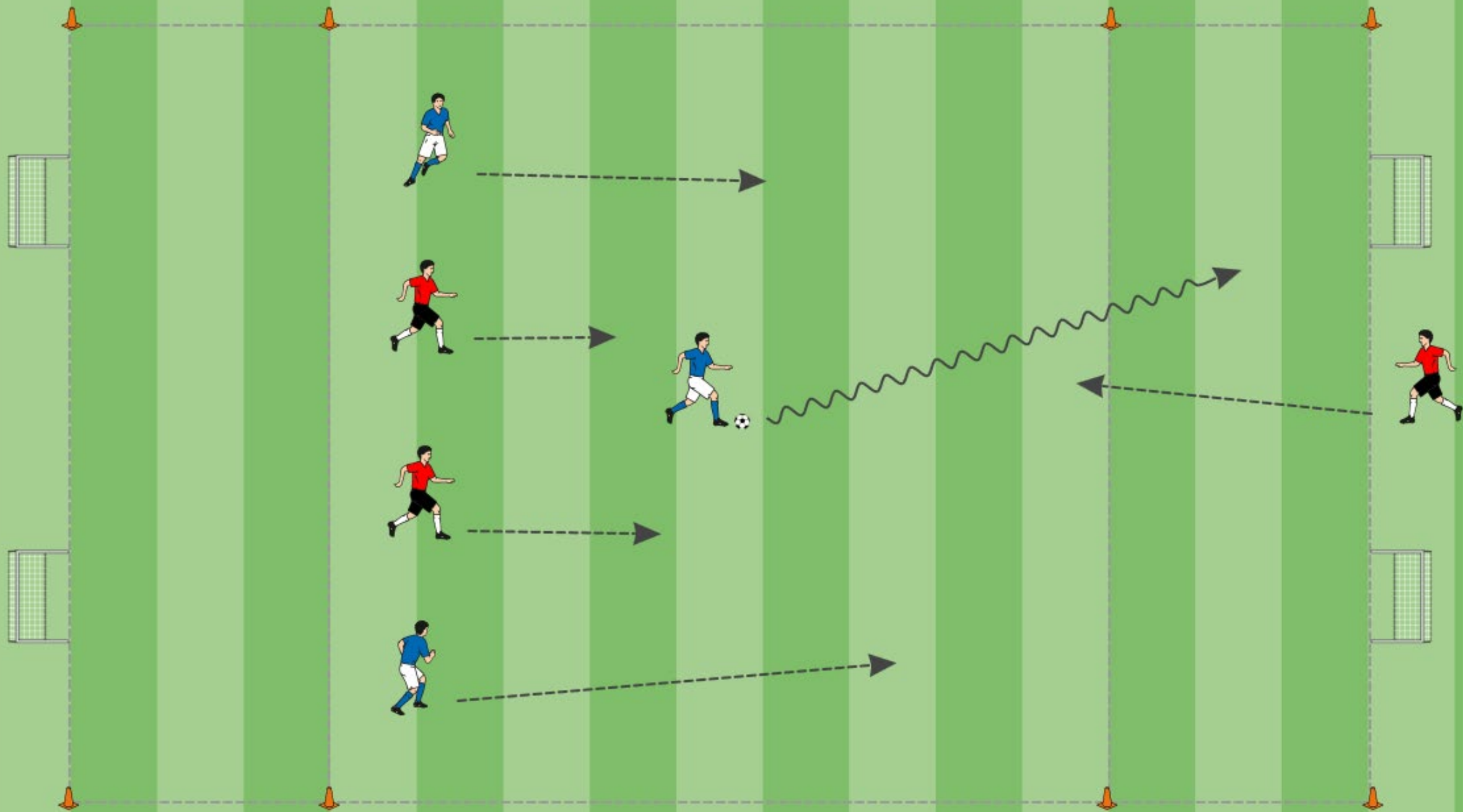


MINIFUßBALL (FUßBALL3) - SPIELORGANISATION



Minifußball (Fußball3) – Spielregeln:

- Freistoß nur im Mittelfeld und der eigenen Schusszone; Seitenaus: immer mindestens 3m von der Angriffszone entfernt ⇒ 3m Abstand zum Ausführenden
- Seitenaus & Freistoß: Dribbling oder Pass
- Strafangriff nach Foulspiel in eigener Schusszone: Spieler dribbelt vom Mittelpunkt des Feldes auf das Tor; auf Zeichen des SR startet ein VT entgegen; die restlichen Spieler starten gleichzeitig von der Imaginären 5m Linie hinter dem Ball ⇒ AN wird normalerweise zum Pass gezwungen





MINIFUßBALL (FUßBALL3) – VOM 3:0 ZUM 3:3

MINIFUßBALL (FUßBALL3) – SPIELFORMEN



Spielform 3:0

3:0 – keine Vorgabe, außer:

- › Jeder muss den Ball mindestens einmal berühren
- › Abschluss in der Abschlusszone
- › Kein Einwurf, Eckball, Elfmeter ⇒ Einschießen, Eindribbeln aus der Mittelzone
- › Dritte Ebene: Erste Aufzählungsebene

Hinführung zum Fußball3:

- › 3:0
- › Zeitvorgabe: Wie viele Tore in einer Minute? (hoch und runter)

MINIFUßBALL (FUßBALL3) – SPIELFORMEN

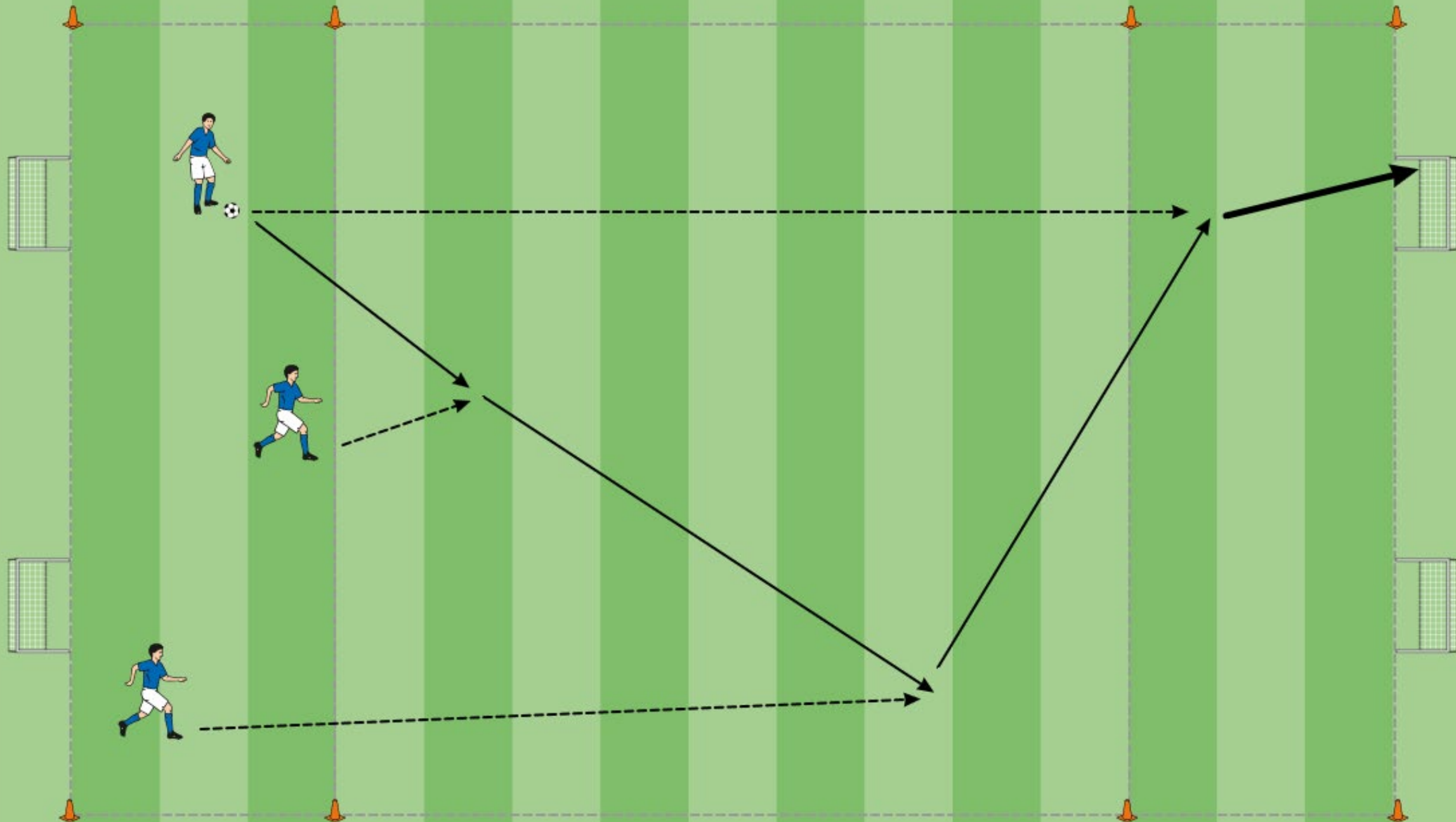


Spielform 3:0

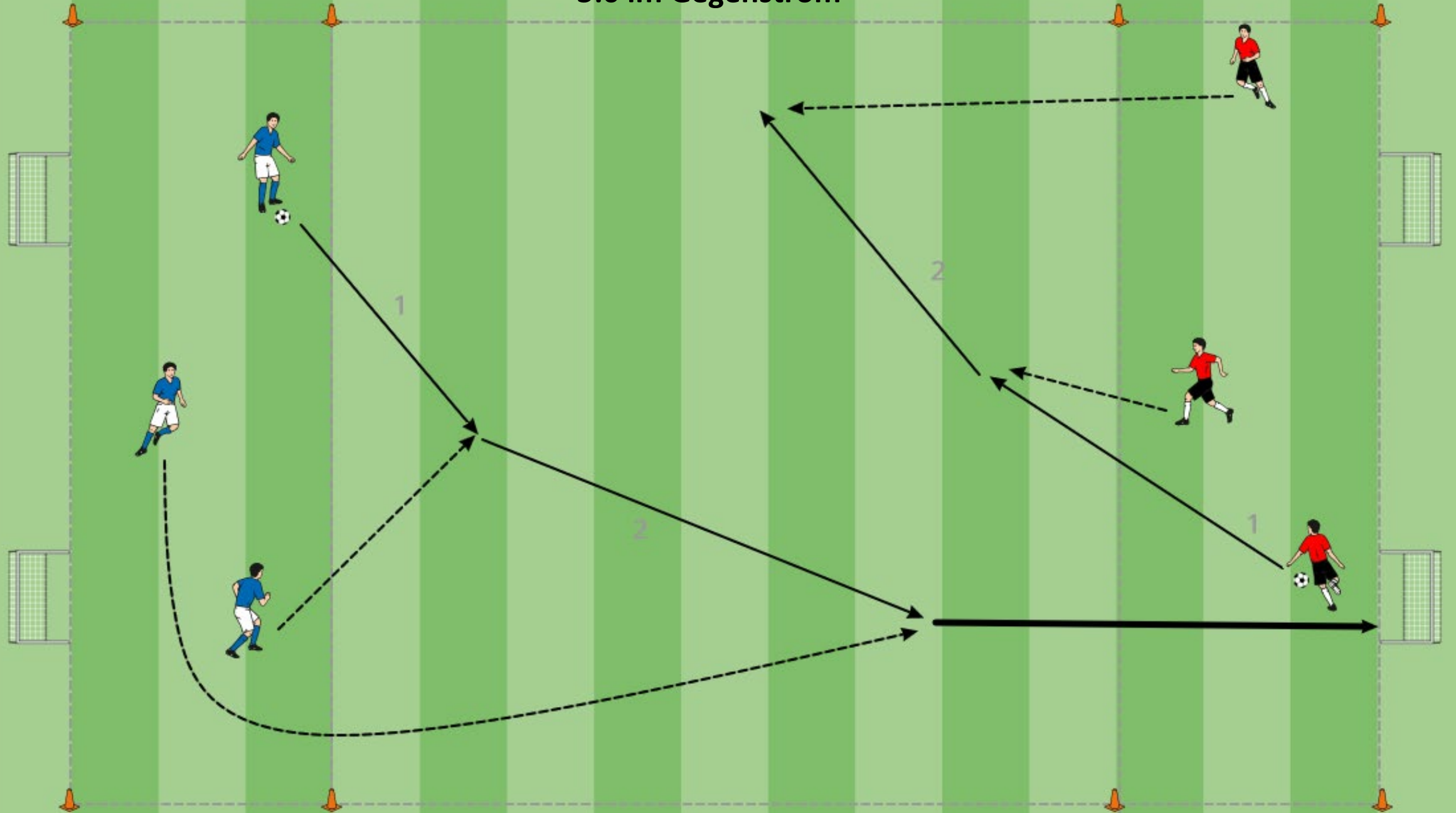
- › 3:0 Gegenstrom ⇒ zwei Teams auf dem Feld, aber nicht gegeneinander
- › 3:0 mit freiem Positionswechsel
- › 3:0 mit Dreiecksbildung

Spielform 3:1

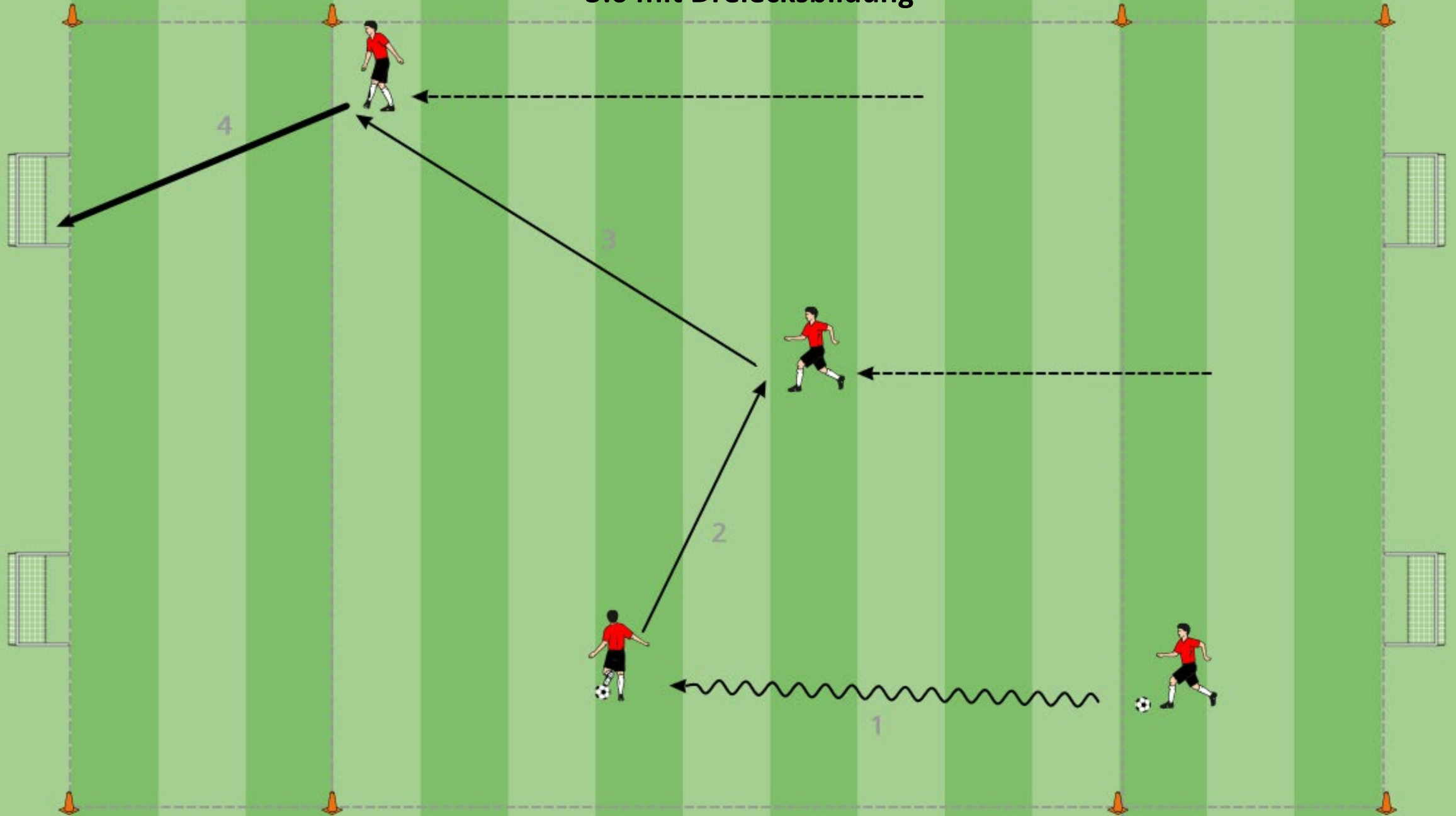
- › 3:1 (Verteidiger verteidigt beide Tore/gewinnt bei Ballberührung oder aus)
- › 3:1 mit Dreiecksbildung
- › 3:1 + 1 nachlaufender Abwehrspieler
- › 3:1 + 1 Torspieler
- › 3:1 + 2 nachlaufende Verteidiger



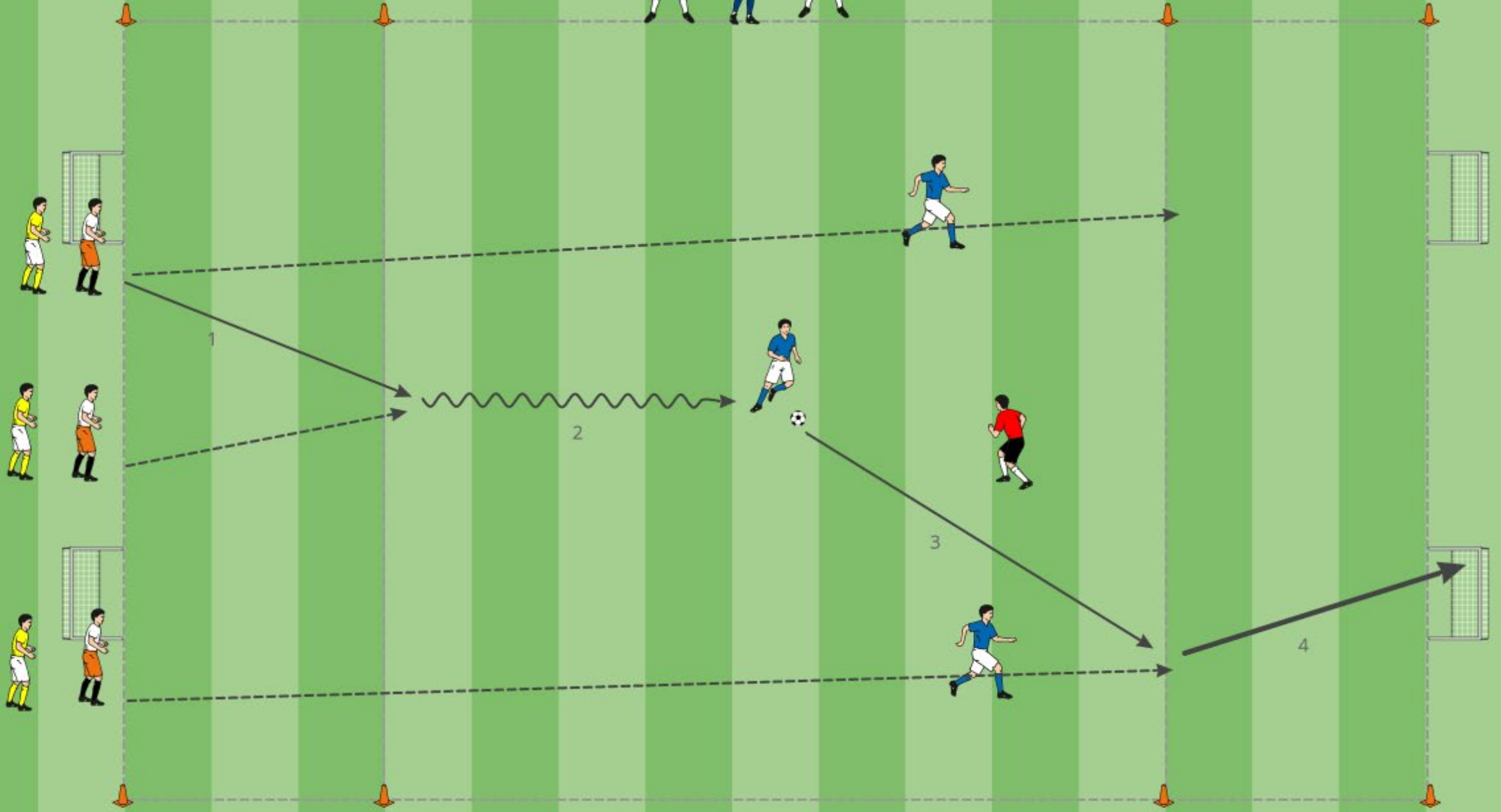
3:0 im Gegenstrom



3:0 mit Dreiecksbildung



3:1 mit Dreiecksbildung



MINIFUßBALL (FUßBALL3) – SPIELFORMEN



Spielform 3:2

- › 3:2 auf Zeit Welche Mannschaft erzielt am schnellsten ein Tor
- › 3:2 und 3:1 im Wechsel auf einem Feld
- › 3:2 auf beiden Spielfeldhälften

Spielform 3:3

- › 3:3 mit verschiedenen Schwerpunkten



SPIELFORMEN FÜR DAS MANNSCHAFTS- TRAINING IN HÖHEREN ALTERSBEREICHEN

WAHRNEHMUNG – SCHWERPUNKT VORORIENTIERUNG



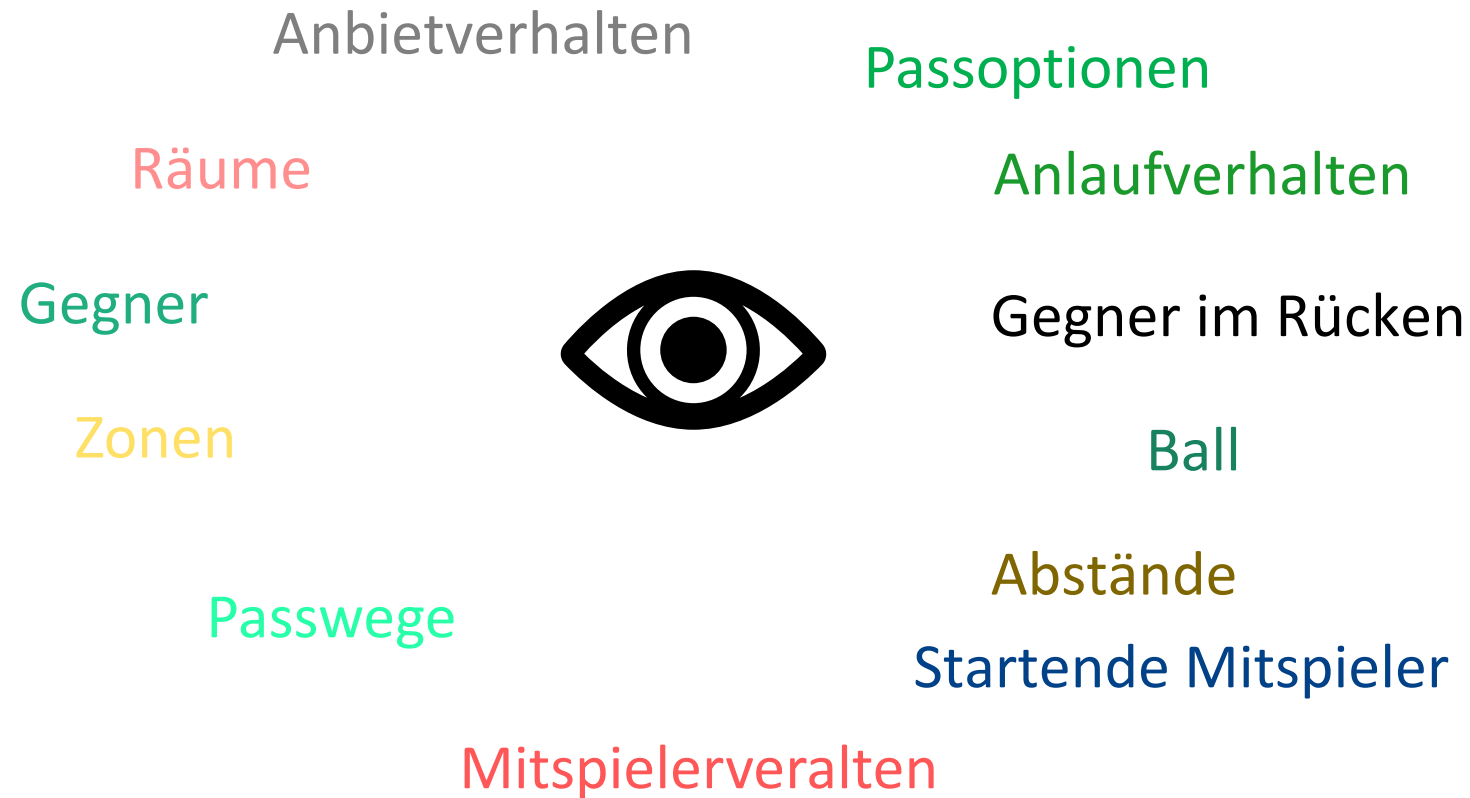
360 GRAD
VISUELLE SIGNALE
WAHRNEHMUNG
PERIPHERES SEHEN
ORIENTIEREN

ANTIZIPATION
SCHULTERBLICK

FARBSIGNALE
RUNDUMBLICK
AKKUSTISCHE SIGNALE
VORAUSDENKEN
SPIELFELD SCANNEN

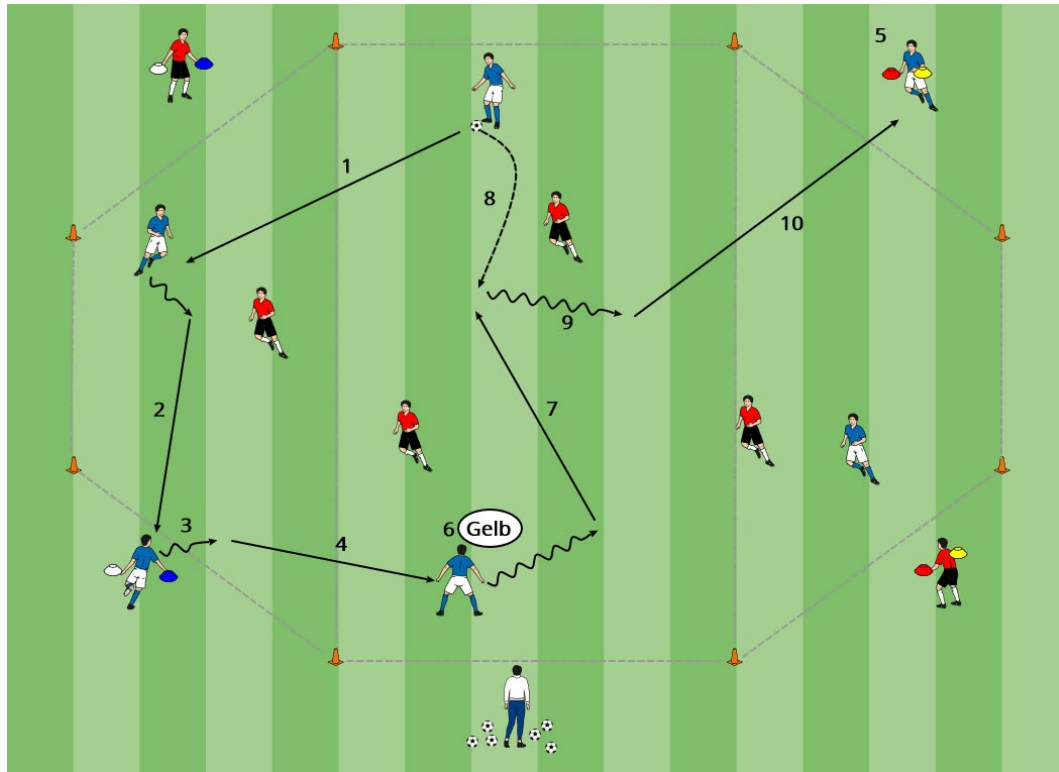


WAHRNEHMUNG – SCHWERPUNKT SCHULTERBLICK



MANNSCHAFTSTRAINING

VON ANSPIELER ZU ANSPIELER MIT ORIENTIERUNG IM ACHTECK:



Spielidee

- › Durch die Form des Feldes und der Anordnung der Außenspieler wird das Spielen von diagonalen Pässen forciert. Durch einen diagonalen Pass mit entsprechendem Freilaufverhalten sollen die Spieler lernen, dass schräge zum Ball eine Orientierung in der Tiefe einfacher macht.

Organisation & Ablauf

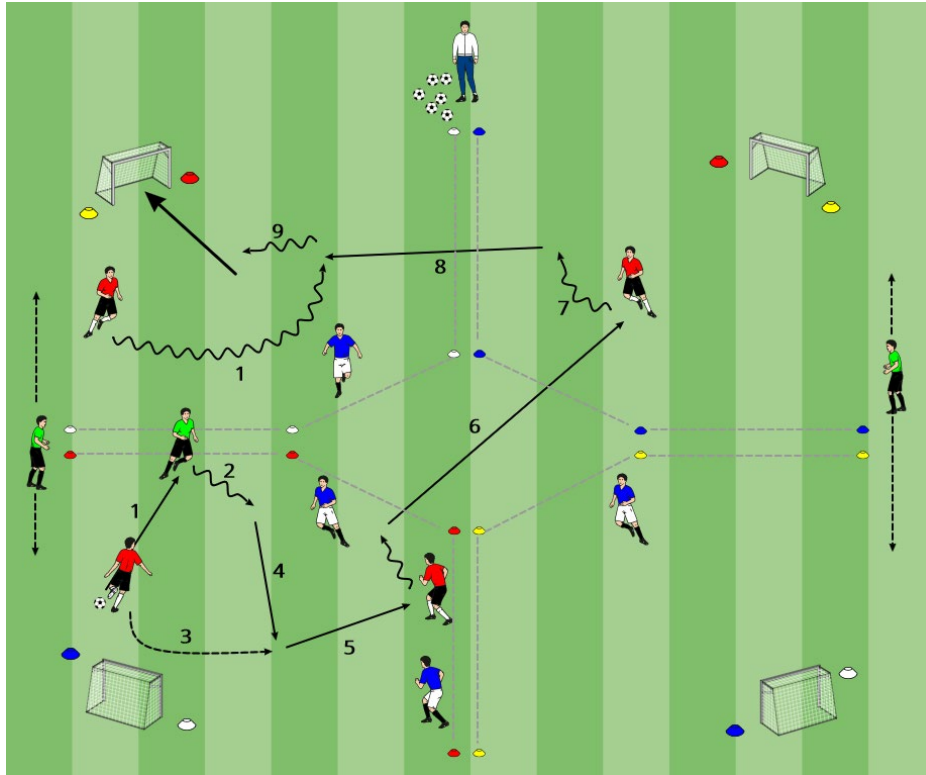
- › Team BLAU spielt gegen Team ROT im 4 gegen 4+2. Zwei Spieler aus jedem Team positionieren sich mit zwei verschiedenfarbigen Hütchen in der Hand diagonal an den Seiten des Feldes (vgl. Abb.)
- › Ziel ist es das schnelle Spiel von einem Anspieler zum anderen der eigenen Farbe.
- › Wird ein Außenspieler angespielt (vgl. 2), darf er andribbeln (vgl. 3) und den Ball auf einen Mitspieler passen (vgl. 4).
- › Mit dem Pass von einem Außenspieler hebt der andere Außenspieler ein Hütchen hoch (vgl. 5)
- › Der ballerwartende Spieler (vgl. Abb. von BLAU) benennt die Farbe (vgl. 6) **vor** seinem ersten Ballkontakt und spielt weiter auf einen Mitspieler (vgl. 7).

Variationen & Hinweise

- › Durchführung als Wettkampf (Welches Team schafft die längste Punktserie/1 Punkt pro angespieltem Außenspieler).
- › Der Passgeber auf den Außenspieler (vgl. 2) wechselt die Position (und übernimmt die Signalhütchen) von seinem Passempfänger

MANNSCHAFTSTRAINING

FARBEN-ZONEN:



Spielidee

- › Die Spieler müssen sich permanent im Feld orientieren, wo und wie sie Tore öffnen können. Ein Wechsel aus drei kurzen Pässen oder einen raumübergreifenden Pass diagonal durch die Mitte wird provoziert.

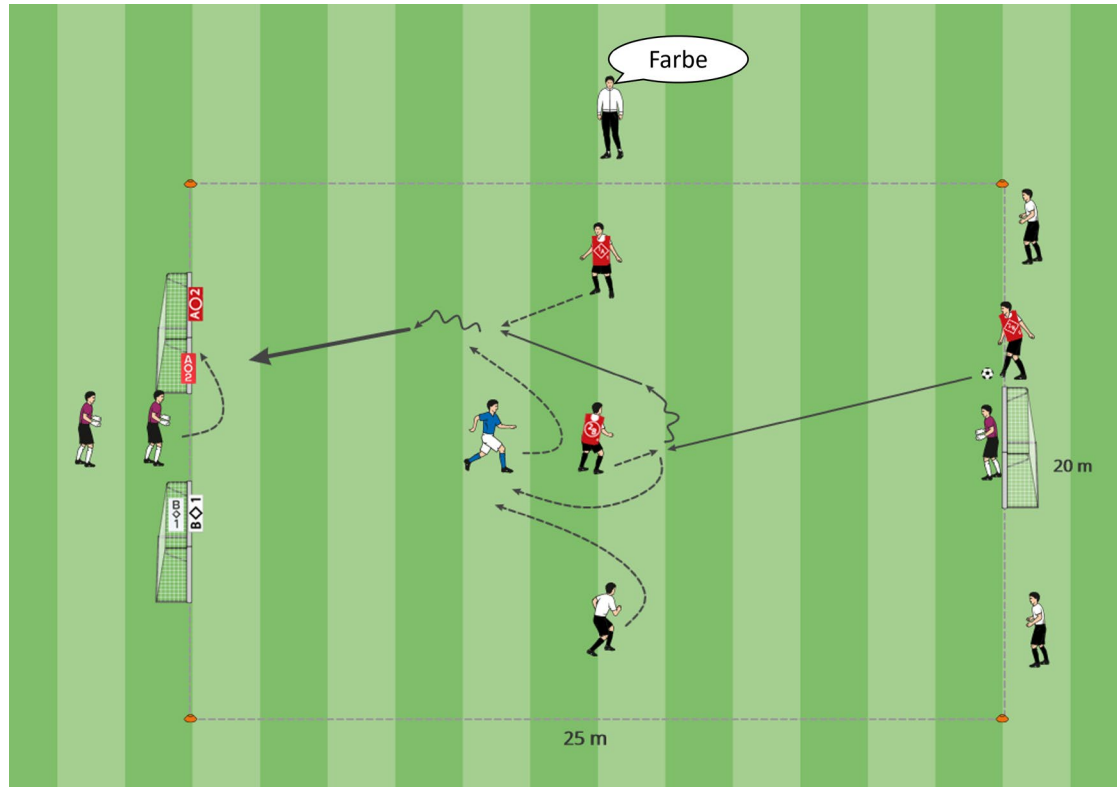
Organisation & Ablauf

- › Das Spielfeld wird durch eine zentrale Raute in der Mitte in vier verschiedenfarbige Felder unterteilt. Gleichzeitig besteht auch die zentrale Raute aus vier verschiedenfarbigen Linien.
- › Die Spieler von Team ROT spielen gegen die Spieler von Team BLAU zunächst auf Ballhalten. Dabei werden sie von einem neutralen Spieler im Feld (GRÜN), sowie zwei parallel außerhalb des Feldes stehenden Wandspielern (GRÜN) unterstützt.
- › Die Spieler können über zwei Möglichkeiten Tore erzielen:
 1. Drei Pässe in einem Feld öffnen die Tore der jeweiligen Farbe
 2. Ein Pass durch die zentrale Raute öffnet die beiden überpassten Linien.
- › Haben die Spieler Tore geöffnet, wird zielstrebig auf ein Tor abgeschlossen.

Variationen & Hinweise

- › Ein Hütchen pro Minitor (jede Farbe einmal)
- › Es kann ebenfalls mit 3 Vierermannschaften gespielt werden, wobei von der dritten Mannschaft jeweils ein Spieler als neutrale Anspielstation pro Seitenlinie agiert

KOGNITIVES TRAINING ZUM SCHNELLEN UMORIENTIEREN BEI VERÄNDERTEN SPIELSITUATIONEN: WECHSELNDE MANNSCHAFTEN AUF WECHSELNDE TORE



Spielidee

- › Durch Zuruf einer Kategorie (Farbe, Symbol, Ziffer oder Buchstabe) entstehen in jeder Spielsituation unterschiedliche Mannschaftszusammensetzungen. Die Spieler müssen die Mannschaftszugehörigkeiten schnell erfassen und anschließend möglichst zielstrebig durch geschicktes Passspiel den Torabschluss vorbereiten. Der Torhüter muss schnellstmöglich das korrekte Tor besetzen und adäquat verteidigen.

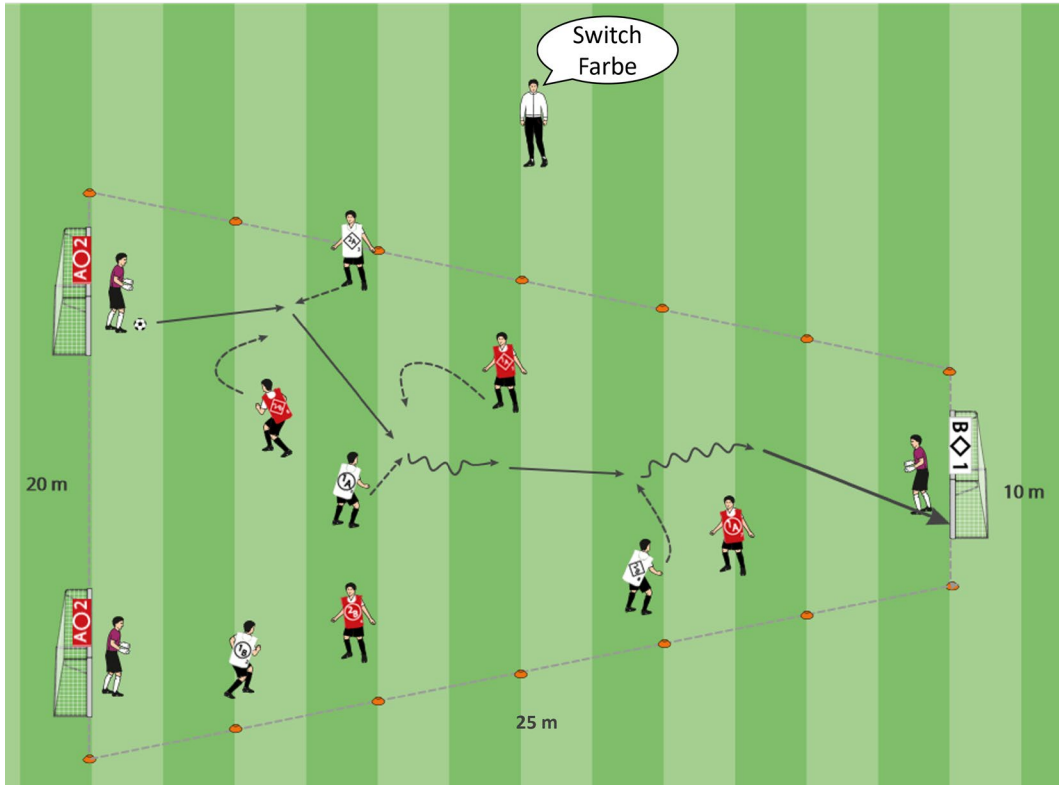
Organisation & Ablauf

- › Die Spieler willkürlich in drei Gruppen einteilen und auf den Außenpositionen und im Zentrum hinter der Linie mit dem einen Tor (5m Tore) platzieren. Ein Verteidiger (blau; Wechsel nach 3 Spielzügen!) vor den beiden Toren positionieren. Von jeder Position der Grundlinie besetzt ein Spieler die Position im Feld. 2 Torhüter platzieren sich hinter der Linie zwischen den beiden Toren (5m Tore, am Pfosten und an der Latte markiert!)
- › Der Trainer ruft eine Kategorie (Farbe, Symbol, Ziffer, Buchstabe). Der wartende Torhüter muss schnellstmöglich das korrekte Tor verteidigen. Der Anspieler außerhalb des Feldes spielt willkürlich einen der drei Spieler im Feld an. Damit erfolgt die Mannschaftsfestlegung (hier rot gegen weiß + neutraler Verteidiger)
- › Durch Kategorie und Anspiel auf einen willkürlichen Spieler erfolgen immer unterschiedliche Mannschaftszusammensetzungen und Mannschaftsstärken (vom 3:1 bis zum 1:3). Es wird bis zum Torerfolg gespielt (Defensive kontert auf das zentrale Tor)

Variationen & Hinweise

- › Der Zuspieler schaltet sich nach dem Anspiel mit ein, je nach aufgerufener Kategorie und eigenem Leibchen bei der Offensiv- oder Defensivmannschaft
- › Der Zuspieler ruft selbst die Kategorie und schaltet sich dann - je nach eigenem Leibchen - nach dem Zuspiel bei der entsprechenden Mannschaft mit ein
- › 2. neutraler Verteidiger (blau)

KOGNITIVES TRAINING ZUM SCHNELLEN UMORIENTIEREN BEI VERÄNDERTEN SPIELSITUATIONEN: 4 GEGEN 4 AUF 3 TORE IM TRAPEZ



Spielidee

- › Durch schnelles und zielgerichtetes Passspiel sollen Torabschlüsse vorbereitet werden. Der Zuschnitt des Spielfeldes zum Trapez erfordert unterschiedliche Lösungsansätze zum Herausspielen von Torchancen. Durch den Switch (Farbe, Symbol, Ziffer, Buchstabe) entstehen veränderte Spielsituationen mit unterschiedlicher Spielrichtung, so dass ein permanentes schnelles Umschalten und Umdenken notwendig ist.

Organisation & Ablauf

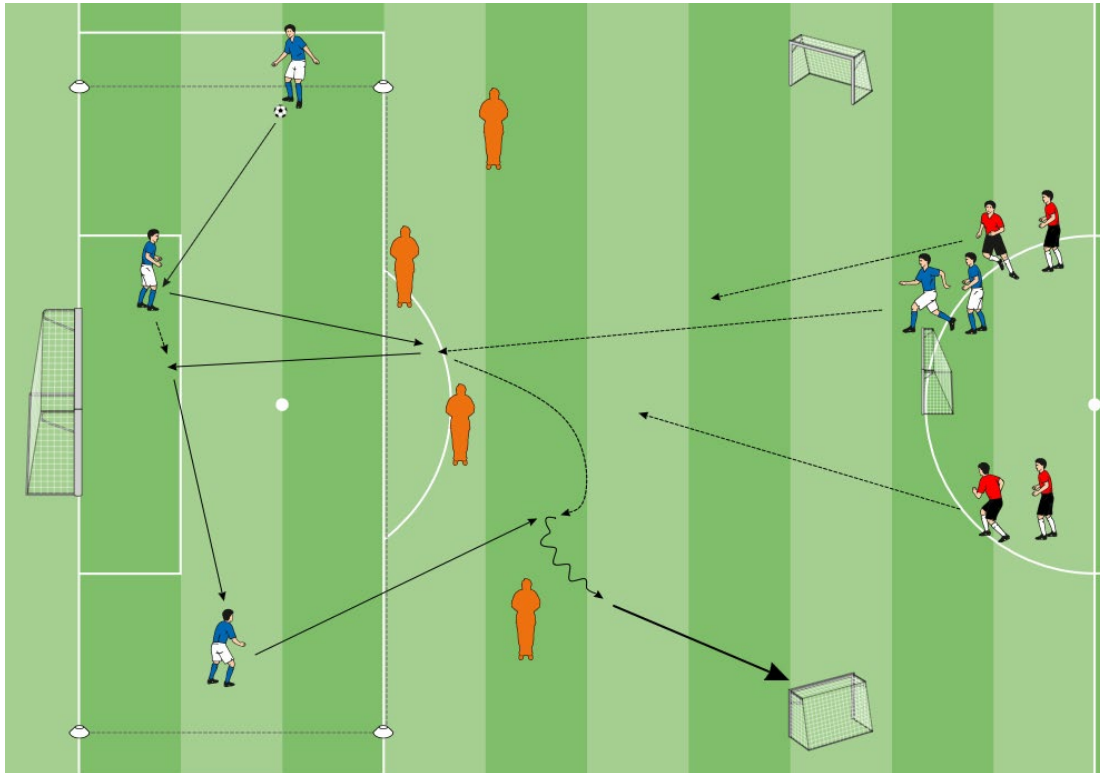
- › In einem trapezförmigen Feld (Maße siehe Abbildung; einfacher Umbau aus dem vorhergehenden Spielfeld) wird 4: 4 mit drei Torhütern gespielt.
- › Begonnen wird mit rot gegen weiß. Tore können auf dem Tor erzielt werden, dass die aufgerufene Kategorie (hier Farbe: weiß spielt auf das weiße Tor, rot auf die beiden roten Tore) aufweist.
- › Auf Kommando des Trainers („Switch Symbol“, Switch Ziffer“, „Switch Buchstabe“ oder „Switch Farbe“) werden die Kategorien gewechselt, so dass neue Mannschaftszusammensetzungen und neue Spielorientierung für die jeweilige Mannschaft entstehen.
- › Das Kommando zum switchen zuerst in einer beruhigten Spielsituation, dann im laufenden Spiel geben (nach Eingewöhnungsphase!)

Variationen & Hinweise

- › An der Seitenlinie des Trapezes jeweils einen Spieler als neutrale Anspielstation platzieren (auf einer Seitenlinie ein Spieler mit rotem, auf der anderen mit weißem Leibchen). 2 Ballkontakte bei den neutralen Spielern an der Seite.
- › Wie vor, Außenspieler aber direktes Spiel.
- › Der Außenspieler spielt mit seiner Kategorie. Wenn er angespielt wird, wechselt er ins Feld (Dribbling oder Pass), der Passgeber besetzt die Außenlinie.

MANNSCHAFTSTRAINING

SPIELAUFBAU UNTER DRUCK DURCH DAS ZENTRUM:



Spielidee

- › Spielaufbau aus der Dreierkette unter Druck durch das Zentrum auf den 6er. Die AV's der Dreierkette versuchen den 6er im Zentrum anzuspielen, ist dies nicht möglich erfolgt ein Abkappen und eine schnelle Spielverlagerung über den IV.

Organisation & Ablauf

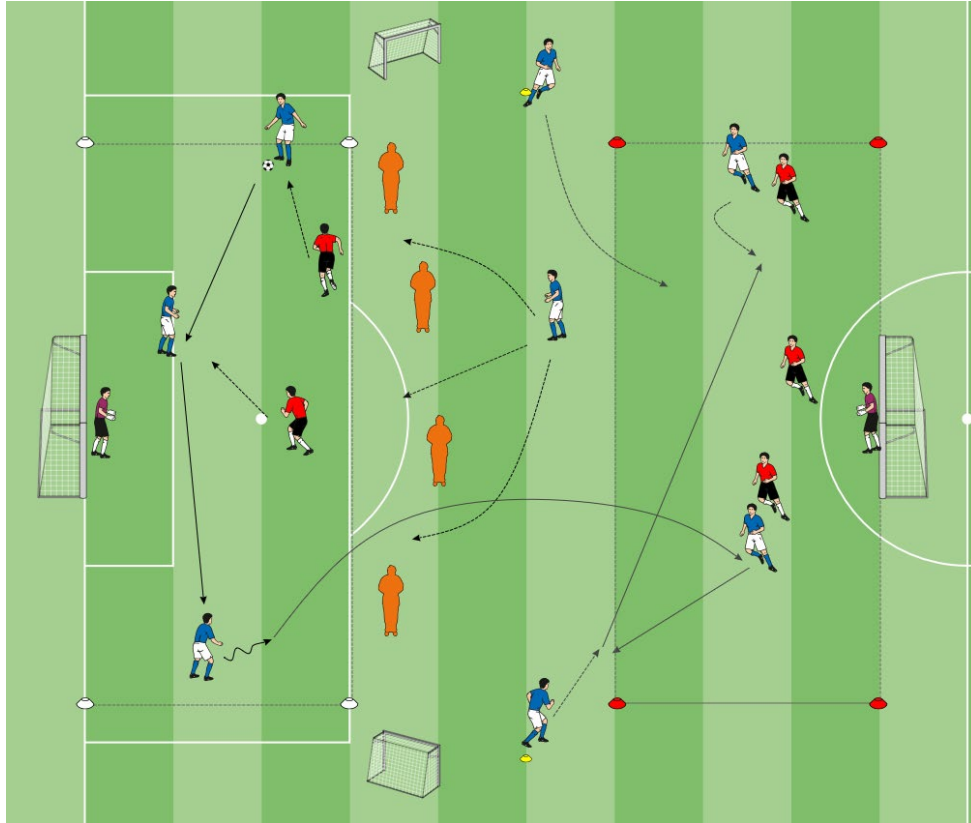
- › Team BLAU spielt gegen Team ROT im 3 gegen 2. Der 6er von BLAU bietet sich durch eine Freilaufbewegung aus der Tiefe an. Zwei Spieler von ROT dürfen nach dem ersten Klatschball des BLAUEN 6ers nachstarten, um Druck zu erzeugen (vgl. Abb.).
- › Ziel ist es das schnelle Spiel von Team BLAU gegen das Team ROT im eigenen 16er. Spieleröffnung erfolgt vom AV auf den IV.
- › Durch geschickte Freilaufbewegungen des 6ers schafft er Anspielmöglichkeiten für die eigenen AV's und den IV.
- › Der BLAUE 6er versucht durch einen gezielten Pass (auf die drei Minitore) die Situation erfolgreich aufzulösen und so einen schnellen Angriff durch das Zentrum oder über die Halbpositionen zu initiieren.

Variationen & Hinweise

- › Durchführung als Wettkampf (Welches Team schafft bei 10 Angriffen die meisten Tore).
- › Team ROT setzt den 6er nur mit einem nachlaufenden Spieler unter Druck

MANNSCHAFTSTRAINING

SPIELAUFBAU UNTER DRUCK MITTELS FLUGBALL AUF DIE ANGREIFER:



Spielidee

- › Spielaufbau aus der Dreierkette unter Druck durch einen Flugball auf die Angreifer. Die Dreierkette kann den sich freilaufenden 6er miteinbeziehen, um einen gezielten Flugball auf die Angreifer zu ermöglichen. Die nachrückenden Mittelfeldspieler schaffen Überzahl und ermöglichen so einen schnellen Torabschluss.

Organisation & Ablauf

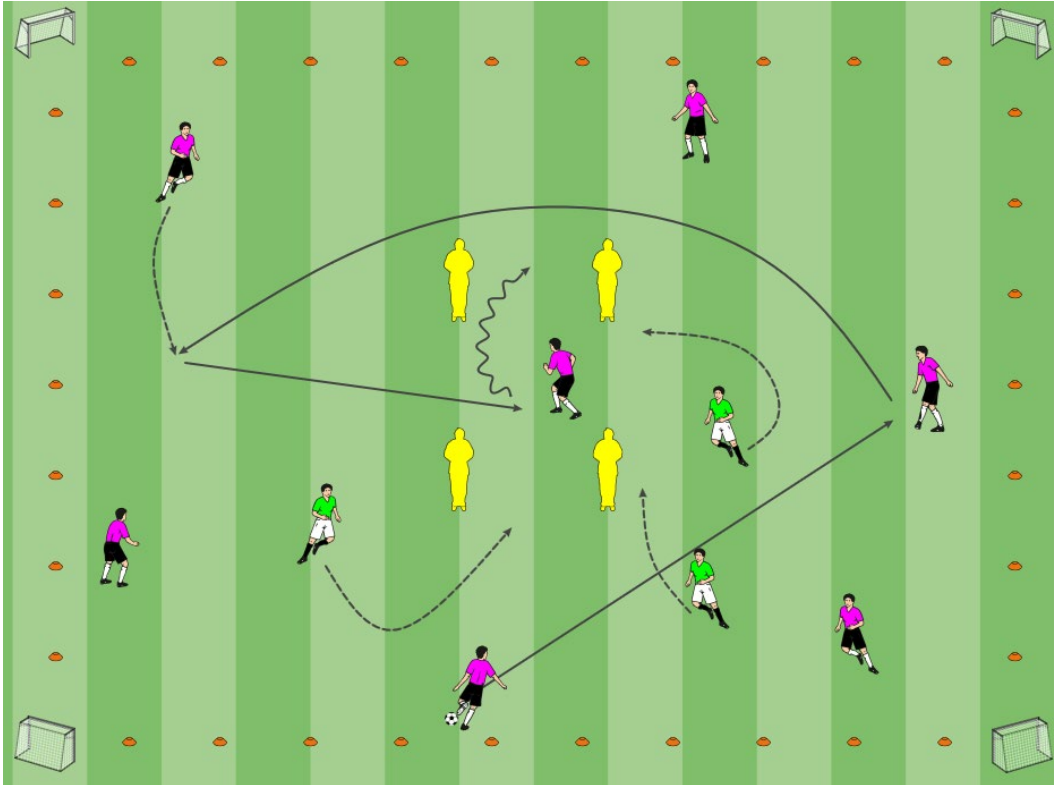
- › In der ersten Zone spielt Team BLAU (+ ein 6er außerhalb des 16ers) gegen Team ROT.
- › Die andere Zone darf ausschließlich per Flugball angesteuert werden. Dort spielt Team BLAU in einer 2 gegen 3 Unterzahl gegen das Team ROT. Mit dem Flugball die zwei blauen Spieler (Nachrücken aus dem Mittelfeld) zum 4 gegen 3 und ersuchen ein Tor zu erzielen.
- › Schafft Team ROT eine direkte Kopfballabwehr zurück in die erste Zone, darf ROT frei auf das Großtor abschließen.
- › Gespielt wird bis zum Torerfolg von Team Blau oder bis Team ROT den Ball erobert und auf eines der Minitorer kontert.
- › Coaching: Blau soll die 3 gegen 2 Überzahl für einen gezielten Flugball gut ausspielen. Nach dem Flugball soll sich der ballnahe blaue Spieler mit in das Spiel einschalten und den zweiten Ball absichern.

Variationen & Hinweise

- › Nach einer Balleroberung darf Team ROT auch einen Stichpass spielen und auf das Großtor kontern.
- › Vom Team BLAU darf nur der Mittelfeldspieler nachrücken, auf den der Angreifer den Ball ablegt

MANNSCHAFTSTRAINING

7 GEGEN 3 MIT ZENTRALZONE:



Spielidee

- › Durch geschicktes Passspiel der Überzahlmannschaft (Lösen aus einer Pressingsituation – siehe Trainingsimpulse vom Juli) soll der Spieler in der zentralen Zone nach einem Flugball direkt angespielt werden. Dieser löst sich aus der Zone, um die Spielfortsetzung zu ermöglichen. Diese Übung dient der Vorbereitung des schnellen Torabschlusses nach einem Flugball.

Organisation & Ablauf

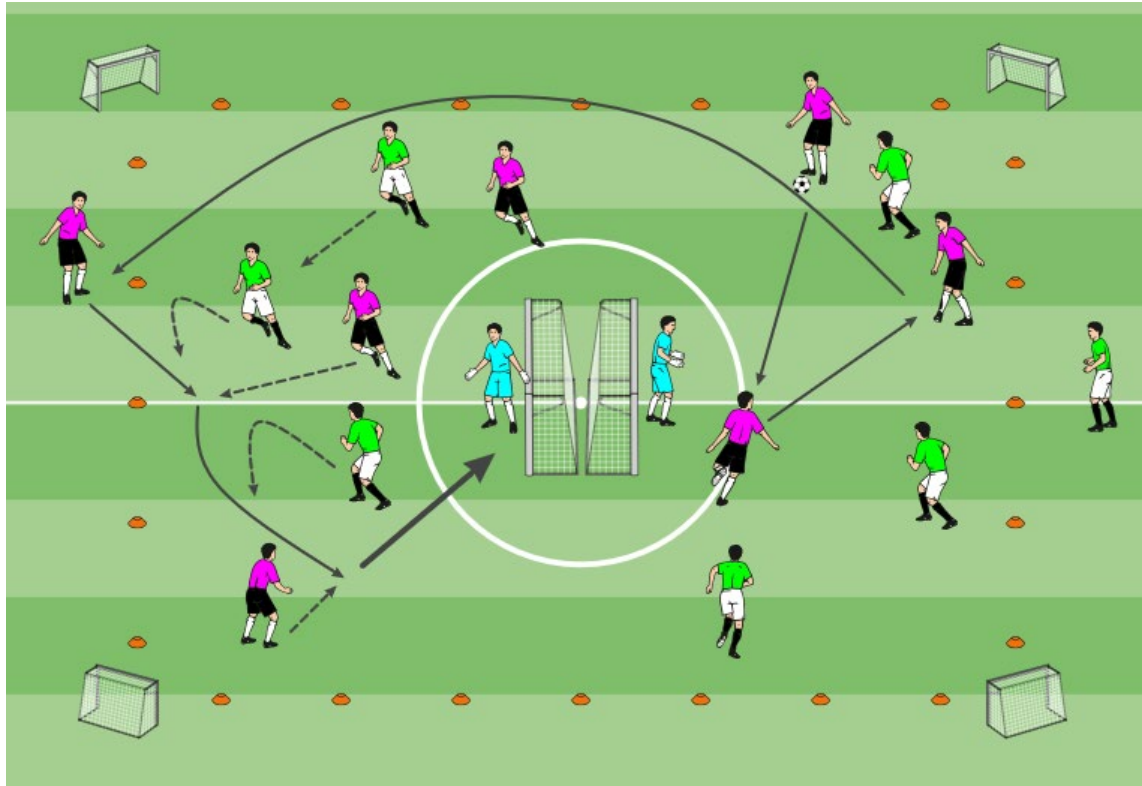
- › PINK spielt 6 + 1 gegen 3 (GRÜN), mit dem Ziel den zentralen Spieler in Szene zu setzen.
- › GRÜN verteidigt im Raum und darf das zentrale Quadrat zunächst nicht betreten. Erst mit einem Anspiel auf den zentralen PINKEN Spieler darf GRÜN ebenfalls in diese Zone eindringen.
- › Zielvorgabe für Pink ist es, den zentralen Spieler nach einem Flugball mit einer Ablage anzuspielen. D.h., dass zuvor ein Flugball über die Zone hinweg gespielt werden muss.
- › Erobert GRÜN den Ball, kontern sie auf die vier Minitore. PINK darf den Ball zurückerobern.

Variationen & Hinweise

- › Der zentrale PINKE Spieler soll gezielt mit einem Flugball angesteuert werden. Dies kann mit einem direkten Flugball auf ihn oder über einen dritten Spieler geschehen.
- › Der zentrale Spieler soll im Kopfballduell den Ball möglichst gezielt auf einen der sechs äußeren Spieler ablegen.

MANNSCHAFTSTRAINING

4 GEGEN 3 AUF 4 GEGEN 3:



Spielidee

- › Durch geschicktes Passspiel aus der Defensivhälfte (Lösen aus einer Pressingsituation – siehe Trainingsimpulse vom Juli) soll der Anspieler hinter der Offensivhälfte mit einem gezielten Flugball direkt angespielt werden. Dieser leitet mit einem Klatschball den schnellen Torabschluss ein. Diese Übung dient der Schulung des schnellen Torabschlusses nach einem Flugball (2. Ball).

Organisation & Ablauf

- › In einem Feld von Strafraum zu Strafraum werden 4 Minitorer und 2 Normaltorer laut Abbildung aufgebaut.
- › In jeder Hälfte wird 4 gegen 3 gespielt, wobei sich ein Anspieler der Überzahlmannschaft außerhalb des Spielfeldes bewegt, der nicht angegriffen werden darf.
- › Ein PINKER Spieler eröffnet das Spiel. PINK spielt in der Defensivhälfte 3 gegen 3 mit dem Ziel einen Flugball in die andere Hälfte zu spielen.
- › Gelingt dies, darf PINK in der offensiven Hälfte (+ Anspieler) auf alle drei Tore abschließen. **Bevorzugtes Ziel** ist der schnelle Abschluss auf das zentrale Tor mit Torhüter
- › Erobert GRÜN den Ball in der Hälfte von PINK, darf GRÜN sofort auf eines der drei Tore abschließen.

Variationen & Hinweise

- › Erleichterung: der Flugball kann mit reduziertem oder fehlendem Gegenerdruck von GRÜN gespielt werden.
- › Der Flugball wird gezielt auf den neutralen Spieler gespielt (der zweite Ball muss erobert werden).
- › Flache Pässe in die offensive Hälfte sind erlaubt.

TRAININGSIMPULSE BEZIRK SCHWABEN



Trainingsimpuls Juni

<https://www.bfv.de/spielbetrieb-verbandsleben/bezirke-und-kreise/schwaben/bezirk-schw/news/trainingsimpulse-juni>

Trainingsimpuls Juli

<https://www.bfv.de/spielbetrieb-verbandsleben/bezirke-und-kreise/schwaben/bezirk-schw/news/trainingsimpulse-juli-2021>

Trainingsimpuls Oktober

<https://www.bfv.de/spielbetrieb-verbandsleben/bezirke-und-kreise/schwaben/bezirk-schw/news/2021/trainingsimpulse-oktober>

Trainingsimpuls November

<https://www.bfv.de/spielbetrieb-verbandsleben/bezirke-und-kreise/schwaben/bezirk-schw/news/2021/trainingsimpulse-november-2021>

KONTAKT



DFB Stützpunkt Sonthofen

Florian Münch: florian_muench@gmx.net

Rainer Noll: rainer.noll@web.de



FRAGEN?



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

VIELEN DANK FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT