



# Kinderfußball im FV Rheinland PROJEKT „NEUE KINDERSPIELFORM“

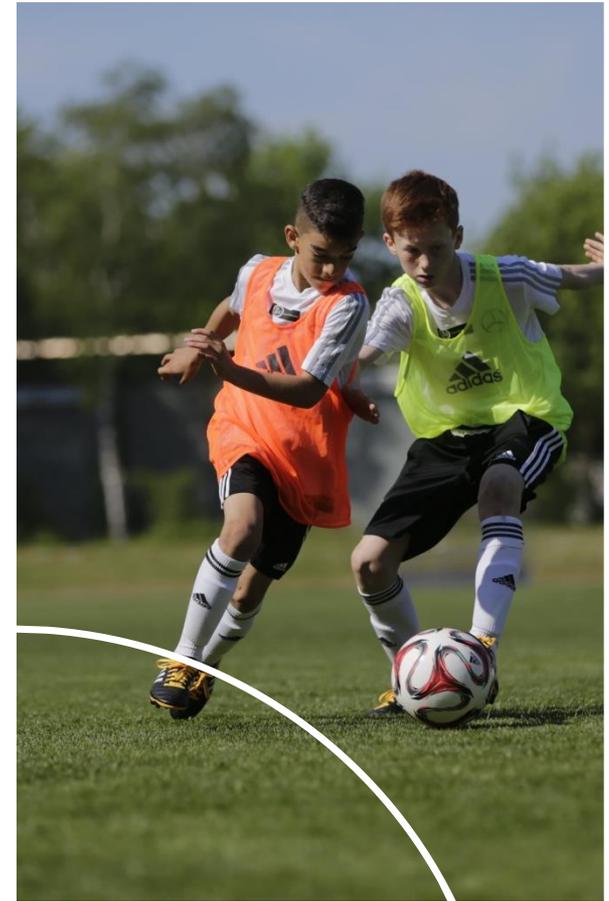
Für Juniorinnen und Junioren der Altersklasse F-Jugend



Verantwortlich für den Inhalt: Frank Loosen  
Verbandsjugendausschuss FV Rheinland



- Grundgedanken
- Spielidee
- mögliche Spielformen
- Spielfelder
- Spielregeln
- Vorteile für Kids & Erwachsene
- häufige Fragen
- Organisation



## Welche Faktoren wirken auf Kinder?







### *Relative-Age-Effekt*

Spieler, die innerhalb eines Selektionszeitraumes (Bsp. Kalenderjahr) früher geboren sind, werden gegenüber den in späteren Monaten geborenen Spielern bevorzugt. Die Geburtsdaten der Sportler verhalten sich nicht analog der Verteilung in der Bevölkerung, sondern die Geburtsdaten zu Beginn des Selektionszeitraumes (Januar – März) sind proportional größer gegenüber denen zum Ende des Zeitraumes (Oktober – Dezember).

### *Drop-Out-Quote*

engl. „aus etwas herausfallen“

Spieler, die mit dem Fußballspielen aufgrund fußballspezifischer Umstände aufhören bzw. „aufgehört werden“.

Bsp.: schwächster Spieler in der Mannschaft





1. kleinere Mannschaften bilden
2. spielstärkenhomogene Mannschaften
3. geringe Anzahl an Ersatzspielern
4. jedem Kind eine Spielmöglichkeit bieten (keine Selektion)
5. Spielerlebnis in den Vordergrund stellen
6. Erfolgserlebnisse fördern
7. Wettbewerbscharakter beibehalten
8. jedes einzelne Kind in den Fokus stellen
9. Förderung der Kreativität und Spielintelligenz





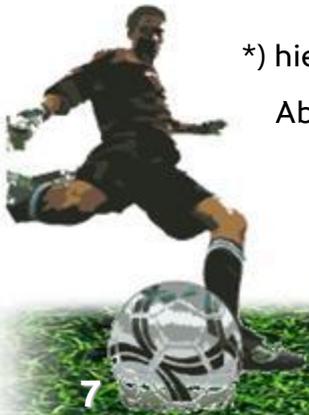
# MÖGLICHE SPIELFORMEN



1. **2vs2** G-Junioren
2. **3vs3** G- & **F-Junioren**
3. **5vs5** F- & E-Junioren
4. **7vs7** E-Junioren\*

**Im Rheinland soll 3vs3 mit den F-Junioren gespielt werden**

\*) hier gelten nicht alle nachfolgenden Grundregeln  
Abweichungen dazu sind gesondert erläutert



# Grundregeln



## Spieleröffnung

- › Kinder stehen auf Grundlinie zwischen Toren
- › Ball wird von der Seite eingerollt/geworfen
- › Alternativ: zwei Spieler stehen Rücken an Rücken und haben den Ball dazwischen eingeklemmt. Die Spieleröffnung erfolgt durch das Umdrehen der Spieler
- › Alternativ: Verlierer-Mannschaft beginnt mit Ball auf der Grundlinie



## Ball im Aus

- › Seitenaus: Einpassen oder Eindribbeln (immer außerhalb Schusszone), Tore nur indirekt möglich.
- › Abstoß: Einpassen oder Eindribbeln von der Grundlinie
- › Anstoß nach Tor: analog Abstoß
- › Ecke: Eindribbeln oder Einpassen von Schusszone

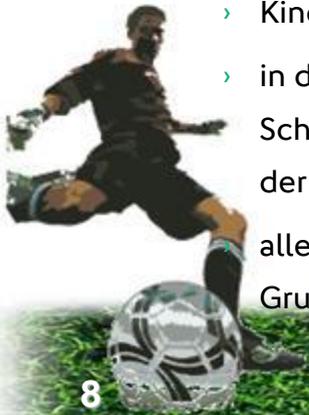
## Foul

- › Freistoß (indirekt) oder Dribbeln
- › Kinder entscheiden selbst
- › in der Schusszone: Penalty von eigener Schusszonenlinie, dabei darf ein Verteidiger in der gegnerischen Schusszone stehen
- › alle anderen Spieler stehen hinter Schütze auf Grundlinie



## Torerfolg

- › Rotation der Spieler nach jedem gefallenem Tor





# 3 vs 3



## Spieler

- › drei Feldspieler
- › max. zwei Rotationsspieler
- › Festlegung der Rotation der Spieler (Reihenfolge)
- › Zuweisung eines Starfeldes



## Tore

- › 4 Minutore
- › Tore können in der 6m-Schusszone erzielt werden
- › ab 3 Tore Differenz darf unterlegene Mannschaft ein Spieler mehr einsetzen; ist dies nicht möglich, reduziert die führende Mannschaft auf zwei Spieler

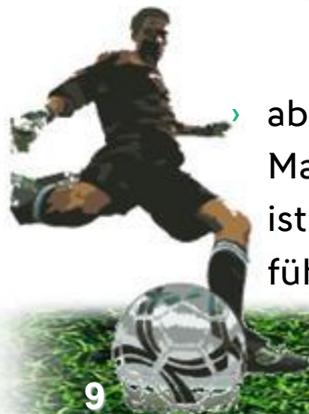


## Modus

- › Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern (Champions-League- bzw. Kaisermodus)
- › Spielzeit je Spielrunde 7 bis 10 Minuten
- › 6 bis 8 Spielrunden (je Team)
- › Pausen zwischen den Spielen von 3 Minuten

## Erwachsene

- › Trainer greifen nur bei Bedarf ein
- › Eltern/Zuschauer unterstützen ihre Kinder und halten sich dabei in der Fanzone auf (Abstand zum Spielfeld)





**Spielfeldgröße:** ca. 25m x 20m

Spielfelder können gemeinsame Seitenlinie haben\*

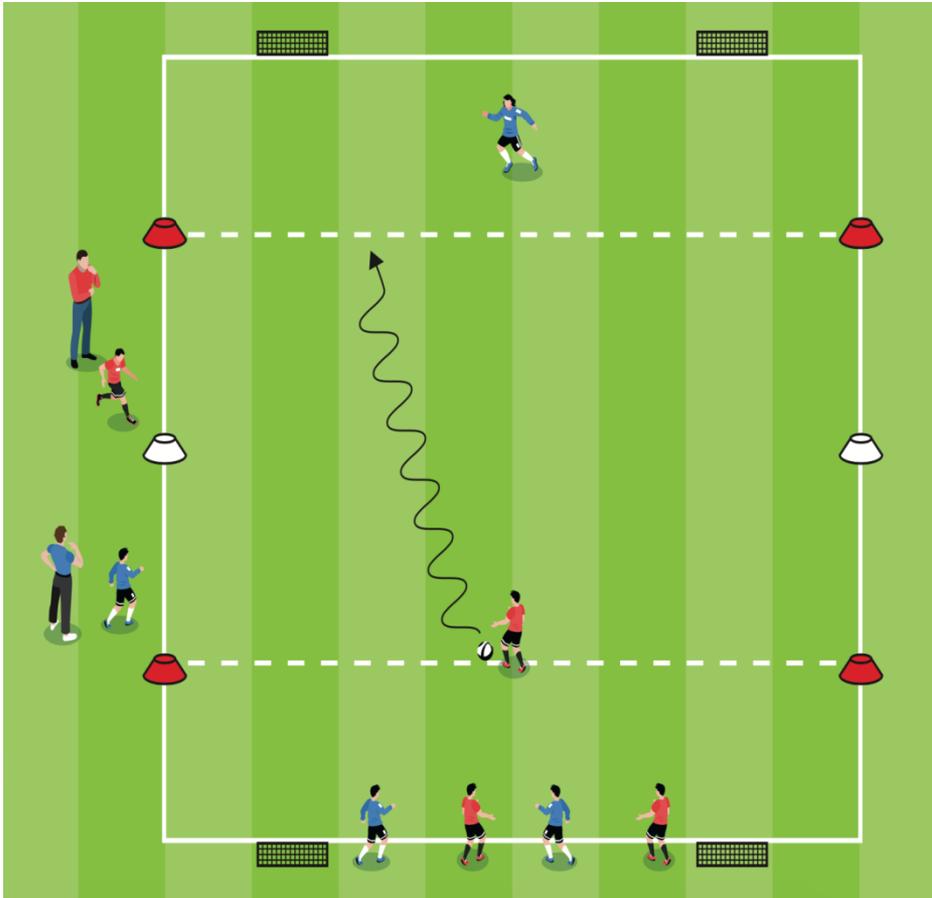
**Schusszone:** 6m



**Tore:** max. 2,0m x 1,2m

**Torposition:** 2m von Seitenlinie eingerückt

# Penaltyschiessen



**Schütze:** Startet aus eigener Schusszone  
für G-/F-Junioren Anfänger: Start auf Mittellinie

**Verteidiger:** ein Spieler in seiner Schusszone  
**restliche Spieler:** stehen hinter Schütze auf Grundlinie

für G-/F-Junioren Anfänger: stehen auf Schusszone

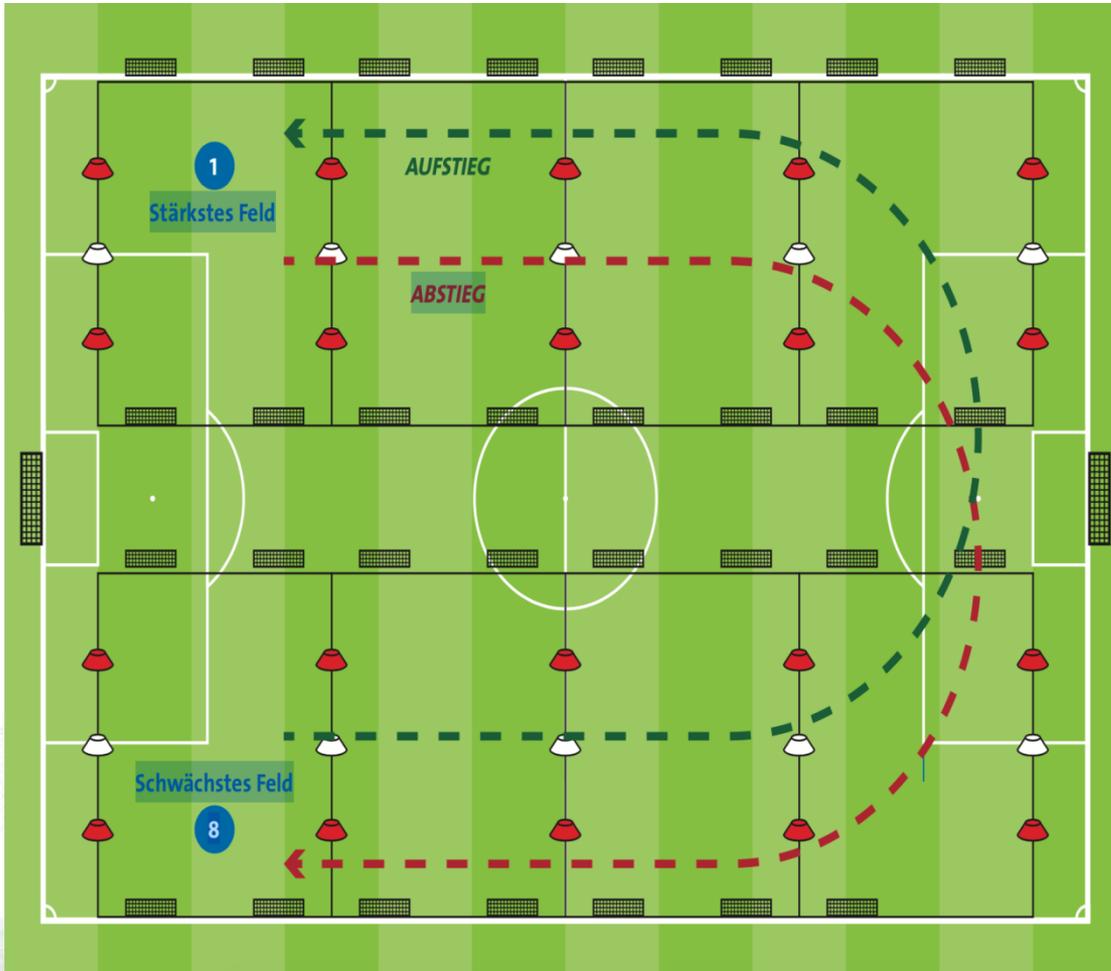
Sobald der Schütze losläuft, dürfen auch die anderen Spieler hinterher laufen.

Verteidiger darf sich nur in der eigenen Schusszone aufhalten.

**Torerfolg:** nur innerhalb Schusszone möglich



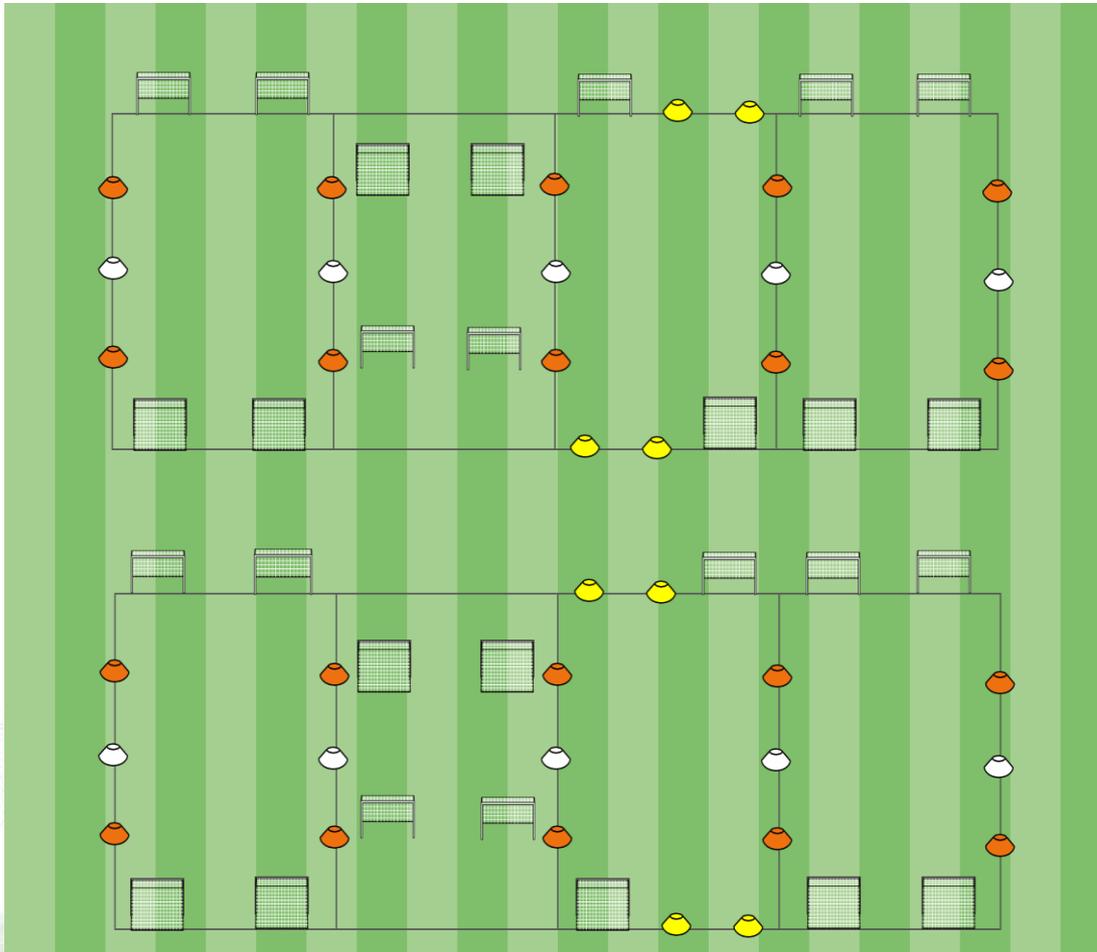
# Champions-League-Modus



## Vorgehensweise

- › Festlegung stärkstes & schwächstes Feld
- › Auf- bzw. Abstieg nach jeder Spielrunde
- › stärkstes Feld: Gewinner bleibt stehen
- › schwächstes Feld: Verlierer bleibt stehen

# Variationen 3 vs 3



## Dribbeltore

- › Markierung durch Hütchen (ca. 6m Abstand)
- › Spieler muss mit Ball durchdribbeln

## umgedrehte Tore

- › auf Schusszone
- › Spieler müssen um Tor herumlaufen

## weitere Variationen möglich

### Hinweis:

Spielfeldecken können ebenfalls mit Hütchen markiert werden.



## Tore

- › Pop-up-Tore
- › Alutore
- › mobiles Kleinfeldtor
- › Spielvariation: Dribbeltore (Hütchen/Stangen)



## Spielbälle

- › Gr. 3, 290g
- › Gr. 4, 290g / 350g



## Markierungen

- › Spielfeldecke
- › Schusszone
- › Mittellinie



## 3vs3: 8 Spielfelder

- › 32 Tore (ideal: jedes Team bringt 2 Tore mit)
- › 50 Hütchen  
ideal: 40 gleiche für Schusszone (inkl. Spielfeldecken\*\*) + 10 für Mittellinie  
hier: 4 Spielfelder haben drei gemeinsame Seitenlinien
- › 8 Spielbälle

\*\*\*) auf den bisherigen Zeichnungen wurde auf die Kennzeichnung der Ecken durch Hütchen verzichtet.





# Mögliche Teamzusammenstellung



## Spieler

- › 3 Spieler = 1 Team
- › 4 Spieler = 1 Team + 1 Rotationsspieler
- › 5 Spieler = 1 Team + 2 Rotationsspieler
- › 6 Spieler = 2 Teams
- › 7 Spieler = 2 Teams (3 + 4)
- › 8 Spieler = 2 Teams (4 + 4)
- › 9 Spieler = 3 Teams (3 + 3 + 3)
- › usw....

## ungerade Anzahl an Teams

- › 3 Rotationsspieler bilden ein „All-Star-Team“
- › weniger Rotationsspieler = mehr Spielzeit für alle





## Vorteile für die Kinder

- › gleiche Spielzeit für alle Kinder, auch für die Schwächeren
- › eigene Erfolgserlebnisse
- › Reduzierung von Über- bzw. Unterforderung (keine hohe Ergebnisse mehr)
- › keine Positionsfixierung bedeutet Entwicklungsmöglichkeit auf allen Positionen möglich
- › Entwicklung ohne Leistungsdruck (=Stress) möglich

## Vorteil für Vereine

- › viele Kinder und Eltern zu Gast
- › glückliche Kinder erzählen von ihren Erlebnissen und „locken“ ggf. weitere Freunde zum Fußball

## Vorteile für Trainer

- › Teilnahme bereits mit geringer Spielerzahl möglich
- › jedem Kind kann Teilnahme am Spiel ermöglicht werden
- › kein Aussortieren notwendig
- › keine Konflikte mit Eltern bei Nichtnominierung

## Vorteile für Eltern

- › eigenes Kind spielt die ganze Zeit, nicht nur die Besten der Anderen
- › flexible Teilnahme am Spielbetrieb möglich
- › ausgeglichene und glückliche Kinder
- › glückliche Eltern





# Tipps für KiSpiFo-Treffs



## *Können Kinder mit verschiedenen Variationen beim Spielfeldaufbau umgehen?*

Bringen Sie Ihrem Kind Memory bei. Bereits ab der zweiten Runde reduzieren sich Ihre eigenen Erfolge.

## *Wie viele Tore benötigen wir?*

Faustregel: Jedes Team bringt sein(e) Tor(e) mit.

## *Können die Torgrößen variieren? (insb. 3vs3)*

Der Aufbau auf einem Spielfeld soll für beide Teams identisch sein. Von Spielfeld zu Spielfeld können die Torgrößen variieren.

## *Wie sollen wir die notwendigen Tore finanzieren?*

Erfahrungen zeigen, dass sich die Anschaffung im Rahmen von selbst ausgerichteten Spielnachmittagen sehr zügig amortisieren.

## *Wie wird die Rotation durchgeführt?*

Die Reihenfolge der Spielerrotation wird vor dem Spiel festgelegt. Nacheinander muss jeder Spieler pausieren.

## *Was passiert mit einem Rotationsspieler, wenn keine Tore fallen?*

Im Modus 5vs5 wird alle 3 Minuten automatisch rotiert. Im 3vs3 wird nach 2 Minuten rotiert, sollten tatsächlich keine Tore fallen.





# Einfache Regeln



***Wie wird das Spiel nach einem Handspiel in der Schusszone fortgesetzt?***

Es erfolgt ein Penaltydribbeln.

***Wie wird verfahren, wenn ein Spiel unentschieden endet?***

Es steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat.

***Wie wird verfahren, wenn ein Spiel 0:0 endet?***

Der Gewinner wird im „Stein-Schere-Papier“ ausgespielt.

***Meine Mannschaft führt mit drei oder mehr Toren Unterschied, was soll ich tun?***

Die unterlegene Mannschaft darf mit einem Spieler mehr spielen. Ist das nicht möglich, reduziert die führende Mannschaft auf zwei Spieler. Sobald die Tordifferenz unter drei liegt, wird wieder mit gleicher Spielerzahl gespielt.





# Einfache Regeln



## *Am Spieltag ist eine ungerade Anzahl an Mannschaften vor Ort, was soll ich tun?*

Aus den Rotationsspielern der Teams wird ein „All-Star-Team“ gebildet. Das erhöht die Spielzeit für alle Kinder.

## *Sind die Kinder nicht enttäuscht, wenn diese immer nur im schwächsten Feld spielen?*

Kinder können im Regelfall ihre eigene Stärke selbst gut einschätzen. Die Freude über Erfolgserlebnisse (Tore schießen) ist größer als die vermeintliche Enttäuschung.

## *Wenn ich mit mehreren Teams zu einem Spielnachmittag fahre, benötige ich doch mehr Trainer?*

Jede Mannschaft benötigt lediglich einen Betreuer (=Elternteil), welcher Tore zählt und die Rotation sicherstellt. Ein Coaching soll nicht stattfinden.

## *Gibt es eine Siegerehrung?*

Nein. Es geht um Spielfreude und Entwicklung. Ein Spielnachmittag ist gleich zu sehen wie ein „Ligaspiel“.



# Organisation



## Spielfelder

- › 2vs2 bis zu 12 Spielfelder auf einem Großfeld
- › **3vs3 8 – 10 Spielfelder auf einem Großfeld**
- › 5vs5 5 – 6 Spielfelder auf einem Großfeld



## Zeitfenster

- › 75 – 90 Minuten für Spielzeit
- › ca. 15 – 30 Minuten Aufbauzeit



## Planung / Anmeldung

- › je nach Organisationsform im Landesverband bzw. Fußballkreis



## Vor Ort

- › Eltern für „Kiosk“ gewinnen
- › gemeinsam Spielfelder aufbauen



# Durchführung KiSpiFo-Treff



## Orga-Gespräch

- › Kennenlernen
- › zeitlichen Ablauf besprechen
- › Feldstärken und Rotationsrichtung besprechen
- › jedem Team ein Startfeld zuteilen
- › gemeinsame Begrüßung
- › Eltern an Verhaltensregeln erinnern



## Zeitlicher Ablauf

- › Countdown zur Startaufstellung
- › Check durch Hochhalten des Balles an jedem Feld
- › auf allen Feldern geht es gleichzeitig los
- › alle Spiele enden gleichzeitig
- › Aufforderung zur Startaufstellung auf neuem Feld



## Teams

- › jedem Team ein Begleiter zur Seite stellen
- › Idee: gemeinsames Warmmachen aller Kinder
- Zu einem Kinderlied wird sich bewegt  
Vortänzer ist dazu notwendig



## Abschluss

- › Abschlussspiel für die Kids: „Wer die meisten Hütchen sammelt, hat gewonnen.“
- › alle Kinder und Eltern treffen sich
- › gemeinsames Abschlussritual
- › Frage: „Wer hat heute alles ein Tor geschossen?“



# Packen wir es an!

