



#IamCScup

Sportlektionen
für die Primarstufe

CREDIT SUISSE 
main partner


technical partner

Inhaltsverzeichnis

Fussball spielen(d) lehren	4
11 Praktische Hinweise	6
Einfache Regeln	8
Fussballspiele organisieren	10
Lektion 1 – Seelöwen und Eisbären	12
Lektion 2 – über den Fluss	14
Lektion 3 – Flipperkasten	16
Lektion 4 – Ballkünstler im Zirkus	18
Lektion 5 – Berge und Seen	20
Lektion 6 – Pokale sammeln	22
Gestaltung des Pausenplatzes	24
Spielturnier	25

Einleitung

Fussball gehört nicht nur auf dem grünen Rasen, sondern auch auf dem Pausenplatz und im Sportunterricht zu den beliebtesten Spielen. Damit allen Kindern und Jugendlichen der Zugang zum Fussball im Speziellen und zu Sport im Allgemeinen möglich ist, unterstützt der Schweizerische Fussballverband (SFV) das Engagement aller Primarschulen in der Schweiz.

Mit dieser Broschüre stellen wir Ihnen, liebe Lehrpersonen auf Primarstufe, ein Hilfsmittel zur Verfügung, welches den Primarschulkindern den Fussballsport auf spielerische und altersgerechte Weise näher bringt.

Wie kann ich Fussball spielend lehren? Welche Regeln gilt es gemeinsam festzulegen? Welche Rolle(n) übernimmt die Lehrperson während des Spiels? Wie reden wir nach dem Spiel über das Spiel?

Die in dieser Broschüre beschriebenen Organisationsformen und praktischen Hinweise sind auf die situativen Voraussetzungen von Schweizer Primarschulen ausgerichtet und basieren inhaltlich auf dem Kinderfussball-Konzept des SFV.

Während einer Lektion sollen alle Kinder lachen, lernen und etwas leisten können. Dabei ist das Lachen, also die Freude am Spiel, das Wichtigste.

Am Fussballspiel wollen alle interessierten Schülerinnen und Schüler teilnehmen, das heisst: Lange Wartezeiten oder Vorzugsspielerinnen und -spieler sollte es beim Fussballspielen in der Primarschule nicht geben. Diesem Bedürfnis gilt es sowohl in der Turnhalle als auch auf dem Pausenplatz oder an einem Schülerturnier Rechnung zu tragen.

Unsere Vorschläge zur Gestaltung von Sportlektionen sowie des Pausenplatzes als Fussballplatz ermöglichen auch den weniger geübten Kickerinnen und Kickern ein intensives Spiel. Und mit den Spielplänen für ein Schülerturnier sind alle Teilnehmenden von Anfang an bis zum Schluss dabei – Ausscheidungsspiele und Ersatzbank gibt es nur bei den Profis.

Fussball spielen(d) lehren

Spiele(n) ist Lernen.

Spiele(n) ist ein kindliches Bedürfnis und die wahrscheinlich beste Lernform für Kinder. Im Spiel erleben Kinder die fürs Lernen so wichtigen Emotionen und sind stets aufmerksam.

Die fussballerischen Grundtechniken vermitteln wir in spielerischer Form. Wir verzichten auf repetitive Übungen, bei denen die Kinder schnell die Aufmerksamkeit verlieren. Wir lassen den Kindern Raum für ihre Kreativität.



Fussballspiele (beg)leiten.

Kinder handeln gerne selbstbestimmt und möchten im Rahmen ihrer Möglichkeiten selber entscheiden. Dafür ist das Spiel ein ideales Lernfeld, das «freie Spiel» eine geeignete Form.

Die Entscheidungen im Spiel überlassen wir den Kindern. Sie sollen lernen, ihr Spiel selbstständig zu regeln. In strittigen Situationen versuchen wir, ihnen eine einvernehmliche Spielfortsetzung zu ermöglichen.



Einfache Spielregeln festlegen.

Spielen die Kinder in 3er- bis 5er-Teams auf mehreren kleinen Spielfeldern nebeneinander, steigt die Spielintensität und verstärkt sich die Beteiligung am Spiel. Vor dem Spiel werden kleine Teams gebildet und einfache Regeln vereinbart.



Beobachten und variieren.

Während einer Lektion sollen sich die Kinder anhand von zahlreichen Varianten mit dem Fussball anfreunden. Im Spiel haben sie Erfolgserlebnisse und können ihre Kreativität einsetzen. Während des Spiels beobachtet die Lehrperson das Geschehen aufmerksam und nimmt allfällige Anpassungen vor.



Über das Spiel reden.

Spielen löst intensive Gefühle wie Freude, Glück und Stolz, aber auch Ärger, Wut und Enttäuschung aus. Deshalb ist es wichtig, dass Kinder den Umgang mit diesen Emotionen lernen und üben.

Die Lehrperson kann mit den Kindern Spielsituationen oder Verhaltensweisen nach dem Spiel besprechen. Dabei soll das Erlebnis, das Lernen oder die Kooperation im Fokus stehen und nicht in erster Linie der Sieg oder die Niederlage.



11 Praktische Hinweise

1. Alle spielen mit (möglichst keine Ersatzspieler).
2. Jedes Kind hat (s)einen Ball.
3. Material zu Beginn der Stunde aufstellen und im weiteren Verlauf der Lektion einsetzen.
4. Geschichte als roter Faden.
5. Kleine Gruppen und viele Tore garantieren viel Freude und Bewegungszeit.
6. Weiche Bälle verwenden.
7. Dabeibleiben statt ausscheiden.
8. Regeln gemeinsam festlegen und einhalten.
9. Spiel ohne Schiedsrichter.
10. Vermeiden von Wartezeiten.
11. Unser methodischer Fahrplan: Offen starten, üben, dann wetteifern.

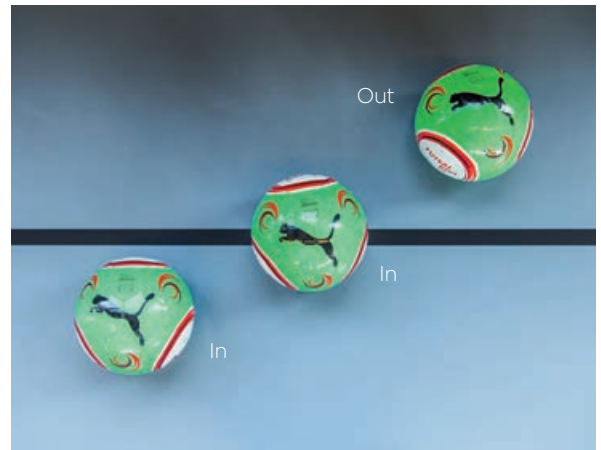


Einfache Regeln

Um ein Fussballspiel mit Kindern zu leiten, müssen nicht unbedingt alle Fifa-Regeln angewendet werden. Mit folgenden Regelvorschlägen bleibt der Spass am Spiel gewährleistet.

Out

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er die Auslinie vollumfänglich überschritten hat. Ist dies der Fall, setzt jenes Team das Spiel fort, welches den Ball nicht zuletzt berührt hat. Die Spielfortsetzung geschieht durch Einrollen, Einwurf oder Ankick. In der Halle bietet sich die Möglichkeit an, mit Bande zu spielen, d.h. der Ball darf an die Wand gespielt werden.



Hands

Wird der Ball absichtlich mit der Hand oder dem Arm berührt, wird das Spiel unterbrochen. Das gegnerische Team erhält an jener Stelle einen Freistoss, an welcher sich das Handspiel ereignet hat. Das Spiel wird je nach Leistungsstand der Spielerinnen und Spieler mit einem Dribbling oder Pass fortgesetzt. Alle Freistösse sollen im Sportunterricht indirekt ausgeführt werden, d.h. der Ball darf nicht direkt aufs Tor geschossen werden.



Foulspiel

Ein Spieler verursacht ein Foulspiel, indem er seinen Gegenspieler tritt, anspringt, rempelt, stösst, hält, bedrängt oder ihm ein Bein stellt. Nach einem Foul wird das Spiel unterbrochen und mit einem Freistoss für das gefoulte Team an der Stelle des Vergehens fortgesetzt. Das Spiel wird je nach Leistungsstand der Spieler und Spielerinnen mit einem Dribbling oder Pass fortgesetzt. Alle Freistösse sollen im Sportunterricht indirekt ausgeführt werden, d.h. der Ball darf nicht direkt aufs Tor geschossen werden.



Tor

In einer Turnhalle gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, um Tore zu bilden, z.B. mit Langbänken, Schwedenkästen, Matten, Unihockeytoren, Reifen, Malstäben etc. Durch diese Vielzahl können die Tore auch auf verschiedene Art und Weise erzielt werden. Die gängigsten sind, ein Tor anzuschiesen, hindurchzuspielen oder hineinzuspielen.

Wurde ein Tor erzielt, gibt es zwei Möglichkeiten, das Spiel wieder aufzunehmen:

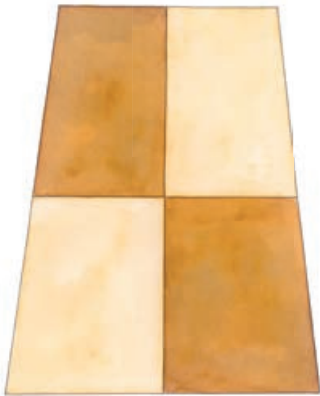
1. direkt per Pass oder Dribbling weiterspielen (Spiel wird flüssiger);
2. in der Mitte anspielen.

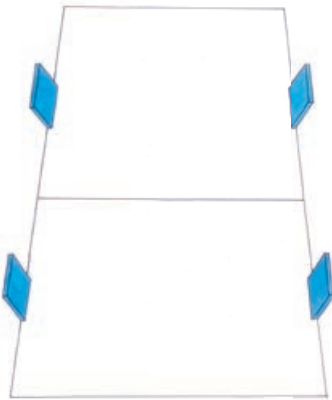
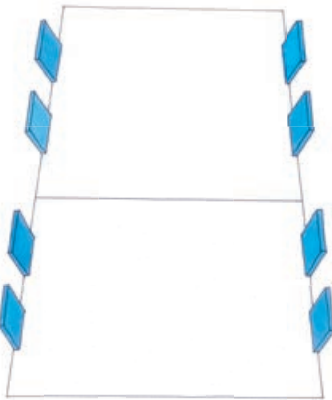
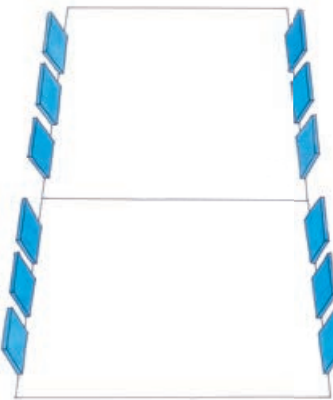


Fussballspiele organisieren

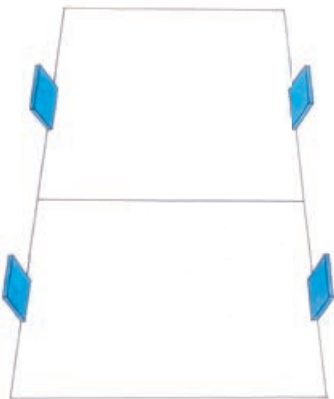
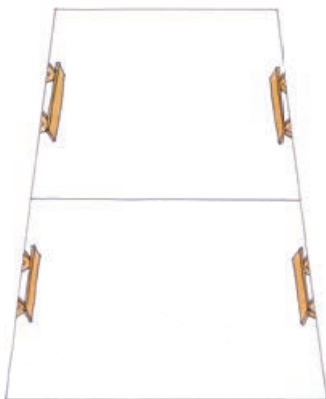
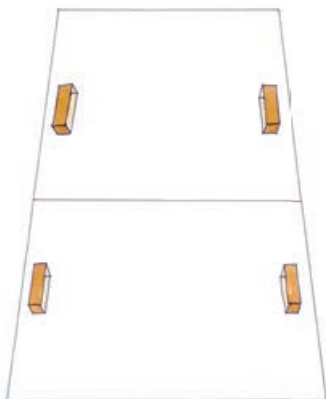
Im Sportunterricht ist es sinnvoll, einfache Organisationsformen mit klaren Abläufen anzuwenden. Entscheidend ist, dass alle Kinder mitspielen können. Sind Wechelspieler nötig, gilt es die Wartezeit zu minimieren. In spannend inszenierten Spielen (in Geschichten verpackt) und in ausgeglichenen Teams macht das Fussballspielen noch mehr Spass.

Sporthallen sind unterschiedlich gross und schränken die Fläche des Spiels automatisch ein. Damit alle Kinder möglichst maximal zum Spielen kommen, haben sich folgende Organisationsvarianten bewährt:

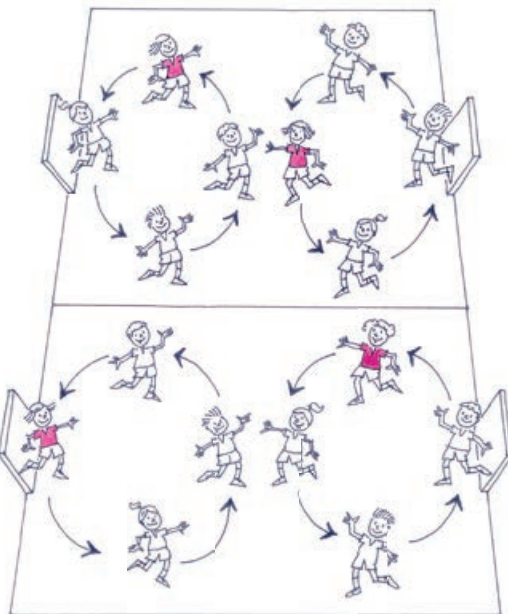
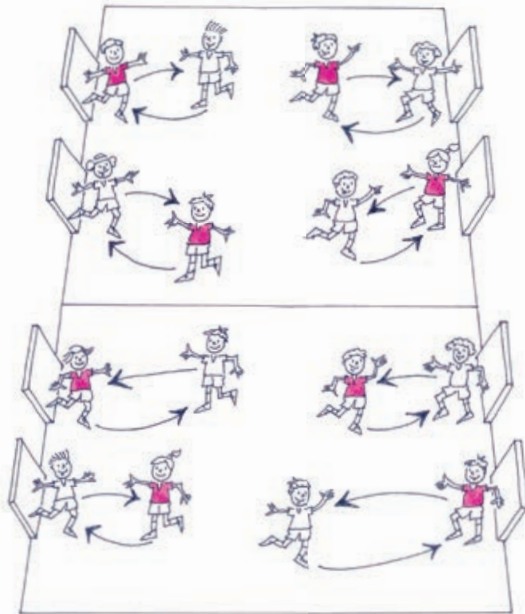
Spielfelder		
2 Felder	3 Felder	4 Felder
		

Anzahl Tore		
Je 1 Tor	Je 2 Tore	Je 3 Tore
		

Art der Tore

Kleine Matten	Langbank	Kastenelement
		

Teams

Rotation der Spielerpositionen	Goalies im Wechsel
	

Lektion 1 – Seelöwen und Eisbären

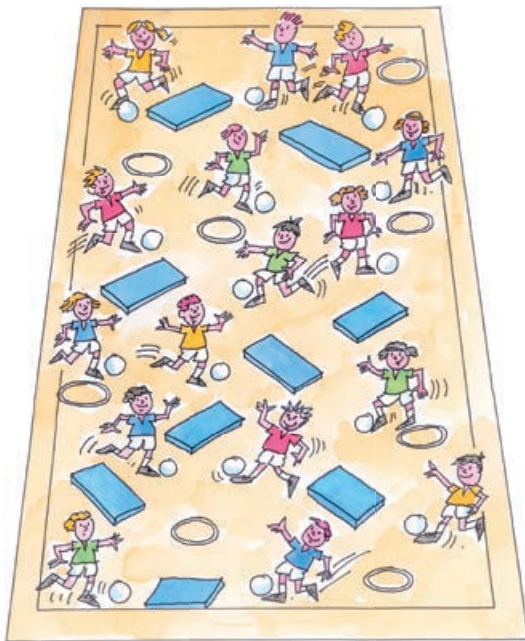
Unterstufe, 45 Minuten

Im Mattenmeer

Einstieg, 15 Minuten

Material

- 1 Matte pro Seelöwe
- 1 Reifen pro Eisbär
- 1 Ball pro Kind
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- 2 Teams bilden: Seelöwen und Eisbären.
- Matten (Insel) und Reifen (Eisberge) in der Halle verteilen.

Offen starten

- Alle Kinder dribbeln um die Inseln (Matten) und Eisberge (Reifen).
- Ballführen variieren: Innenrist, links/rechts etc.

Üben

Wenn die Lehrperson den Arm hebt.

1. legen die Kinder ihren Ball auf eine Insel und nehmen einen freien Ball;
2. legen die Kinder ihren Ball auf einen Eisberg und nehmen einen freien Ball;
3. umdribbeln sie eine Insel/einen Eisberg nur mit dem linken oder rechten Fuss (danach umgekehrt).

Wetteifern

Auf ein Signal legen die Eisbären ihren Ball auf einen Eisberg, die Seelöwen legen ihn auf eine Insel: Sind die Eisbären oder Seelöwen schneller? Dito umgekehrt.

Fokus

- Führen die Kinder den Ball kontrolliert?
- Setzen die Kinder die Vorgaben um?

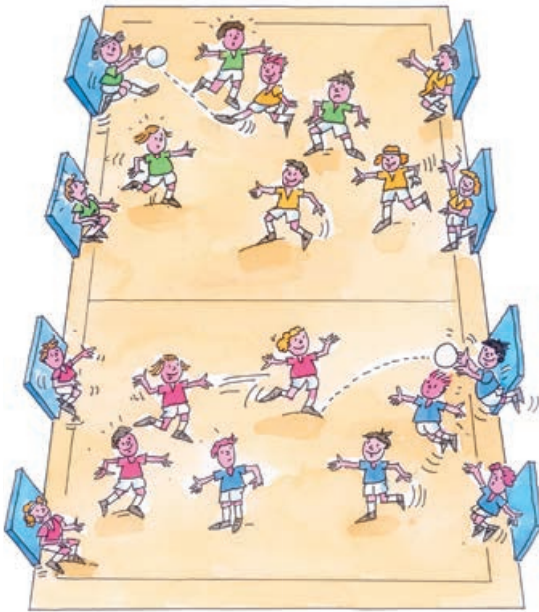


Eis-Turnier

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- 8 Matten
- 2 Bälle
- 1 Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in zwei Spielfelder teilen.
- Pro Feld je 2 Tore (Matten an die Wand stellen).
- Die Teams vom Einstimmen übernehmen.
- Die Kinder spielen einen Match mit oder ohne Torhüter.
- Die beiden Teams greifen je auf 2 Tore an und verteidigen je 2 Tore.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.
- Spiel mit Bande.
- Der Ball ist im Aus (> Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.

Fokus

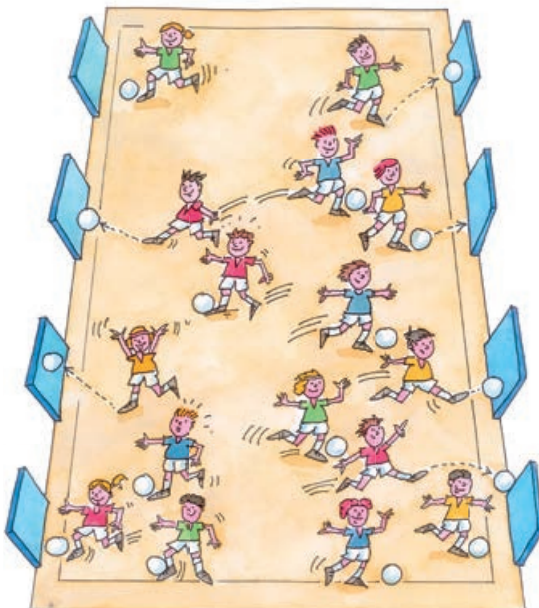
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne?
- Spielen die Torhüter aktiv mit und beteiligen sich am Angriffsspiel?

Eisberg in Sicht

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 8 Matten
- 1 Ball pro Kind
- 1 Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Mattentore vom vorherigen Spiel verwenden.
- Jedes Kind hat einen Ball.
- Die Kinder dribbeln frei herum und versuchen, so viele Tore wie möglich zu erzielen.
- Nach einem erzielten Tor muss die Matte gewechselt werden.
- 2 bis 3 Durchgänge:
 1. Durchgang: Tore mit linkem Fuss erzielen.
 2. Durchgang: Tore mit rechtem Fuss erzielen.
 3. Durchgang: Tore mit linkem oder rechtem Fuss erzielen.



Lektion 2 – über den Fluss

Unterstufe, 45 Minuten

Brückenwächter

Einstieg, 15 Minuten

Material

- Malstäbe oder Hütchen zum Abgrenzen der Felder
- 4 Langbänke
- 1 Ball pro Kind
- Mehrere Bündel/Überziehleibchen pro Kind
- 4 Reifen



Beschreibung

- 2 Uferzonen und eine Brücke (Mittelzone) markieren (evtl. mit Linien, Malstäben, Hütchen).
- 2 Teams bilden und auf die beiden Uferzonen verteilen.

Offen starten

Die Kinder dribbeln über die Brücke zum anderen Ufer. Sie versuchen, den Ball in kleinen Schritten und mit vielen Ballkontakten zu führen.

Üben

Den Ball auf verschiedene Arten führen: mit dem Innenrist, Vollrist oder nur mit dem linken oder rechten Fuss.

Wetteifern

- 2 Brückenwächter bestimmen und je 2 Reifen in den Startzonen mit Bündeln füllen.
- Die Kinder dribbeln an den Brückenwächtern vorbei zum gegenüberliegenden Ufer.
- Erwischt der Brückenwächter einen Ball und kann ihn aus dem Feld dribbeln, werden die Rollen getauscht.
- Überquert ein Kind die Brücke hin und zurück, darf es sich einen Bündel anziehen.

Wer hat am Schluss die meisten Bündel?

Einfacher

- Hindernisse statt Verteidiger.
- Nur 1 Brückenwächter bestimmen.
- Brücke vergrößern.

Schwieriger

- Mehr Brückenwächter bestimmen.
- Brücke verengen.

Fokus

- Setzen die Kinder die Vorgaben um?
- Erkennen die Kinder die Lücke?
- Sind die Aufgaben zu einfach/zu schwierig?



Uferturnier

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- Malstäbe oder Hütchen zum Abgrenzen der Felder
- 4 Langbänke
- 2 Bälle
- Mehrere Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in zwei Spielfelder teilen.
- Pro Feld je 1 Tor (gekippte Langbank).
- Teams vom Einstimmen übernehmen.
- Die Kinder spielen einen Match mit oder ohne Torhüter.
- Beide Teams greifen auf je 1 Tor an und verteidigen je 1 Tor.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.
- Spiel mit Bande.
- Der Ball ist im Aus (> Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.

Fokus

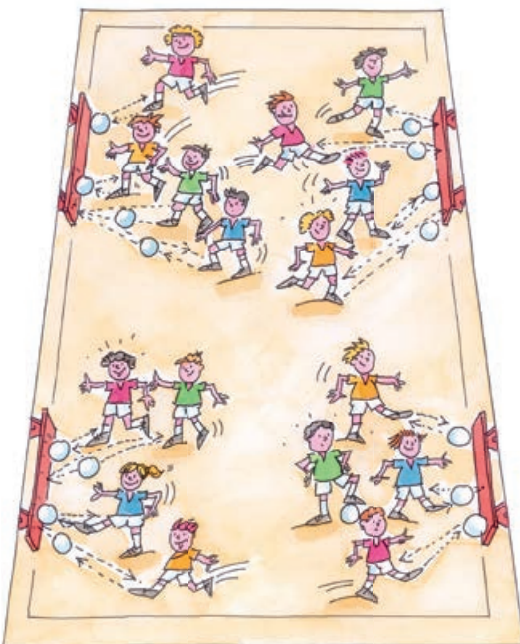
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne?

Brücken-Curling

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 4 Langbänke
- 1 Ball pro Kind
- Mehrere Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Bänke aus vorherigem Spiel verwenden.
- Jedes Kind stellt sich zu einer Bank (ungefähr gleich viele Kinder pro Bank).
- Die Kinder stehen mit ihrem Ball vor den Bänken.

Wer kann seinen Ball so an die Bank spielen, dass er möglichst nahe bei ihm stoppt, ohne ihn zu berühren?

Nach jedem erfolgreichen Versuch die Distanz zur Bank vergrößern.

1. Durchgang: mit linkem Fuss.
2. Durchgang: mit rechtem Fuss.



Lektion 3 – Flipperkasten

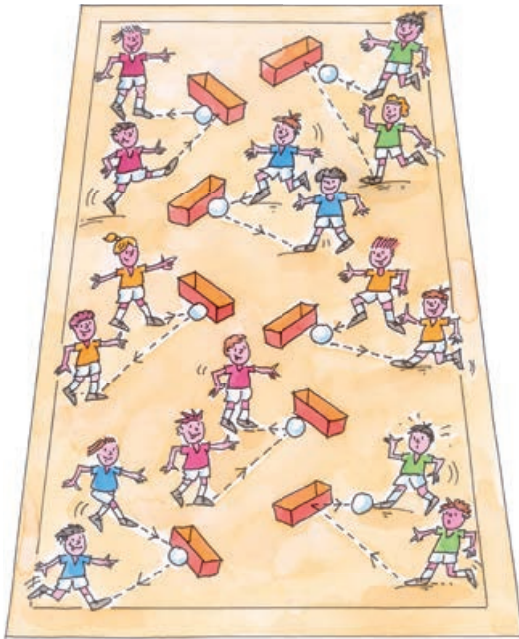
Unterstufe, 45 Minuten

Flipperkasten

Einstieg, 15 Minuten

Material

- 2 Schwedenkästen
- 1 Ball/Kind
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Alle Kastenelemente in der Halle verteilen.
- 2er-Teams bilden.

Offen starten

Die Paare bewegen sich frei und spielen sich den Ball zu.

Üben

1. Die Kinder führen den Ball und passen mit links und rechts zum Mitspieler.
2. Die Kinder passen via Prellbock (Kastenelement oder Wand) zum Partner.

Wetteifern

- Welches 2er-Team schafft zuerst 10 Pässe via Prellbock (immer andere Prellböcke) zu spielen?
- Ein Verteidigerteam versucht, die Pässe zu verhindern.

Fokus

- Sind die Pässe präzise?
- Sind die Pässe flach?

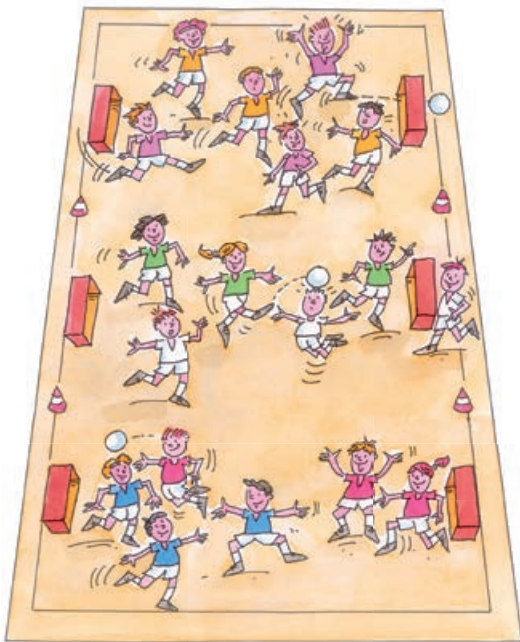


Flipperkasten-Turnier

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- 2 Schwedenkästen
- 3 Bälle
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in drei Spielfelder teilen.
- Pro Feld je 2 Tore (Kastenelemente).
- 6 Teams bilden.
- Tore können von vorne und von hinten erzielt werden.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.
- Spiel mit Bande.
- Der Ball ist im Aus (> Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.

Fokus

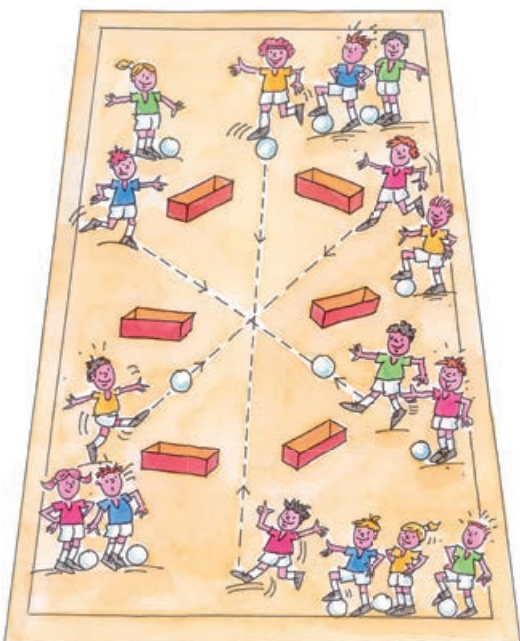
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Suchen die Kinder entschlossen den Torabschluss?

Flipper-Pass

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 2 Schwedenkästen
- 1 Ball/Kind
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Kastenelemente aus vorangehendem Spiel verwenden und in der Hallenmitte aufstellen, sodass zwischen den Kästen jeweils unterschiedlich grosse Lücken sind.
- 2er-Teams vom Einstimmen übernehmen.
- Die Kinder postieren sich mit einem Ball um die Kastenelemente in der Mitte der Halle und versuchen, ihren Ball durch den «Flipperkasten» zum Mitspieler auf der anderen Seite zu spielen.

Welches Team schafft 5 erfolgreiche Pässe, ohne ein Kastenelement mit dem Ball zu berühren?



Lektion 4 – Ballkünstler im Zirkus

Mittelstufe, 45 Minuten

Manege frei

Einstieg, 15 Minuten

Material

- 4 Langbänke
- 1 Ball pro Kind
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- 4 Langbänke in der Halle verteilen.
- 2er-Teams bilden.

Offen starten

Die 2er-Teams spielen sich in der Halle den Ball zu.

Üben

1. Die Kinder führen den Ball und passen mit links und rechts zum Mitspieler.
2. Höchstens 3-mal den Ball berühren dann passen.
3. Den Ball führen, einen Trick ausführen, danach passen.

Die 2er-Teams üben einen selbst erfundenen Trick mit dem Ball (jedes Kind hat einen Ball): Trick der Klasse vorzeigen und gemeinsam üben.

Wetteifern

Wer hat am meisten Tricks gelernt?

Fokus

- Tricks beidseitig üben.
- Gegenseitig helfen.

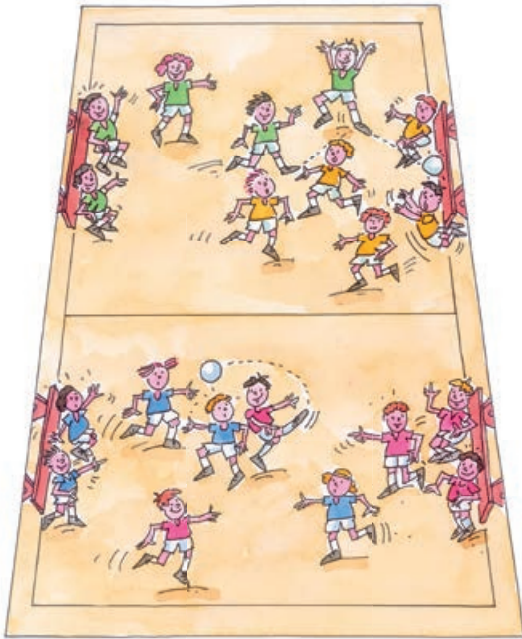


Ballkünstler-Turnier

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- 2 Bälle
- 4 Langbänke
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in zwei Spielfelder unterteilen.
- Pro Feld je 1 Tor (gekippte Langbank).
- 4 Teams bilden.
- Match auf je 1 Tor.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.

Fokus

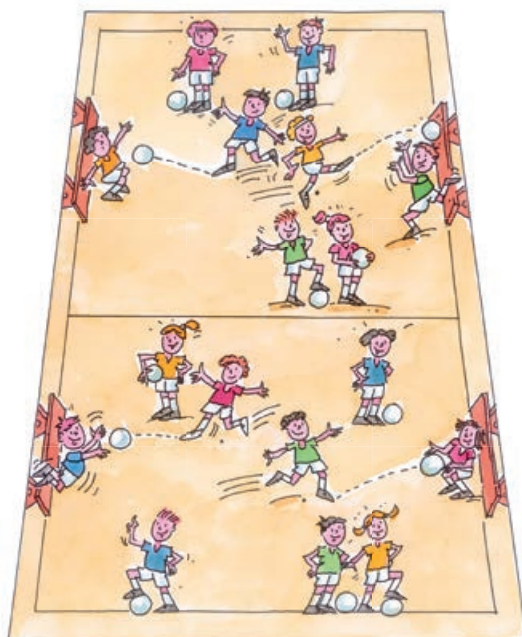
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne?

Penaltyschiessen

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 1 Ball pro Kind
- 4 Langbänke
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Langbänke aus vorangehendem Spiel verwenden.
- Je 1 Torhüter pro Langbank.
- Jeder Penaltyschütze hat 1 Ball. Einzelwettbewerb: Penaltyschiessen mit Torhüter.
- Jedes Kind darf mit dem linken und mit dem rechten Fuss einen Penalty schießen.
- Penaltys müssen auf zwei verschiedene Torhüter geschossen werden.



Lektion 5 – Berge und Seen

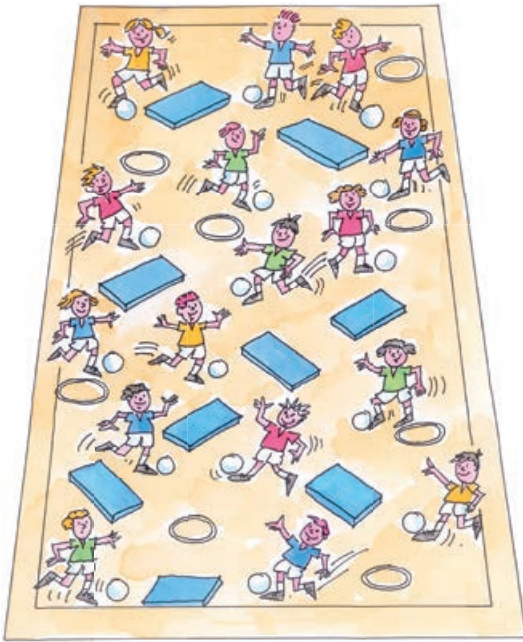
Mittelstufe, 45 Minuten

Wandern und Schwimmen

Einstieg, 15 Minuten

Material

- 1 Matte pro Schwimmer
- 1 Reifen pro Wanderer
- 1 Ball pro Kind
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Matten (Seen) und Reifen (Berge) in der Halle verteilen.
- 2 Teams bilden: Wanderer und Schwimmer.

Offen starten

- Alle Kinder dribbeln um die Berge (Matten) und Seen (Reifen).
- Ballführen variieren: mit dem Innenrist, links/rechts etc.

Üben

- Ball mit Innenrist (links oder rechts) um die Reifen führen.
- Ball mit Aussenrist (links oder rechts) um die Matten führen.

Wetteifern

1. Hebt die Lehrperson einen blauen Bündel:
... legen die Schwimmer ihren Ball in einen See, die Wanderer ihren Ball auf einen Berg.
Sind die Berge oder die Seen zuerst besetzt?
2. Hebt die Lehrperson einen roten Bündel:
... legen die Schwimmer ihren Ball auf einen Berg, die Wanderer ihren Ball in einen See.
3. Lehrperson hebt roten oder blauen Bündel:
Regeln wie 1. und 2.

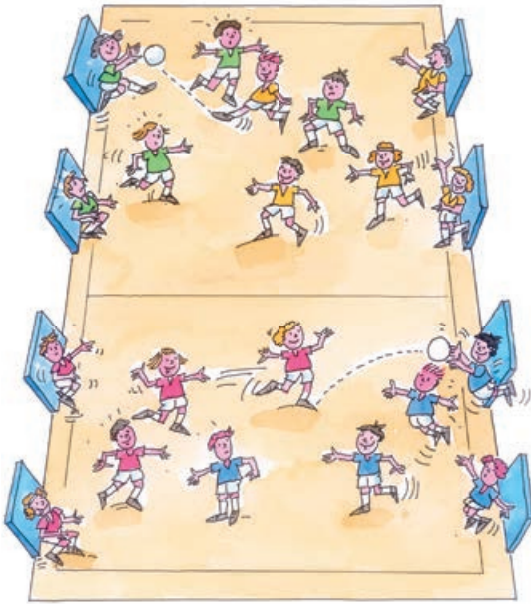


Alpen-Cup

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- 8 Matten
- 2 Bälle
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in 2 Spielfelder teilen.
- Pro Feld je 2 Tore (Matten an die Wand stellen).
- Teams vom Einstimmen übernehmen.
- Die Kinder spielen einen Match mit Torhüter.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.
- Spiel mit Bande.
- Der Ball ist im Aus (> Einkick), wenn er über die Linie ins andere Feld rollt.

Fokus

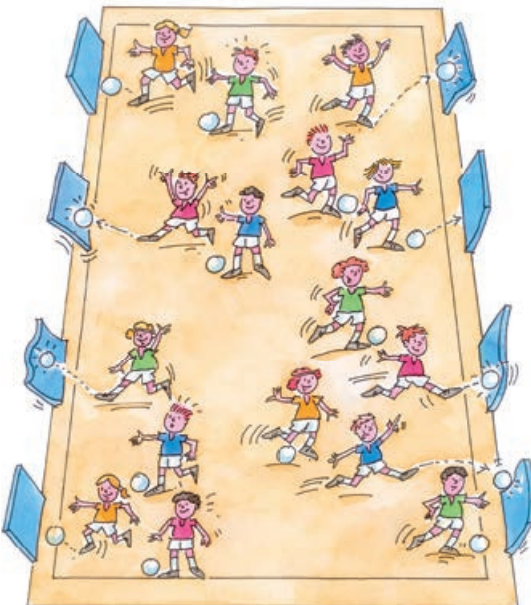
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Suchen die Kinder entschlossen den Torabschluss?

Mattenkönig

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 8 Matten
- 1 Ball pro Kind
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Mattentore aus vorangehendem Spiel verwenden.
- Jedes Kind hat 1 Ball.
- 4 Kinder schiessen abwechselungsweise auf die Matte: Wer schafft es, dass nach seinem Schuss die Matte kippt?

Varianten

- Distanz vergrößern.
- Alle gleichzeitig.
- Bei welchem Team kippt die Matte zuerst auf den Boden?



Lektion 6 – Pokale sammeln

Mittelstufe, 45 Minuten

Medaillen-Diebe

Einstieg, 15 Minuten

Material

- 4 Ballarten (z. B. weiche Bälle, Tennisbälle, Volleybälle, Fussbälle)
- 8 Kastenteile
- 2 bis 3 Bälle pro Kind
- 1 Bündel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Je ein Kastenelement in die 4 Hallenecken stellen und gleich viele Bälle hineinlegen.
- 2-mal 2 Kastenelemente aufeinander in der Hallenmitte aufstellen.
- 4 Teams bilden.
- In den Teams 2er-Gruppen bilden.
- Jedes Team hat seine eigene Ballfarbe: Team A hat z. B. rote Bälle, Team B hat weisse.
- Auf ein Signal dribbeln alle Spieler gleichzeitig aus ihren Ecken in Richtung Mitte und legen ihre Bälle in einen der beiden Kästen.
- Danach rennen sie zurück und holen ihren zweiten resp. dritten Ball.
- Sobald alle ihre Bälle in der Mitte sind, dürfen sie diese wieder zurückführen (pro Kind immer nur 1 Ball).
- 4 Runden; nach jeder Runde wechseln die Teams die Ecken.

Welches Team hat zuerst wieder alle eigenen Bälle (Medaillen) in seinem Kasten (Pokal)?

Varianten

- Nur mit dem linken oder rechten Fuss führen.
- Rückwärts, seitwärts etc.

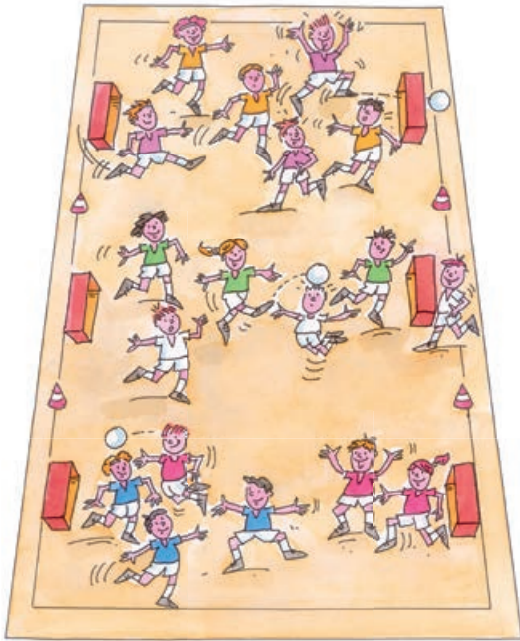


Pokal-Turnier

Hauptteil, 25 Minuten

Material

- 6 Kastenelemente
- 3 Bälle
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Halle in drei Spielfelder teilen.
- Pro Feld je 2 Tore (Kastenelemente quer aufstellen).
- 6 Teams bilden.
- Die Kinder spielen einen Match mit Torhüter.
- Tore können von vorne und von hinten erzielt werden.
- 3 Runden à ca. 7 Minuten.
- Gegner, Spielerposition und Torhüter nach jeder Runde wechseln.

Fokus

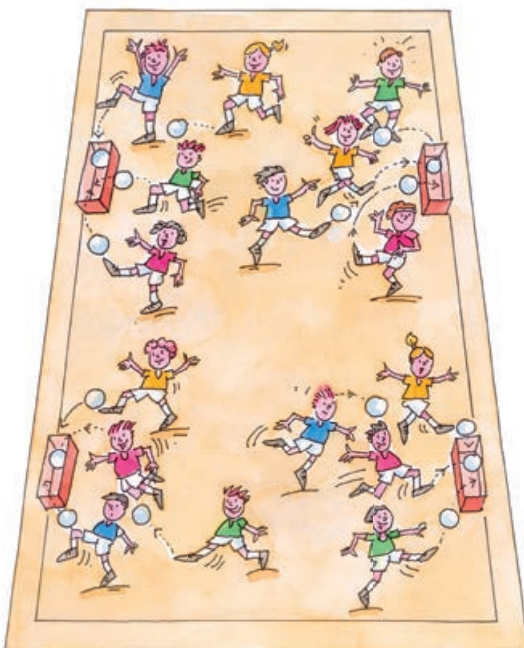
- Sind alle Kinder am Spiel beteiligt?
- Dribbeln und passen die Kinder mutig nach vorne?

Lupferlis

Ausklang, 5 Minuten

Material

- 6 Kastenelemente
- 1 Ball pro Kind
- 1 Bändel/Überziehleibchen pro Kind



Beschreibung

- Kastenelemente aus vorangehendem Spiel verwenden und auf den Boden legen.
- Die Kinder in gleich grosse Gruppen aufteilen.
- Alle Kinder stehen mit dem Ball am Fuss auf einer Linie vor ihrem jeweiligen Kastenteil.

Wer schafft es, den Ball mit dem Fuss in das Kastenteil zu heben?

Wer es geschafft hat, vergrössert die Distanz zum Kastenteil (z. B. Linien als Orientierung).

Wer schafft am meisten erfolgreiche Heber?



Gestaltung des Pausenplatzes

Fussball ist ein beliebtes und geeignetes Pausenplatzspiel. Die Teams sind meist schnell zusammengestellt, und schon kann der Ball rollen. Im Folgenden möchten wir Sie mit Ideen zur effektiven Gestaltung des Schulpausenplatzes anregen – so, dass möglichst viele Kinder mitspielen können.

Freiraum für unbeschwertes Spielen ist für die kindliche Entwicklung wichtig und soll für sämtliche Kinder zugänglich sein. Da in den Schulpausen die Kinder alle gleichzeitig auf den Pausenplatz strömen, ist der Platz beschränkt.

Oftmals bestimmen die älteren Kinder, wer mitspielen darf. Jüngere Kinder, Ungeübte und Mädchen dürfen oft nur Nebenrollen einnehmen. Damit alle Kinder die Möglichkeit haben, Fussball zu spielen, gilt es, den verfügbaren Raum bewusst zu gestalten.

Auf mehreren Spielfeldern nebeneinander kommen alle Kinder zum Spielen. Kleine Tore, kleine Teams und kleine Felder erhöhen die Beteiligung und sorgen für maximalen Spielspass. Die folgende Zeichnung gibt Anregungen, wie ein Pausenplatz möglichst zu einem Fussballparadies für alle werden kann.



Spielturnier

Erlebnis vor Ergebnis: An einem Turnier sollen alle Kinder in einem Ambiente mitspielen dürfen, das von Fairplay und Respekt geprägt ist und ihren Bedürfnissen entspricht.

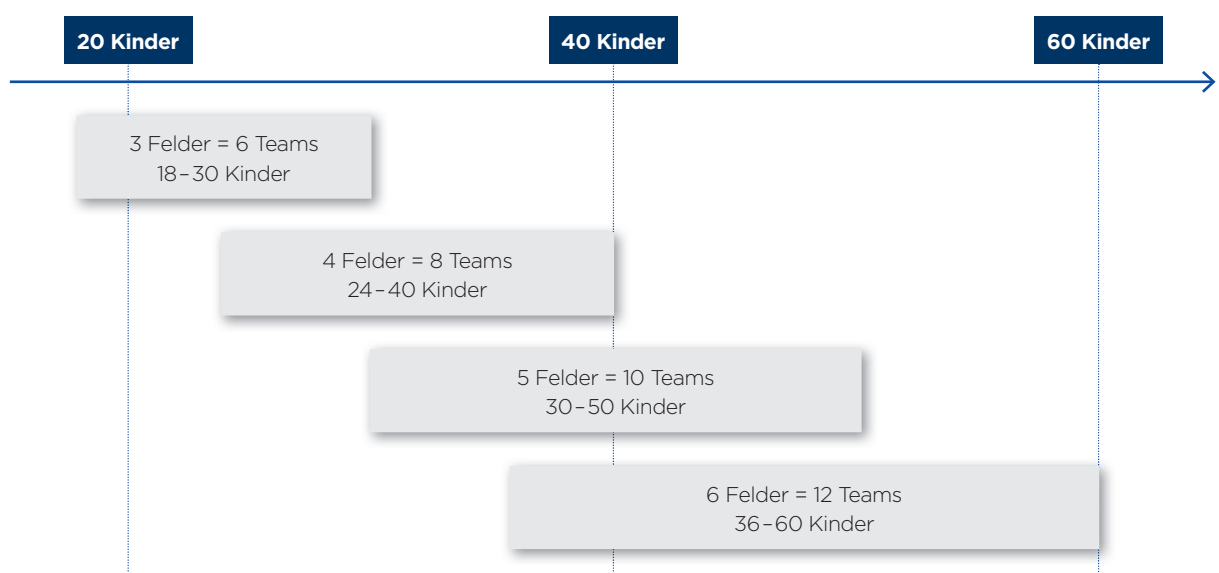
Wir empfehlen für die Primarschulstufe eine Turnierform, die der Fussball-Juniorenkategorie F entspricht. Weil Fairplay und Respekt an vorderster Stelle stehen, wird hier ohne Schiedsrichter/-in gespielt. Die Teams absolvieren gleich viele Spiele und haben kaum Wartezeiten. Zudem spielen alle Kinder auf allen Positionen.

Die Kinder spielen in kleinen Teams. Am Ende des Turniers wird keine Rangliste erstellt.

Beschrieb	
Turnierform	Rotationssystem, keine Ausscheidungs- und Rangierungsspiele.
Anzahl Spieler/-innen	3 gegen 3, bis maximal 5 gegen 5; nach Möglichkeit keine Ersatzspieler/-innen.
Turnierdauer	6–8 Runden; 60–180 Minuten
Spieldauer	10–15 Minuten
Anzahl Teams	6–12 Teams
Spielfeld	3 gegen 3 ca. 20 × 15 Meter; 5 gegen 5 ca. 30 × 20 Meter
Tore	Je ein Tor (3–5 Meter) oder je 2 kleine Tore
Bälle	Grösse 4; 290 oder 360 Gramm

Turniere im Rotationssystem sind flexibel planbar und in der Durchführung unkompliziert. Die Anzahl der Teams lässt sich aus der Anzahl teilnehmender Kinder bestimmen (siehe Grafik unten). Daraus ergibt sich die Anzahl der Felder. Die Felder können mit Markierungsteller oder Malstäben markiert werden.

Als Tore können ebenfalls Malstäbe oder Pylonen verwendet werden. Weil wir keine Rangierungs- und Ausscheidungsspiele durchführen, ist die Rundenanzahl frei zu bestimmen und kann bei Bedarf auch während des Turniers noch angepasst werden.



Impressum

Sportlektionen für die Primarstufe

Autoren: Claudia Furger, Dominik Müller, Raphael Kern

Projektleitung: Raphael Kern

Redaktion: Sonja Brunschwiler, TEXTARBEIT

Fotos: Daniel Rodriguez

Illustrationen: Rolf Imbach

Ausgabe 2017

Schweizerischer Fussballverband
Association Suisse de Football
Associazione Svizzera di Football
Swiss Football Association



Postfach · 3000 Bern 15 · Schweiz
Case postale · 3000 Berne 15 · Suisse
Casella postale · 3000 Berna 15 · Svizzera
P.O. Box · 3000 Bern 15 · Switzerland

Haus des Schweizer Fussballs
Maison du football suisse
Casa del calcio svizzero
The House of Swiss Football
Worbstrasse 48 · 3074 Muri

T +41 31 950 81 11
F +41 31 950 81 81
info@football.ch · www.football.ch