



Fotos: xyxyxyxyxyxy

# DIE FUSSBALL-FLÖHE

Die JSG Gellersen/Reppenstedt hat ein eigenes Konzept für ihre Bambinifußballer geschrieben.

Der Spitzname von Lionel Messi lautet „La Pulgá“. Zu deutsch: Der Floh! Die Spielgemeinschaft JSG Gellersen/Reppenstedt aus dem Landkreis Lüneburg bezeichnet ihre jüngsten Spieler sowie das zu dieser Altersklasse gehörende Ausbildungskonzept analog zum Entwicklungsstand und zu einem der besten Fußballer der Welt, „die Fußball-Flöhe“.

AUTOR  
Philip Gräfenstädt  
ALTERSSTUFEN  
G ■

## DAS ZIEL: ERFOLGREICH IN DEN SPORT STARTEN

Kinder begreifen ihre Umwelt durch Bewegung. In den Kindergärten unserer Kommune wird dieser Bewegungsfreude bereits vielfältig Rechnung getragen. Die JSG-Fußball-Flöhe sollen dieses Angebot ergänzen. Im Rahmen unseres Jugendkonzepts lautet eines der Ziele, allen Kindern einen erfolgreichen Start im Sport zu ermöglichen und hierbei für ihre ersten Schussversuche im Rahmen von fußballorientierten Bewegungsspielen einen Schwerpunkt zu legen. Die Lebenswelt des runden Leders sind Tore, Siege, Niederlagen, Punkte und Wettkämpfe. Das gilt auf keinen Fall für unsere Fußball-Flöhe! Auch wenn Kinder begierig sind, Neues zu erlernen, manche dabei Ehrgeiz entwickeln und dabei auf ihrem Lernweg Erfolge und Misserfolge verarbeiten müssen, steht bei uns stets der Spaß im Vordergrund. Wir wollen allen Kindern gerecht werden, so unterschiedlich ihre motorische und kognitive Entwicklung noch ist. Die Spielstunden der Fußball-Flöhe setzen sich zum Ziel, Bewegungs-

anreize und -aktivitäten zu schaffen – für eine vielseitige sportliche Förderung.

## LERNEN DURCH NACHMACHEN UND ERPROBEN

In den Spielstunden der Fußball-Flöhe werden keine engen Abläufe vorgegeben. Lernen findet nicht nur durch Nachmachen statt, sondern vor allem durch eigenes Erproben. Unsere Trainer sorgen über den organisatorischen Aufbau dafür, dass sich die Fußball-Flöhe individuell, spielerisch und ohne Druck erproben können. Über persönliche Erfolgserlebnisse werden Spaß am Fußball und der Sportgemeinschaft vermittelt. Um ein kindgemäßes Training durchführen zu können, orientieren wir uns inhaltlich stark am DFB:

- Ganzheitliche Förderung der Kinder
- Spielerisches Kennenlernen des Balls
- Bewegungsgeschick und Bewegungsfreude
- Freude am Fußball(Spielen)
- Kennenlernen einfacher Spielregeln

## Zusammenspiel zwischen Körper und Gehirn

Bewegungshandlungen werden einerseits durch körperliche Voraussetzungen und andererseits durch eine Informationsverarbeitung im Gehirn bestimmt. Schießt ein Kind einen Ball mit vorherigem Anlauf auf ein Tor, erfordert dies zum einen Kraft in den Beinen. Zum anderen muss das Gehirn berechnen, wie viel dieser Kraft es einsetzen muss, und wie die Fußstellung die Richtung beeinflusst, um schließlich ein Tor zu erzielen. Wir wollen bei den Fußball-Flöhen einen Beitrag zu dieser Entwicklung der motorischen Basisfähigkeiten leisten.

- Gesamtkörperliche Gewandtheit
- Koordinationsfähigkeit
- Feinmotorische Geschicklichkeit
- Gleichgewichtsvermögen
- Reaktionsfähigkeit
- Sprungkraft
- Bewegungsgeschwindigkeit
- Bewegungssteuerung

Der Schwerpunkt bestimmt der Fußball. Hier werden eine Vielzahl grobmotorischer Fähigkeiten gefordert, die eine Bewegung des ganzen Körpers darstellen.

## Gedanken zur Leitlinie 'Wir sind alle Sieger'

Eine große Pyramide braucht ein breites Fundament. Um eine stabile Basis bei unseren Fußball-Flöhen aufzubauen, sollen die Spielstunden nicht nur fußballspezifisch sein, sondern ein abwechslungsreiches, möglichst breit gefächertes Spiel- und Bewegungsprogramm bieten. Für die Fußball-Flöhe orientieren wir uns an der Leitlinie „Wir sind alle SIEGER“.

- Sportliche Vielseitigkeit (nicht nur fußballspezifische Lernziele verfolgen)
- Individuelle Förderung – gemeinschaftlicher Spaß
- Einfache Aufgaben spannend verpackt, um spielerisch ohne Druck zu lernen
- Gruppen sollen möglichst klein sein, um jedem Fußball-Flöh viele Aktionen zu ermöglichen und lange Wartezeiten zu vermeiden
- Erfolgserlebnisse für jedes einzelne Kind ermöglichen
- Resultate sind unwichtig. Stattdessen steht die Entwicklung und Förderung aller Spielerinnen und Spieler im Vordergrund
- Auf Basis dieser Leitlinie haben wir eine Spielstunde im Stationsbetrieb organisiert (siehe folgende Doppelseite). Wundert euch bitte nicht, dass dort der Anfangsbuchstabe „G“ fehlt – er steht übergeordnet für die kleinen Gruppen, die wir durch den Stationsbetrieb gewährleisten.

## Die Leitlinie der Fußball-Flöhe: »Wir sind alle S-I-E-G-E-R!«



SPORTLICHE VIELSEITIGKEIT



INDIVIDUELLE FÖRDERUNG – GEMEINSCHAFTLICHER SPASS



EINFACHE AUFGABEN SPIELERISCH UND SPANNEND VERPACKT



GRUPPEN SIND KLEIN, UM JEDEM VIELE AKTIONEN EINZURÄUMEN



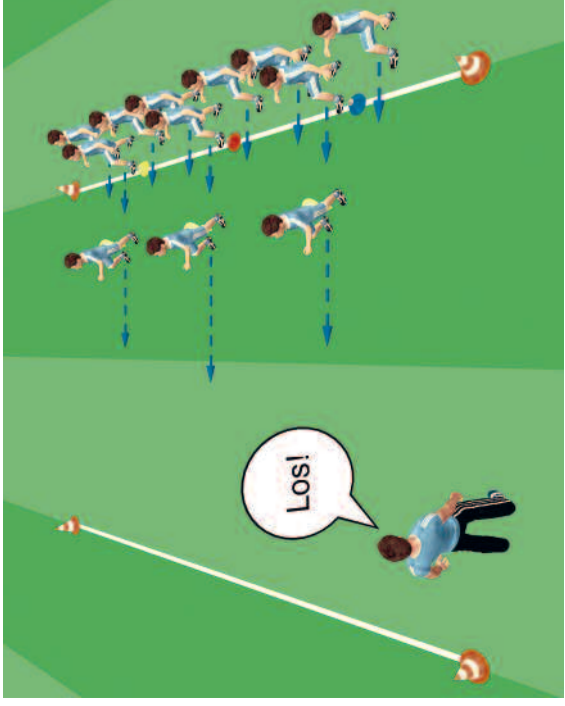
ERFOLGSERLEBNISSE FÜR JEDES EINZELNE KIND ERMÖGLICHEN



RESULTATE SIND NICHT WICHTIG, SONDERN ENTWICKLUNG



## SPIELSTUNDE 'DIE FUSSBALLPIRATEN'



### SPORTLICHE VIELSEITIGKEIT

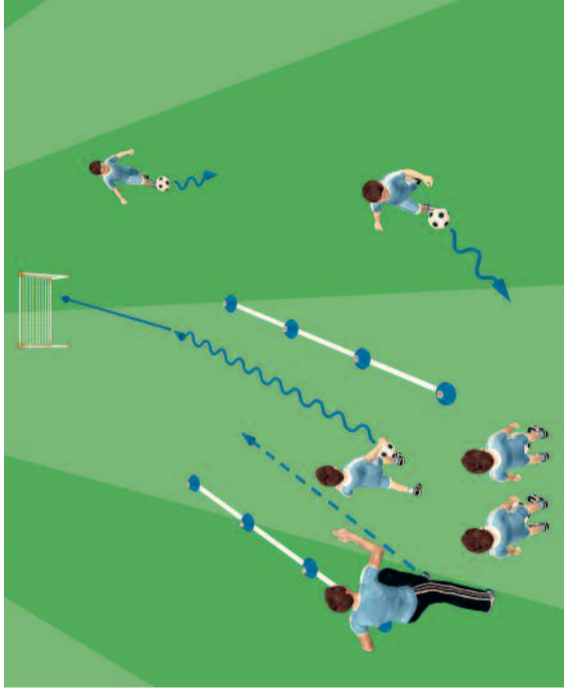
#### HALTET DEN SCHATZDIEB

#### ORGANISATION

- > Eine Laufstrecke mit Start- und Ziellinie von ca. 10 bis 12 Metern markieren.
- > Mehrere Gruppen zu je 4 Spielern bilden.
- > 1 Spieler als 'Schatzdieb', die anderen 3 als 'Verfolger' einteilen.
- > Die Gruppen stehen mit einem Abstand zueinander auf der Startlinie, der Schatzdieb hat ein Leibchen (den Schatz) hinten im Hosensack stecken und steht ca. 1 Meter vor seiner Gruppe im Feld.

#### ABLAUF

- > Auf ein Kommando versucht der Schatzdieb, so schnell wie möglich die Ziellinie zu erreichen, ohne dass einer der Verfolger sein Leibchen aus dem Hosensack ziehen kann.
- > Nach jedem Durchgang erfolgt ein Aufgabenwechsel.
- > Welches Kind ist der erfolgreichste Schatzdieb?



### ERFOLGSERLEBNISSE ERMÖGLICHEN

#### KANONENSCHIESSEN (STATION 3)

#### ORGANISATION

- > 5 bis 7 Meter seitlich vor einem Minitor eine etwa 5 Meter lange Hütchengasse (Kanone) errichten.
- > Die Kinder postieren sich mit je 1 Ball vor der Kanone.

#### ABLAUF

- > Auf ein Kommando dribbelt der erste Spieler durch die Hütchengasse und schießt auf das Minitor (feuert die Kanonenkugel ab).
- > Anschließend startet der nächste Spieler usw.
- > Nach zwei oder drei Durchgängen stellt sich der Trainer hinter das jeweils erste Kind, das auf sein Kommando losdribbelt und sofort von ihm unter Druck gesetzt wird, da der Trainer den Einschlag der Kanonenkugel unbedingt verhindern möchte. Natürlich gelingt es den Kindern aber immer, ihre Kanonenkugel abzufeuern.

### INDIVIDUELLE FÖRDERUNG

#### SCHATZSUCHE (STATION 1)

#### ORGANISATION

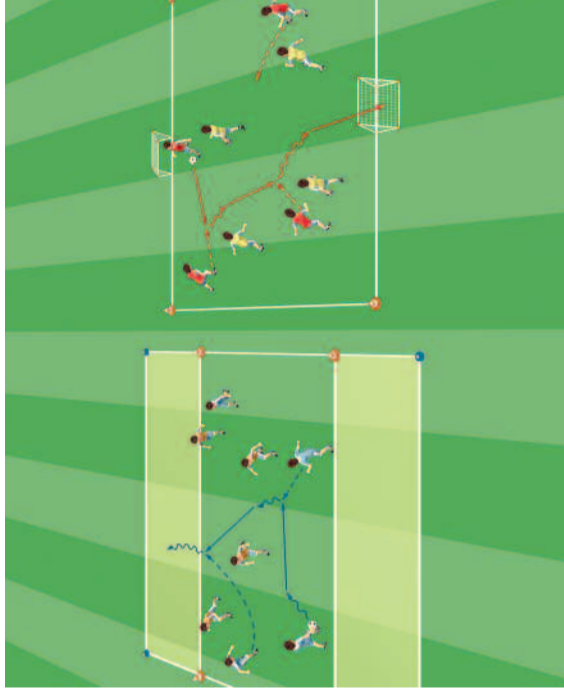
- > Eine Hütchengasse und einen Dribbelparcours gemäß Abbildung markieren und die Kinder mit je 1 Ball vor der Hütchengasse postieren.

#### ABLAUF

- > Die Spieler dribbeln nacheinander durch die Hütchengasse und anschließend im Slalom durch den Parcours.
- > Für jeden erfolgreichen Durchgang, bei dem der Ball weder die Gasse noch den Parcours verlassen hat, erhalten die Spieler einen kleinen 'Schatz' vom Trainer (z. B. Bändchen, Hütchenteller, Armbänder etc.).
- > Welches Kind sammelt die meisten Schätze?

#### HINWEIS

- > Die Aufgaben variieren, z. B. den Ball durch die Gasse oder den Slalom rollen.



### RESULTATE SIND NICHT WICHTIG

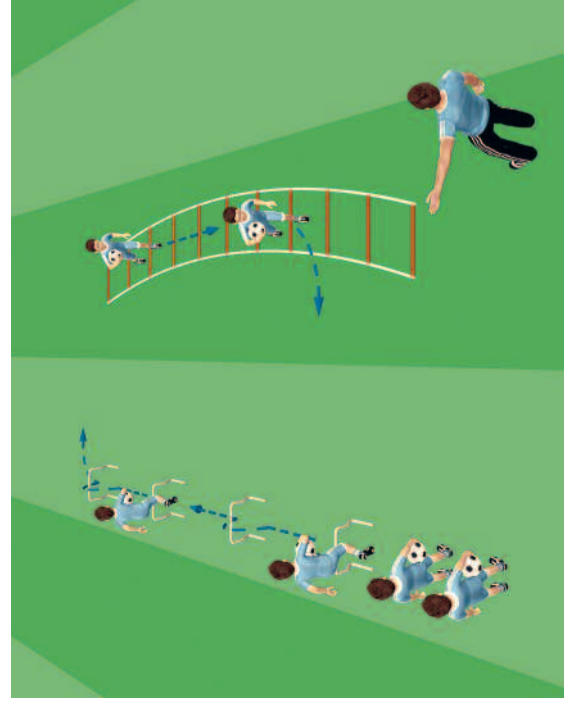
#### STURM ODER FLAUTE?

#### ORGANISATION

- > Feld 1: 20 x 20 Meter mit zwei 5 Meter tiefen Endzonen
- > Feld 2: 20 x 15 Meter mit 2 Minitoren
- > 4 Mannschaften à 3 bis 4 Spieler einteilen.

#### ABLAUF

- > Feld 1: Spiel 4 gegen 4 auf die Endzonen. Gelingt es einer Mannschaft, den Ball in die gegnerische Endzone zu bringen, wechselt sofort die Spielrichtung.
- > Variation: Die Teams spielen Handball auf die Endzonen.
- > Feld 2: Spiel 4 gegen 4 auf die Minitore
- > Nach 4 Minuten Spielzeit ruft der Trainer neue Paarungen auf und 2 Mannschaften wechseln das Spielfeld.
- > Die Kinder spielen 'just for fun'. Tore werden nicht gezählt, Ergebnisse nicht festgehalten.



### EINFACHE AUFGABEN SPANNEND VERPACKT

#### AUF HOHER SEE (STATION 2)

#### ORGANISATION

- > 4 kleine Hürden sowie eine Koordinationsleiter gemäß Abbildung aufstellen.
- > Die Kinder postieren sich mit je 1 Ball in der Hand vor der ersten Hürde.

#### ABLAUF

- > Die Kinder springen nacheinander über die Hürden (Wellen) und überlaufen anschließend die Koordinationsleiter (Schiff) mit je 1 Kontakt (Plankenlauf).
- > Nach zwei oder drei Durchgängen postiert sich der Trainer (Schiffskapitän) vor der Koordinationsleiter und zeigt während des Plankenlaufs mit den Händen zu einer Seite.
- > Die Kinder müssen möglichst schnell auf sein Kommando reagieren und das Schiff zur angezeigten Seite verlassen. Für jede gelungene Rettung dürfen sie den Schiffskapitän abklatschen.



EIGENANZEIGE  
190 X 74 MM