



DFB-AKADEMIE

Poste Dein

#dfbmobil

Erlebnis

DFB-MOBIL: PASSSPIEL IN ALLEN ALTERSKLASSEN

Entwicklungsgerechtes Spielen und Trainieren

COMMERZBANK 

Offizieller Partner der
DFB-Qualifizierungsoffensive

WAS WOLLEN UND KÖNNEN BAMBINI?



Die Kinder mit vielseitigen und interessanten Spiel- und Bewegungsaufgaben ganzheitlich fördern!

6

5

4

3

2

1
Spielen und Bewegen

Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch Hütchen-Bingo

ORGANISATION UND ABLAUF

- Ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren.

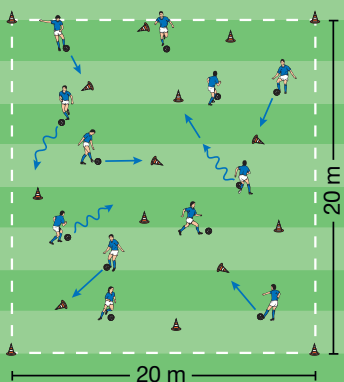
- Mehrere Hütchen frei darin verteilen.
- Die Spieler haben je einen Ball.
- Sie dribbeln frei im Feld und versuchen, die Hütchen umzuschießen.
- Welcher Spieler trifft in 1 Minute die meisten Hütchen?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Als Trainer darauf achten, dass die Spieler die umgeschossenen Hütchen sofort wieder aufstellen, ihre Bälle zurückholen und zum nächsten Hütchen dribbeln.

VARIATION

- 2 Teams bilden. Eine Mannschaft versucht, möglichst viele Hütchen umzuschießen, das andere Team stellt sie wieder auf. Wie viele Hütchen liegen nach 1 Minute auf dem Boden?



WAS WOLLEN UND KÖNNEN F-JUNIOREN?



Als Trainer stets am Straßenfußball früherer Tage orientieren und diese Philosophie in das Vereinstraining übertragen.

6

5

4

3

2

1
Spielen und Lernen

Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch Pass-Könige

ORGANISATION UND ABLAUF

- Das Feld beibehalten und mit Hütchen mehrere Doppeltore darin errichten.

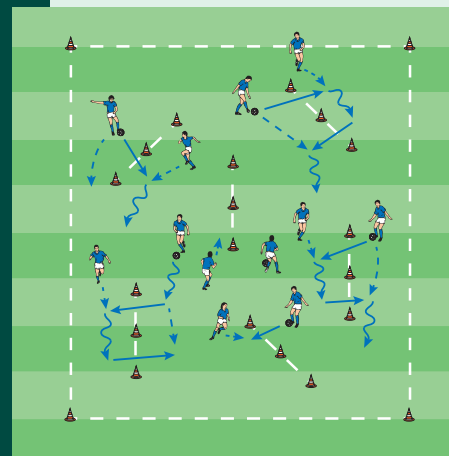
- Spielerpaare mit je einem Ball bilden.
- Die Spieler dribbeln bzw. laufen durch das Feld und passen sich paarweise durch die Doppeltore zu.
- Welches Spielerpaar passt in 2 Minuten durch die meisten Doppeltore?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Ballbesitzer passen durch die eine Seite des Doppeltores zu ihrem Partner, der an- und mitnimmt und dann durch die jeweils andere Seite zurückpasst.
- Die Paare dürfen nicht 2-mal nacheinander durch das gleiche Doppeltor passen.

VARIATION

- Die Doppeltore dürfen nur mit der Innenseite durchspielt werden.



WAS WOLLEN UND KÖNNEN E-JUNIOREN?



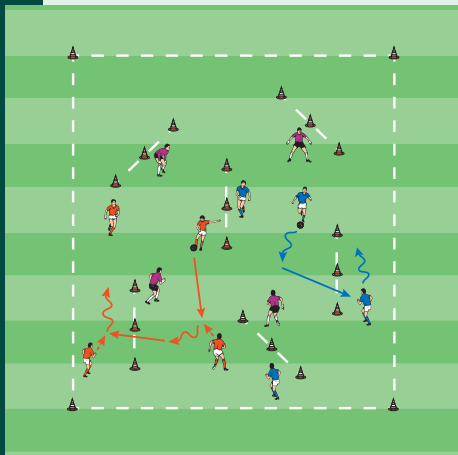
Die Spielfreude und Ideen der E-Junioren mit freien Fußballspielen in kleinen Gruppen fördern. Dabei spielerisch alle wichtigen Basistechniken erlernen!



Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch Doppeltor-Wettkampf mit 'Torwächtern'

ORGANISATION UND ABLAUF

→ Den Aufbau weiter verwenden.



- 3 Teams einteilen – 2 davon im Feld aufstellen, die Spieler des dritten Teams agieren als Torhüter an den Doppeltoren.
- Die beiden Teams im Feld passen sich mit je einem Ball in den eigenen Reihen zu und versuchen, Pässe durch eine Seite der Doppeltore zu spielen.
- Welches Team spielt in 3 Minuten die meisten Pässe durch die Tore?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Mehr Doppeltore als Torhüter errichten.
- Die Passtechnik erstmalig korrigieren!

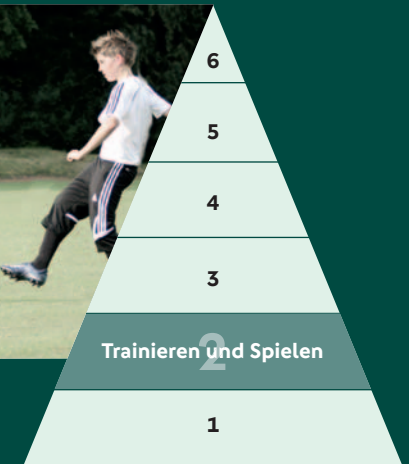
VARIATIONEN

- Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.
- Mit nur einem Ball im 4 gegen 4 auf die Doppeltore mit Torhütern spielen.

WAS WOLLEN UND KÖNNEN D-JUNIOREN?



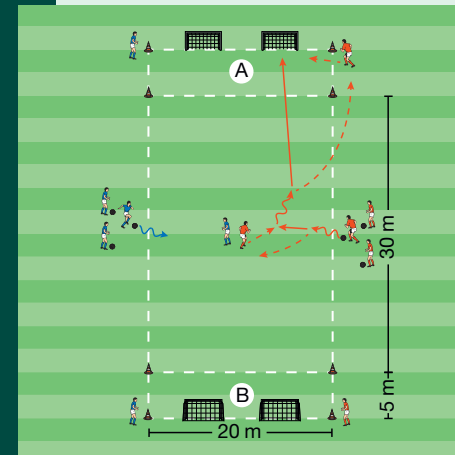
Auf der Basis einer breit angelegten Grundausbildung im Kinderbereich kann und muss jetzt ein systematisches Fußballtraining beginnen!



Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch Pass-Rundlauf auf Minitore

ORGANISATION UND ABLAUF

→ Ein 30 x 20 Meter großes Feld markieren.



- 5 Meter hinter den Grundlinien je 2 Minitore platzieren.
- 2 Teams bilden und mit Bällen als Anspieler an den Seitenlinien aufstellen.
- Je 1 Spieler ohne Ball im Feld postieren.
- Der erste Anspieler einer Mannschaft passt zu seinem Mitspieler ins Feld, der den Ball an- und mitnimmt und in eines der beiden Hütchentore (A oder B) passt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Auf ein korrektes Passspiel achten.

VARIATIONEN

- Der Passgeber stellt ein Hütchentor zu. Der Passempfänger nimmt zum jeweils anderen Tor an und mit.
- Der Passgeber rückt zum 1 gegen 1 auf die Minitore ins Feld nach.

WAS WOLLEN UND KÖNNEN C-JUNIOREN?



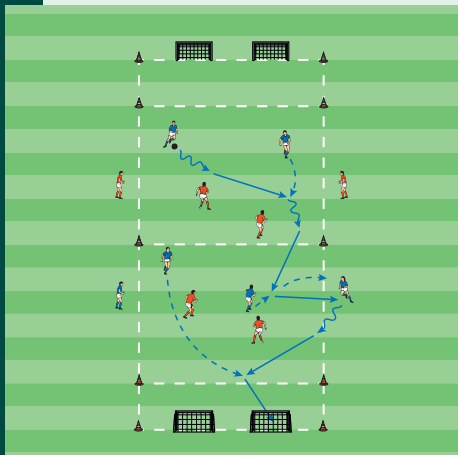
Technisch-taktische Grundlagen des Fußballspiels vertiefen und die Freude am Fußballspielen stabilisieren!



Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch
4 plus 2 gegen 4 plus 2

ORGANISATION UND ABLAUF

→ Den Aufbau und die Teams beibehalten.



- An den Seiten je 2 Anspieler postieren.
- 4 gegen 4 im Feld. Die Ballbesitzer versuchen im Zusammenspiel mit den Anspielern auf die beiden Minitor auf der gegenüberliegenden Grundlinie Treffer zu erzielen.
- Die Passgeber wechseln mit den Anspielern nach jedem Zuspiel sofort Position und Aufgabe, indem der jeweilige Passempfänger ins Feld dribbelt.
- Welches Team erzielt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Überzahl der Ballbesitzer im Zusammenspiel mit den Anspielern fördert vielfältige Passkombinationen.

VARIATION

- Die Anspieler verbleiben auf den Außenpositionen (Erleichterung).

WAS WOLLEN UND KÖNNEN B-/A-JUNIOREN?



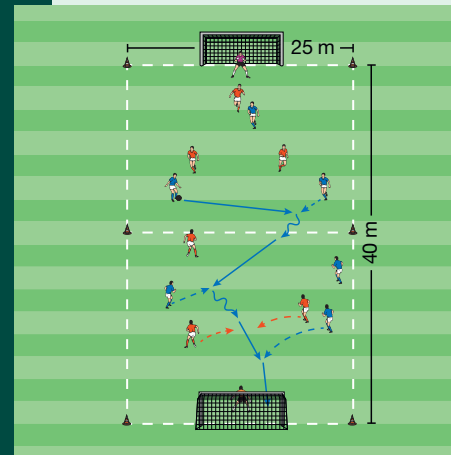
Alle technisch-taktischen Grundlagen stabilisieren, auf spezielle Positionsanforderungen abstimmen und den Wettspielanforderungen anpassen!



Beispiel aus dem DFB-Mobil-Besuch
'Spiel auf 2 Tore' gegen 'Ballhalten'

ORGANISATION UND ABLAUF

→ Ein 40 x 25 Meter großes Feld mit Toren und Torhütern markieren.



- 1 Angreifer- und 1 Verteidiger-Team bilden.
- 6 gegen 6 + Torhüter. Die Angreifer spielen auf die beiden Tore (1 Tor = 1 Punkt).
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so passen sie sich auf Ballhalten in den eigenen Reihen zu (5 Pässe = 1 Punkt).
- Welches Team erzielt die meisten Punkte?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Aufgaben nach ca. 5 Min. wechseln.
- Ausreichend Ersatzbälle bereithalten.

VARIATIONEN

- Die Angreifer und/oder die Verteidiger dürfen nur mit höchstens 3 Kontakten agieren.
- Die Aufgaben auf ein Trainerkommando sofort wechseln!



DFB-AKADEMIE

DEUTSCHER FUSSBALL-BUND E. V. • ABTEILUNG TRAINER AUS-, FORT- UND WEITERBILDUNG
OTTO-FLECK-SCHNEISE 6 • 60528 FRANKFURT/MAIN • WWW.DFB.DE