

Von  -Trainer Ralf Peter

BETREUUNG | TEAM-UMFELD | WETTSPIEL | TRAINING

Anzahl der Spieler: -

ALTERSSTUFEN: SIEHE TRAININGSFORMEN

Raum: -

# PASSEN WIE TONI KROOS

**Toni Kroos könnte in den Lehrbüchern für den Satz stehen, nach dem nichts so schnell ist wie der Ball. Der 24-Jährige von Real Madrid war der stille Taktgeber bei der WM und bewies wie zuvor in der Bundesliga sein großes Geschick im Passspiel und beim Erkennen von freien Räumen und Mitspielern.**



### Der Denker und Lenker im Mittelfeld

Toni Kroos führte bei der WM gleich zwei Statistiken an. Er war der Spieler mit den meisten Ballkontakten (701) und den meisten Pässen (510) im gesamten Turnier. Mit seiner enormen Ballsicherheit und Präsenz im Mittelfeld galt er als 'Strippenzieher' der DFB-Elf. Dass darüber hinaus mehr als 91 Prozent seiner Abspiele beim Mitspieler ankamen, spricht für die außergewöhnliche Qualität seines Passspiels.

### Passformen oft mit Wettbewerben koppeln

Für den Übertrag in den Kinderfußball muss zunächst einmal grundsätzlich gesagt werden, dass die Basistechniken Dribbeln und Schießen in der Ausbildung der kleinsten Fußballer einen höheren Stellenwert einnehmen. Schließlich wollen wir keine Passmaschinen 'heranzüchten', sondern kreative Spieler ausbilden, die in Straßenfußballermanier zahlreiche überraschende Lösungen parat haben und schlicht und einfach den Ball beherrschen können.

Zudem müssen wir Kinder zum Dribbeln und Schießen nie motivieren. Sie machen es schon gerne aus eigenem Antrieb. Denn wer spielt nicht gerne einen Gegenspieler aus oder schießt auf das Tor? Beim Trainieren des Passens müssen die Kinder also vor allem Spaß bei den Übungen und Spielen haben. Viele Trainingsformen lassen sich an Wettbe-

werbe koppeln, die die Aufmerksamkeit und Freude erhöhen.

Beim Passspiel gibt es immer zwei Hauptakteure, nämlich den Passgeber und den Passempfänger. Letzterer muss seine Bewegung auf dem Platz in Abhängigkeit vom Passgeber und dem Gegner wählen. Darüber hinaus ist für den Passgeber das richtige Timing eine wichtige Anforderung. So kann ein zu früh wie ein zu spät gespielter Pass die Ursache für einen Ballverlust sein. Weitere Kriterien für ein gutes Passspiel sind Schärfe und Präzision. Das Passspiel an sich ist also ein äußerst komplexer Vorgang. Kathrin Peter gibt ab Seite 28 Anregungen, wie ein systematisches Erlernen und Verbessern des Passspiels mit Kindern aussehen kann.

### Exkurs: Fußball auf Rädern

Auch unser Fußballangebot auf Rädern – namentlich das DFB-Mobil – hat das Thema Passspiel aufgegriffen. Bei den Vereinsbesuchen erhalten Jugendtrainer während eines Praxisteils konkrete Anregungen für das entwicklungsge- rechte Spielen und Üben im Kinder- und Jugendfußball. So auch im zweiten Teil, in dem Trainingsformen zum Passen für alle Altersklassen demonstriert werden. Alle Übungen und Spiele für Bambinis bis D-Junioren gibt es auf den Seiten 32/33. ■



## DER PASS MIT DER INNENSEITE



1 Mit dem Spielbein Schwung holen und bei leicht gebeugtem Kniegelenk nach außen drehen!



2 Das Fußgelenk des Spielbeins feststellen! Den Ball mit der breiten Innenseite des Fußes treffen!



3 Das Standbein nahe neben dem Ball aufsetzen. Die Fußspitze dabei anheben! Mit dem Spielbein dem Ball nachschwingen!



## Systematisches Erlernen des Passspiels

Von Kathrin Peter • FLVW-Verbandssportlehrerin



Fotos: Axel Heimken (3), imago (1)

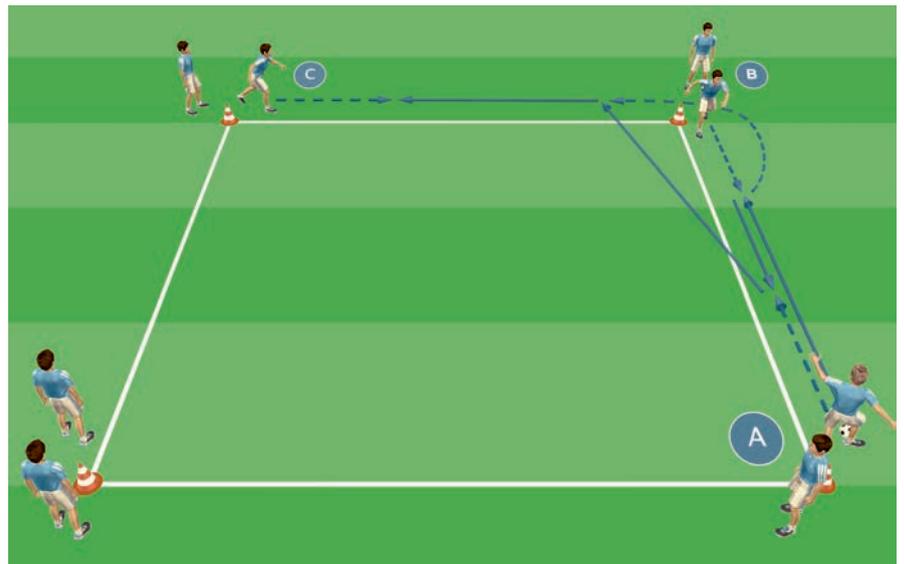
Im WM-Halbfinale gegen Brasilien erzielte Toni Kroos das 4:0 in 'Passspielmanier'. Sami Khedira hatte ihn vor dem Tor blank gespielt.

### KLATSCH UND SPIEL



#### Organisation

- Zwei 15 x 15 Meter große Felder (nur ein Feld in der Abbildung) aufbauen.
- Jedem Feld 8 Spieler zuweisen und gemäß Abbildung auf die Positionen verteilen.



#### Ablauf

- A passt zu dem entgegenkommenden B.
- B lässt auf A klatschen und umläuft in offener Stellung das Hütchen.
- A spielt in den Lauf von B, der auf den sich anbietenden C spielt usw.
- Nach jedem Pass rücken die Spieler

eine Position weiter.

#### Variationen

- Der jeweils 'freie' Spieler am Hütchen agiert als passiver Gegner.
- Wettbewerb gegen das andere Feld: Welches Team steht als erstes wieder in der Startformation?

„Hier geht es darum, die Passschärfe den geforderten Bedingungen anzupassen - also lange Pässe mit Druck, kurze Pässe getimt zu spielen!“

2 TRAININGSFORM

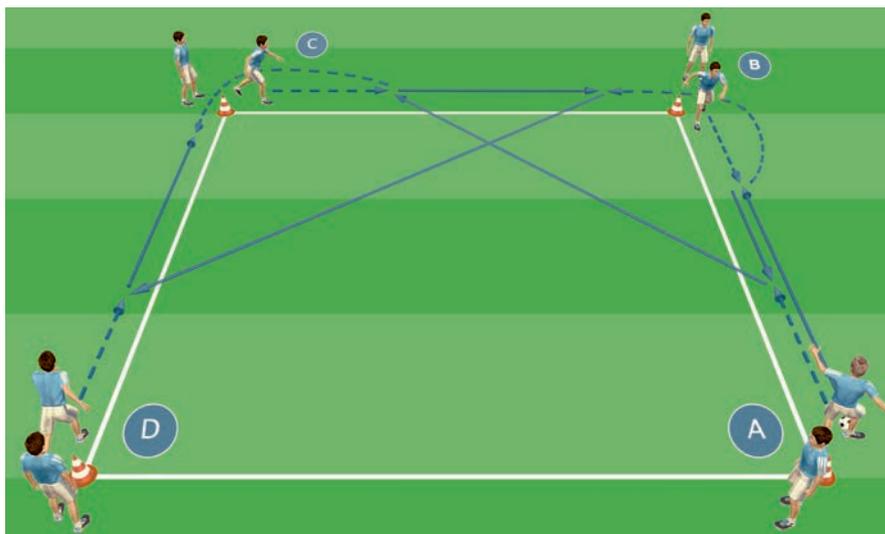
DRUCK REIN/DRUCK RAUS



□ G □ F ■ E ■ D

Organisation

- Aufbau und Zuweisung der Spieler aus Trainingsform 1 übernehmen.



Ablauf

- A passt zu B, der klatschen lässt und in offener Stellung das Hütchen umläuft.
- A kommt dem Pass entgegen und spielt jetzt diagonal zu C, der wieder auf B klatschen lässt. B passt diagonal zu D usw.

- Der Ball wird also immer gegen den Uhrzeigersinn prallen gelassen und im Uhrzeigersinn diagonal mit Druck gespielt.

Variation

- Mit 2 Bällen spielen. Wo sich die Bälle treffen = 5 Liegestütze.

3 TRAININGSFORM

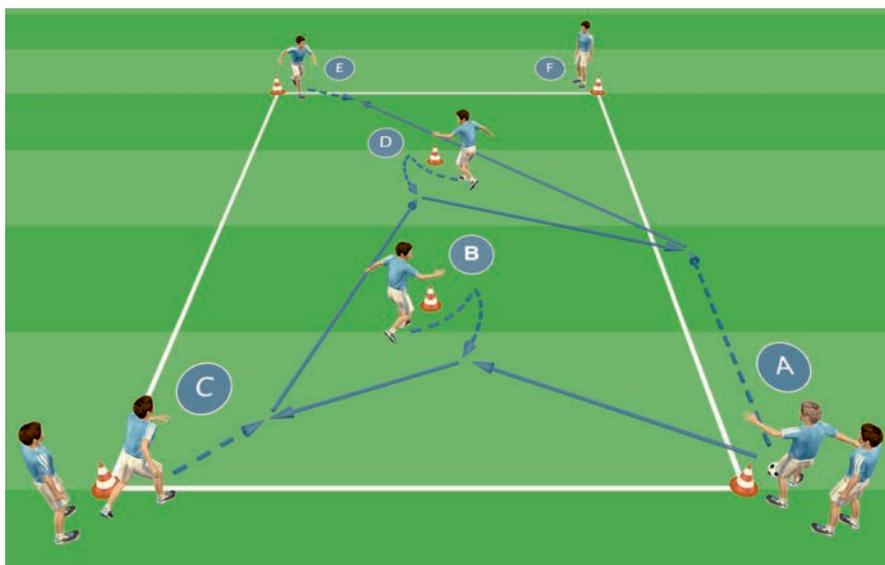
RECHTECK-KOMBINATION



□ G □ F ■ E ■ D

Organisation

- Zwei 20 x 12 Meter große Felder (nur ein Feld in der Abbildung) aufbauen.
- 2 Hütchen gemäß Abbildung im Feld aufstellen und die Spieler auf die Positionen verteilen.



Ablauf

- A passt auf den sich lösenden B, der in offener Spielstellung auf C ablegt.
- C spielt tief auf den sich lösenden D, der in den Lauf von A prallen lässt.
- A passt tief auf E oder F.
- Anschließend wechselt die Spielrichtung.

- A und C laufen zur anderen Seite.
- B und D drehen sich und spielen in gleicher Weise wieder mit E und F usw.

Hinweis

- Alle Spieler auch mal in der Mitte agieren lassen.



## Systematisches Erlernen des Passspiels

Von Kathrin Peter • FLVW-Verbandssportlehrerin



Ein gutes Passspiel lebt auch von guten Anspielstationen.



Auch Freistöße sind Pässe – zumeist gespielt als Flugball.



In Spielformen lernen die Kids, unter Druck zu passen.



Der Trainer demonstriert die Fußhaltung beim Passspiel.

Fotos: Klaus Schwarten (2), imago (2), Axel Heimken (1)

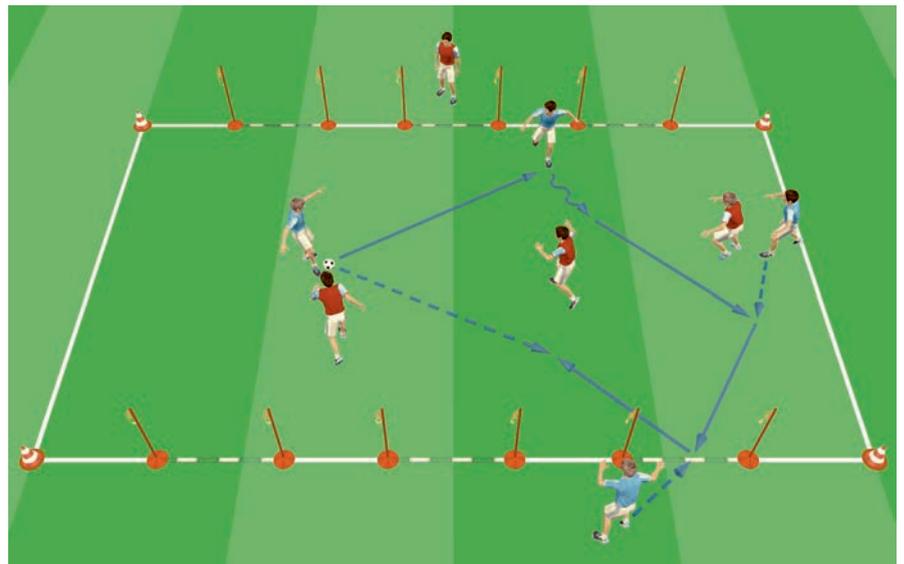
### TIEF-RÜCK-TIEF



□ G □ F ■ E ■ D

#### Organisation

- Die Felder aus Trainingsform 3 übernehmen.
- Auf den langen Seiten mit Stangen je 3 kleine Passtore errichten.
- 2 Teams à 4 Spieler einteilen.



#### Ablauf

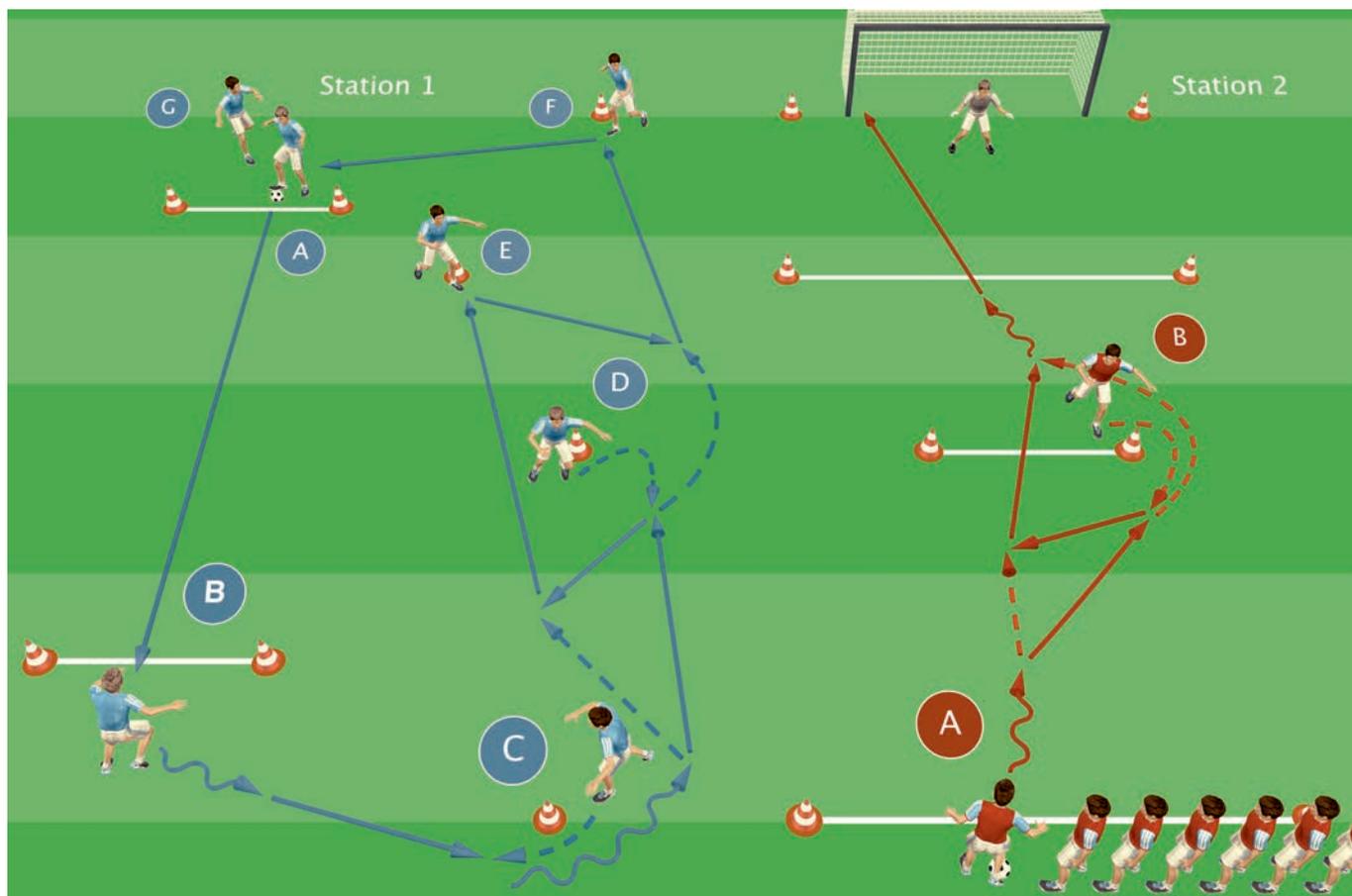
- Beide Teams postieren ihren vierten Spieler hinter den Toren, der sich dort frei bewegen darf.
- Freies Spiel im 3 gegen 3: Tore werden erzielt, indem ein tiefer Pass auf den Zielspieler gespielt wird, dieser den Ball ins Feld zurückspielt und

ein Mitspieler anschließend eines der Stangentore durchpasst.

#### Hinweise

- Der freie Spieler darf nicht angegriffen werden.
- Die Torgrößen dem Leistungsstand der Spieler anpassen.

„Bei der lebendigen Stoppuhr konkurrieren 2 Gruppen so nebeneinander, dass die eine Gruppe die Übungszeit der anderen bestimmt!“



### LEBENDIGE STOPPUHR

#### Organisation

- Ein Übungsfeld mit 2 Stationen gemäß Abbildung aufbauen.
- Die Spieler in 2 Gruppen aufteilen.

#### Ablauf

- Team Blau muss seinen Ball im Rundlauf 15-mal durch das 'Zähltor' bringen und dann laut „Stopp!“ rufen.
- Team Rot versucht in dieser Zeit, so

viele Tore wie möglich zu erzielen.

- **Ablauf Station 1:** A passt durch das 'Zähltor' zu B.
- B nimmt an und mit und spielt zu C, der sich aufdreht und zu D weiterleitet.
- D lässt auf C prallen, der tief auf E passt.
- E spielt auf den einlaufenden D, der tief auf F passt. F passt auf G usw.
- Alle Kinder rücken eine Station vor.
- **Ablauf Station 2:** Torwart von Team Blau im Tor postieren.

- A dribbelt an und passt auf B, der sich aus dem Deckungsschatten des Hütchentores löst. Dies muss vor der Markierungslinie geschehen.
- B lässt prallen und fordert das Anspiel in die Tiefe.
- A passt so in den Korridor, dass B mit einem, maximal zwei Kontakten zum Abschluss kommen kann.
- Nach einem Durchgang wechseln die Mannschaften die Aufgaben.
- Welches Team erzielt in der Endabrechnung die meisten Treffer?

#### Hinweise

- Zunächst die Gruppen kurze Zeit üben lassen.
- Auf die richtige Ausführung der Technik achten.
- Gleichstarke Gruppen einteilen.
- Das Ergebnis mit ins Abschlussspiel nehmen.

□ G □ F ■ E ■ D

### WETTKÄMPFE...

...sind bei Kindern überaus beliebt! Sie werden so zu engagiertem Üben und Spielen animiert.



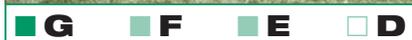


## Aus dem DFB-Mobil

### HÜTCHEN-BINGO



Fotos: Axel Heimken (2), Klaus Schwarzen (1), Markus Weibenfels (1)



#### Organisation

- Ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren.
- Mehrere Hütchen frei darin verteilen.
- Alle Kinder mit je 1 Ball.

#### Ablauf

- Die Kinder dribbeln im Feld und versuchen, die Hütchen umzuschießen.
- Welcher Spieler trifft in 1 Minute die meisten Hütchen?

versucht, möglichst viele Hütchen umzuschießen, das andere Team stellt sie wieder auf. Wie viele Hütchen liegen nach 1 Minute?

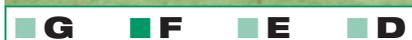
#### Hinweis

- Die Kinder stellen die von ihnen umgeschossenen Hütchen wieder auf.

#### Variation

- 2 Teams bilden. Eine Mannschaft

### PASS-KÖNIGE



#### Organisation

- Das Feld aus Trainingsform 1 beibehalten und mit Hütchen mehrere Doppeltore errichten.
- Spielerpaare mit je 1 Ball bilden.

#### Ablauf

- Die Partner dribbeln bzw. laufen gemeinsam durch das Feld und passen sich durch die Doppeltore zu.
- Welches Spielerpaar passt in 2 Minuten durch die meisten Doppeltore?

#### Variation

- Die Doppeltore dürfen nur mit der Innenseite durchspielt werden.

#### Hinweis

- Die Paare dürfen nicht 2 Mal hintereinander durch das gleiche Doppeltor passen.

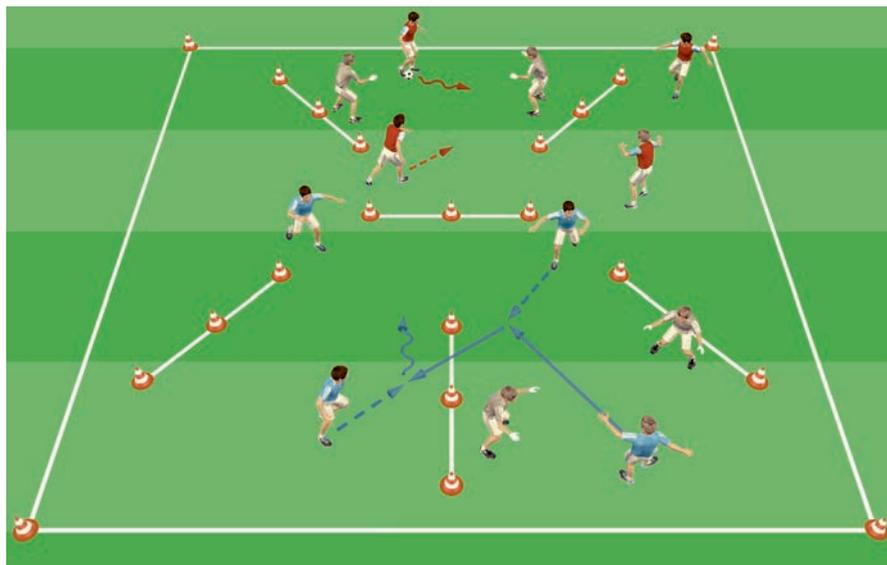
**DOPPELTOR-TORWÄCHTER**



□ G    ■ F    ■ E    ■ D

**Organisation**

- Den Aufbau aus der Trainingsform zuvor weiter verwenden.
- 3 Teams einteilen – 2 davon im Feld aufstellen, die Spieler des dritten Teams agieren als Torwächter an den Doppeltoren.



**Ablauf**

- Die beiden Teams im Feld passen sich mit je 1 Ball in den eigenen Reihen zu und versuchen, gegen die flexibel alle Tore verteidigenden Torwächter Treffer zu erzielen.
- Welches Team spielt in 3 Minuten die meisten Pässe durch die Tore?

**Variationen**

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

**Hinweis**

- Mehr Tore als Torhüter errichten.

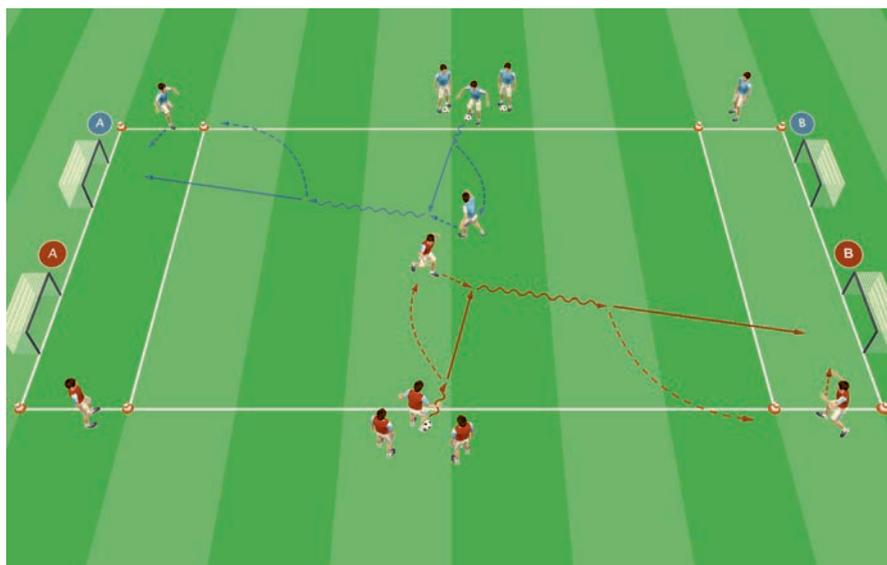
**PASS-RUNDLAUF**



□ G    ■ F    ■ E    ■ D

**Organisation**

- Ein 30 x 20 Meter großes Feld markieren.
- 5 Meter hinter den Grundlinien je 2 Minitore platzieren.
- Die Spieler in 2 Teams gemäß Abbildung postieren.



**Ablauf**

- Der erste Spieler einer Mannschaft passt zu seinem Mitspieler ins Feld, der den Ball an- und mitnimmt und in eines der beiden Hütchen- bzw. Minitore (A oder B) passt.
- Anschließend Positionswechsel wie in der Abbildung eingezeichnet.

**Variationen**

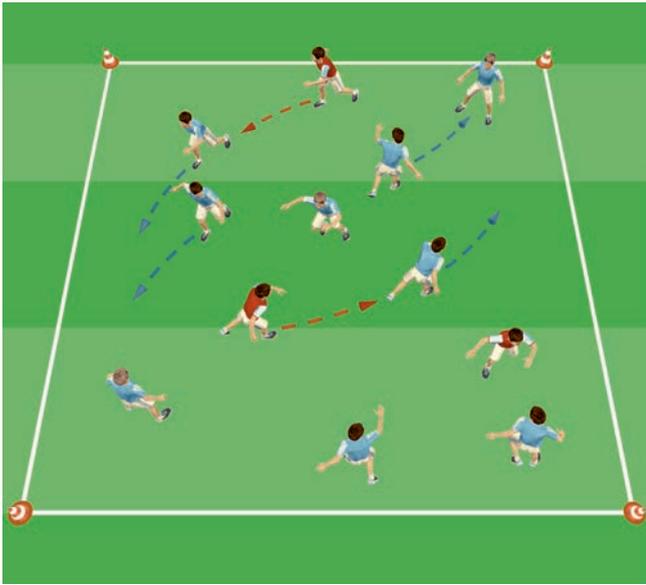
- Der Passgeber stellt ein Tor zu. Der Passempfänger nimmt zum jeweils anderen Tor an und mit.
- Der Passgeber rückt zum 1 gegen 1 auf die Minitore ins Feld nach.
- Bei allen Aktionen auf ein korrektes Passspiel achten.



## Trainingseinheit Passen

Von Kathrin Peter • FLVW-Verbandssportlehrerin

1  
AUFWÄRMEN



### Schlumpfe fangen

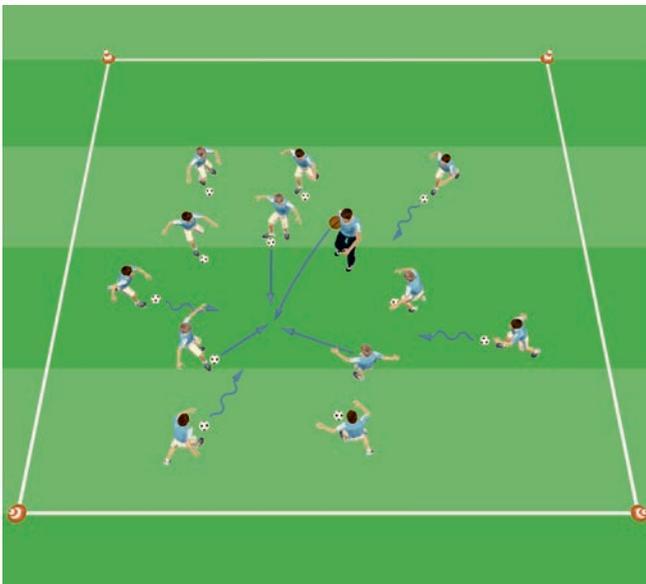
#### Organisation und Ablauf

- Ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren.
- 3 Fänger (Gargamel) bestimmen, die die anderen Spieler (Schlumpfe) abschlagen sollen.
- Wird ein Schlumpf gefangen, bleibt er mit gespreizten Beinen stehen.
- Krabbelt ein freier Schlumpf durch die gespreizten Beine, ist der Gefangene erlöst und darf wieder mitspielen.
- Stetiger Wechsel der Fänger: Wer fängt mehr Schlumpfe?

#### Variation

- Die Aufgaben zum Freischlagen anpassen (Bocksprung, eine Brücke machen, über die gesprungen wird usw.).

2  
AUFWÄRMEN



### Wo ist der Ball?

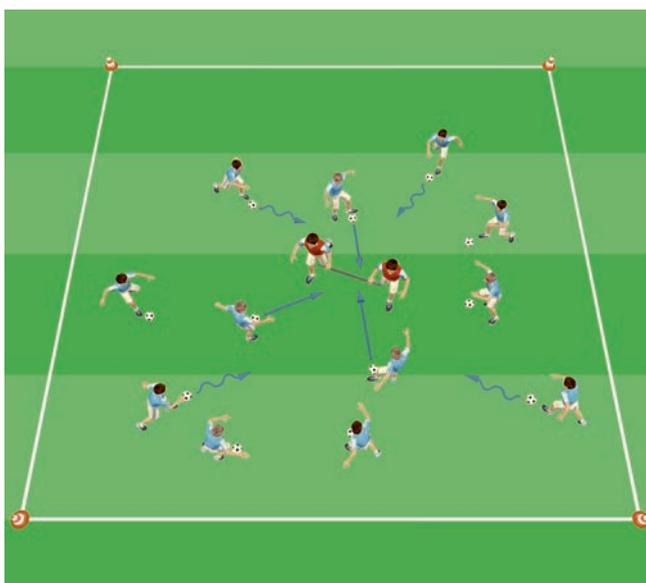
#### Organisation

- Das Feld auf 20 x 20 Meter vergrößern.

#### Ablauf

- Die Spieler dribbeln frei durch das Feld.
- Der Trainer bewegt sich mit einem Medizinball in der Hand ebenfalls durch das Feld.
- Sobald er den Medizinball wegrollt, versuchen die Kinder diesen durch einen präzisen Pass zu treffen.
- Die Kinder, denen die ersten 5 Treffer gelingen, erhalten je einen Punkt.
- Mehrere Runden spielen. Welches Kind sammelt die meisten Punkte?

1  
HAUPTTEIL



### Wo ist das Tor?

#### Organisation

- Das Feld beibehalten.
- 2 Erwachsene (Trainer, Co-Trainer oder Elternteil) halten auf Brusthöhe gemeinsam eine Stange fest, bilden so ein bewegliches Tor und bewegen sich langsam durch das Feld.
- Jeder Spieler hat 1 Ball.

#### Ablauf

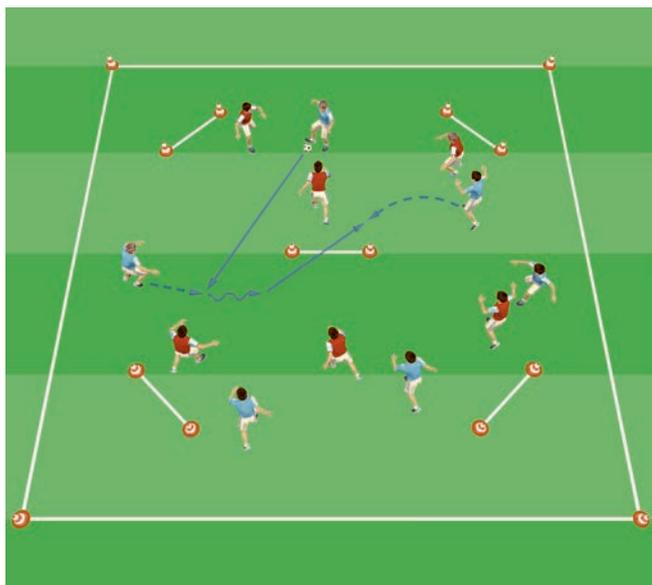
- Die Kinder versuchen, möglichst häufig durch das bewegliche Tor zu schießen.
- Einen Wettbewerb organisieren. Welches Kind macht in 2 Minuten die meisten Treffer am beweglichen Tor?

ALTERSSTUFEN: ■ G ■ F ■ E ■ D

Spieleranzahl: 12

Raum: ¼ Spielfeld

HAUPTTEIL 2



## Hütchentore: Spielen

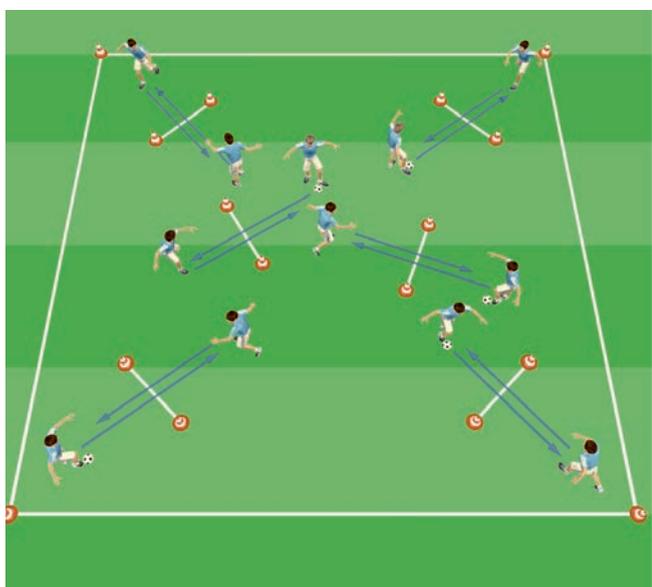
### Organisation

- Das Feld beibehalten.
- Zusätzlich fünf 3 Meter breite Hütchentore innerhalb des Feldes gemäß Abbildung errichten.
- 2 Teams à 6 Spieler bilden.

### Ablauf

- Freies Spiel: Die Mannschaften können Punkte erzielen, indem sie durch die Hütchentore passen.
- Allerdings zählt der Treffer nur, wenn hinter dem Hütchentor ein Mitspieler den Ball an- und mitnehmen kann.

HAUPTTEIL 3



## Hütchentore: Üben

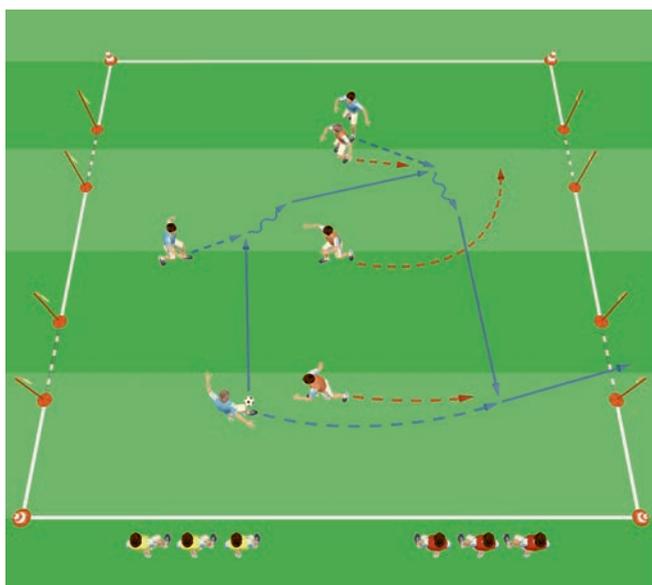
### Organisation und Ablauf

- Den Aufbau gemäß Abbildung leicht verändern.
- Paare bilden: Jedem Paar ein Hütchentor zuordnen.
- Die Paare stellen sich in einem Abstand von 6 Metern gegenüber an ihren Hütchentoren auf und passen sich den Ball durch das Hütchentor zu.
- Wettbewerb: Welches Paar schafft es am schnellsten, 20 Pässe in Serie durch das Hütchentor zu spielen?

### Variation

- Ein Spieler steht im Tor, der andere 6 Meter davor. Der Schütze versucht abwechselnd mit links und rechts ins Tor zu passen. Aufgabenwechsel nach 2 Minuten.

SCHLUSSTEIL 1



## 3 gegen 3 auf Passtore

### Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten.
- Die Hütchentore innerhalb des Feldes entfernen und 2 Stangen- oder Hütchentore (Breite: 2 bis 3 Meter) auf den Stirnseiten errichten.
- Die Gruppe in 4 Teams à 3 Spieler aufteilen.

### Ablauf

- 3 Minuten lang 3 gegen 3 im Turniermodus 'jeder gegen jeden' spielen lassen.
- Die wartenden Kinder jonglieren mit jeweils einem Ball.
- Es zählen nur flach geschossene (gepasste) Bälle.