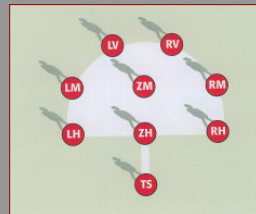
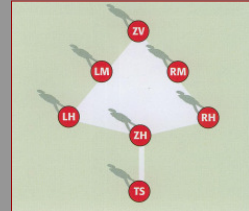
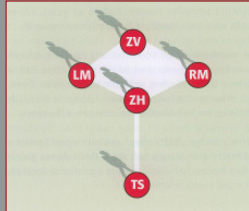


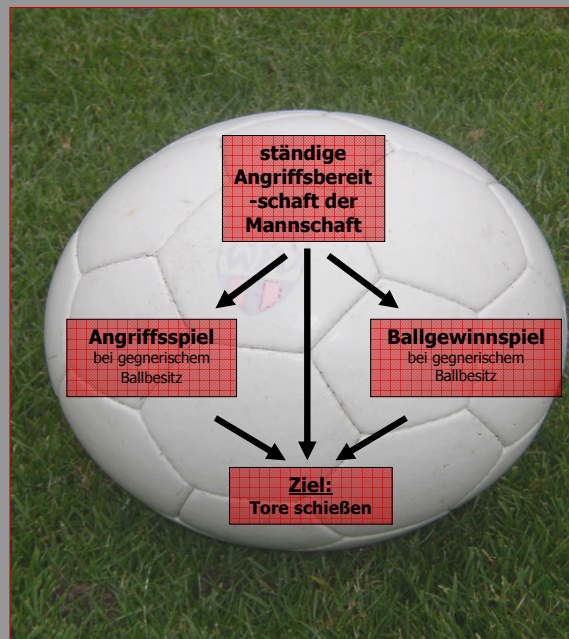


„Schon kapiert...?!?“

eine methodische Einführung in das Ballorientierte Spiel™



Das BallOrientierte Spiel





BOS Spielphilosophie

Teamtaktische Grundprinzipien

Ballgewinnspiel

Sofort eng und kompakt stehen

(Bereitschaft, Disziplin, Ordnung, Abstände)

Im Block zum Ball verschieben (Geschlossenheit)

Druck auf den Ballbesitzer ausüben (Entschlossenheit, Dynamik in den Abläufen, Überzahl herstellen)

Den Ball aktiv erobern (saubere Zweikampfführung)



BOS Spielphilosophie

Teamtaktische Grundprinzipien

Angriffsspiel

Bei Ballgewinn erster Gedanke nach vorne

(rasch umschalten, direkter Weg zum Tor)

Flach und vertikal spielen (erster Pass mit Risiko)

Spielfläche in Breite und Tiefe öffnen

(Sperrzonen beachten, kein „falsches“ anbieten)

Kompaktheit in der Länge (nachrücken)



Wir behalten oder nehmen auf...

10% von dem, was wir **lesen**

20% von dem, was wir **hören**

30% von dem, was wir **sehen**

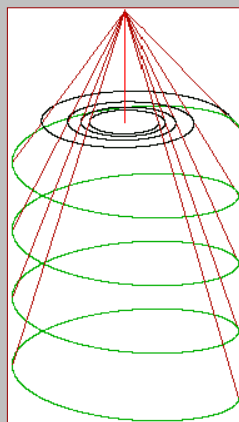
50% von dem, was wir **hören und sehen**

75% von dem, was wir **wiedergeben oder erklären**

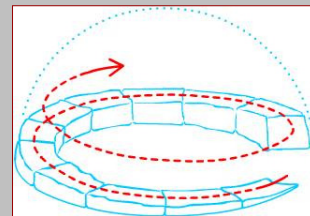
90% von dem, was wir **selbst erarbeiten oder durch eigene Handlung erfahren**



Lernfortschritte, aber wie ?



Lernspirale



Hausbau – „Iglu“

Schulische Anforderungen

U11 = 4. Klasse bis U13 = 6. Klasse

Die Gegenstände auf deiner Liste nennt man in der Mathematik **geometrische Körper**. Die Körper können nach ihren Eigenschaften folgendermaßen eingeteilt werden:

Säulen

- gerade Prismen**: Ecken, Kanten, Seitenfläche, Teilflächen.
- Zylinder**: Deckfläche, Mantelfläche, Grundfläche, Teilflächen.

spitze Körper

- Kegel**: Teilflächen.
- Pyramiden**: Teilflächen.

Quader: Die Grundflächen von Säulen sind Vielecke oder Kreise. Seitenflächen bzw. Mantel stehen senkrecht dazu.

Würfel: Teilflächen.

Kugel: Aber es gibt auch noch die schiefen Prismen!

Schulische Anforderungen

U11 = 4. Klasse bis U13 = 6. Klasse

Flüssigkeiten: Zwei identische Gefäße werden gleich hoch gefüllt und das Kind stimmt damit überein, dass beide gleich viel Flüssigkeit enthalten. Der Inhalt des einen Gefäßes wird in ein breiteres umgefüllt, so dass der Flüssigkeitsstand in den beiden Gefäßen nun unterschiedlich hoch ist. Das Kind, das das Erhaltungsprinzip verstanden hat (mit etwa 6-7 Jahren) erkennt, dass beide Gefäße gleich viel Flüssigkeit enthalten.

Masse (feste Substanz): Zwei identische Kugeln aus Knetmasse werden dem Kind gezeigt. Es stimmt der Aussage zu, dass beide aus gleich viel Knete bestehen. Eine Kugel wird zu einer langen Wurst ausgerollt. Mit durchschnittlich 6-7 Jahren erkennt das Kind, dass beide Objekte aus der gleichen Menge an Knetmasse bestehen.

Zahl: Das Kind betrachtet zwei Perlenreihen und stimmt damit überein, dass beide Reihen die gleiche Anzahl von Perlen enthalten. Eine der beiden Reihen wird auseinandergezogen. Mit etwa 6-7 Jahren erkennt das Kind, dass beide Reihen aus gleich vielen Perlen bestehen.

Länge: Zwei Stöcke gleicher Länge werden dem Kind gezeigt. Es stimmt damit überein, dass beide Stöcke gleich lang sind. Ein Stock wird verschoben (oder in eine andere Form gebogen). Mit durchschnittlich 6-7 Jahren erkennt das Kind, dass beide Stöcke nach wie vor gleich lang sind.

Ordnung und Abstände einhalten

Vogelflugformationen



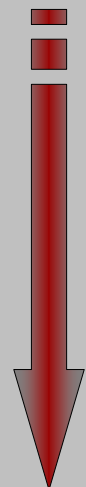
Zugvögel sammeln sich, um sich auf die lange Reise in ihre Winterquartiere zu machen. Einige der Vogelarten sind an ihrer Flugformation zu erkennen. Schwäne bilden eine Staffel (versetzte Reihe); Wildgänse und Kraniche einen V-förmigen Keil; Enten und Austernfischer fliegen nebeneinander in einer Kette; Enten bilden auch eine Reihe, indem sie genau hintereinander fliegen.



Weitere Beispiele:
Fischschwärme,
Schiffsmanöver



Entscheidungshandlungen



1. Antizipation

(= gedankliche Vorwegnahme der kommenden Spielaktion)
„Spielerfahrung“, „taktische Kenntnisse“

2. Wahrnehmung

(= aus einer Vielzahl von Informationen müssen die für die Handlung Wichtigsten sicher und schnell herausgefiltert werden)
„wissen worauf zu achten ist“, „handlungsrelevante Signale kennen“

3. Generierung und Auswahl von Lösungen

(= wissen was man will und kann; intuitives Entscheiden, „aus dem Bauch heraus“; wenn-dann-Regeln abhängig von Fußballphilosophie und Spielsystem

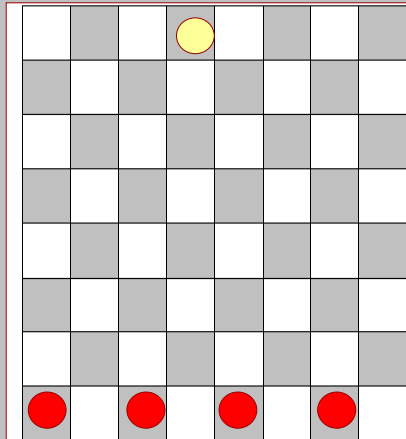
4. Bewertung der Entscheidung

(= präzise anschauliche Korrektur gezielt in jener Phase, in welcher der Fehler gemacht wurde Rückmeldungen geben; Klima konstruktiver Kritik und gegenseitigem Respekt hilfreich



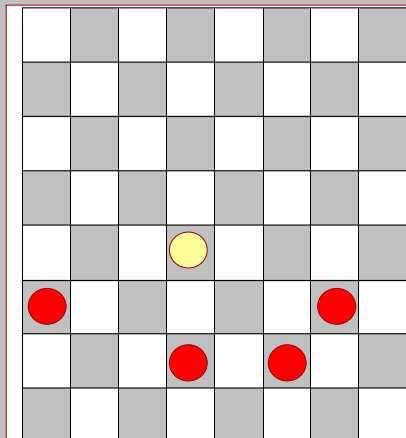
„Der Hase und die Füchse“

Brettspiel zur Einführung in das BOS (1)



„Der Hase und die Füchse“

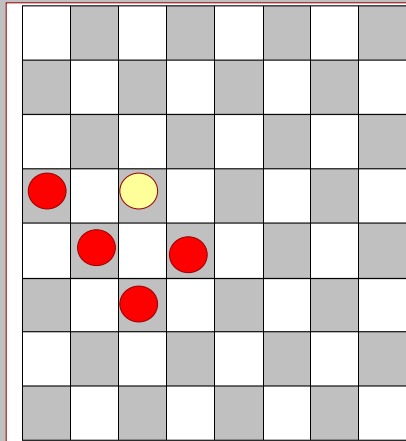
Brettspiel zur Einführung in das BOS (2)





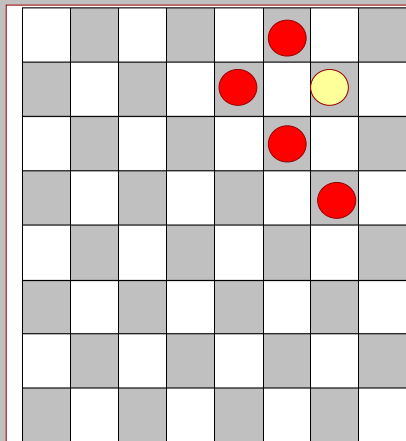
„Der Hase und die Füchse“

Brettspiel zur Einführung in das BOS (3)



„Der Hase und die Füchse“

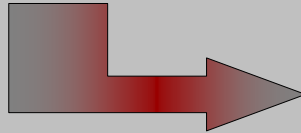
Brettspiel zur Einführung in das BOS (4)



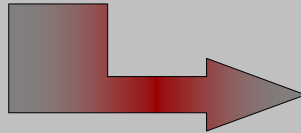


Hilfestellung Handzeichen

Wir haben den Ball

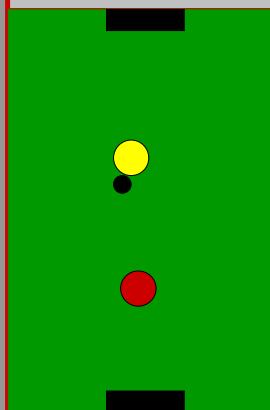


Gegner hat den Ball



Fußballquiz

Thema: 1 gegen 1



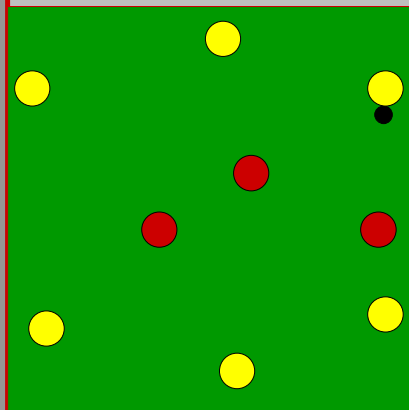
Welche Aussage stimmt?

1. Ich konzentriere mich nur auf den Ball
2. Ich schaue auf seine Augen und wie er den Körper bewegt.
1. Ich versuche nach Möglichkeit, den Ball ohne grätschen zu bekommen.
2. Ich versuche, den Ball möglichst abzugrätschen.



Passwege schließen

Thema: 3 : 3 : 3

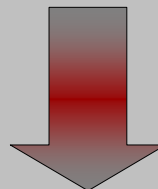


Lerngespräche (nach Horst Wein)

Entweder/ Oder Fragen stellen

Begründungen der Antworten erfragen

Knifflige Problemstellungen



Problemlösung als Lernhaltung



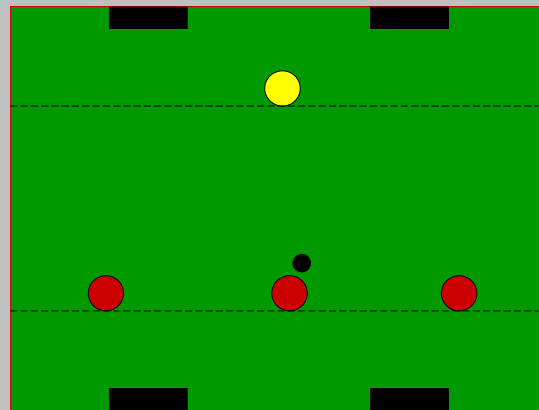
Lerngespräche im Mini- Fußball

Eigener Ballbesitz: Mini- Spiel 1

3 : 1

Trainerfragen:

Wer sollte den Ball haben?
Wie sieht der erfolgreichste 3:1 Angriff aus?



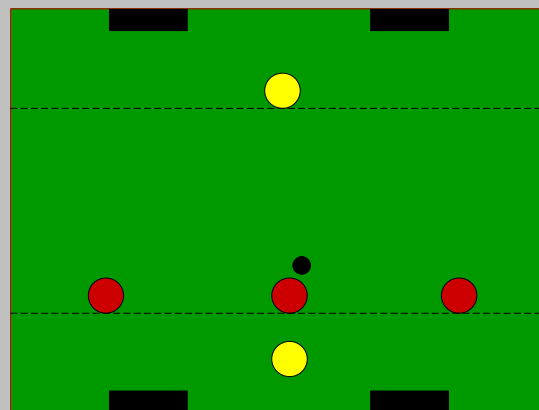
Lerngespräche im Mini- Fußball

Eigener Ballbesitz: Mini- Spiel 2

3 : 1 + 1

Trainerfragen:

Wie beginnt der Mittelspieler den Schnellangriff?
Wann wird gespielt?
Welche Faktoren bestimmen das Abspiel?





Lerngespräche im Mini- Fußball

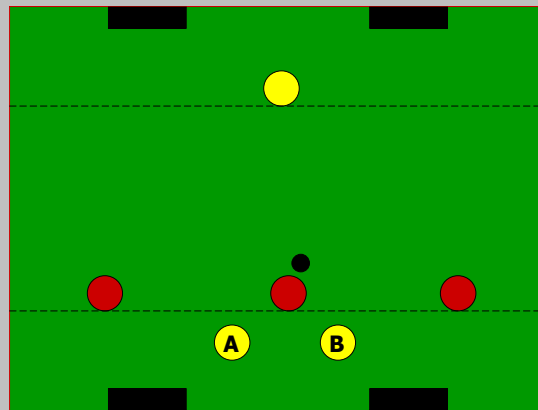
Eigener Ballbesitz: Mini- Spiel 3

3 : 1 + 2

Trainerfragen:

Wie beeinflusst die Stellung von A und B das Angreiferverhalten?

Sollten A und B angreifen oder Passwege schließen?



Lerngespräche im Mini- Fußball

Eigener Ballbesitz: Mini- Spiel 3

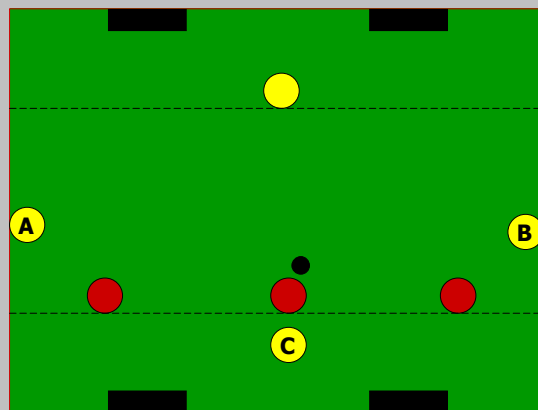
3 : 2 + 1

Auf optisches oder akustisches Signal des Trainers kommt A oder B als Gegner hinzu

Trainerfragen:

Wie beeinflusst die Stellung von A und B das Angreiferverhalten?

Wie ist der Laufweg von C?





Der Schnelligkeitsvergleich

Sprint



Sprint mit Ball



Passweg



Workshop im Mini- Fußball

Mini - Spiel: 3 gegen 3

Spielfeldgröße:

Breite: ca. 14m

Länge: ca. 20m

Angriffsspiel:

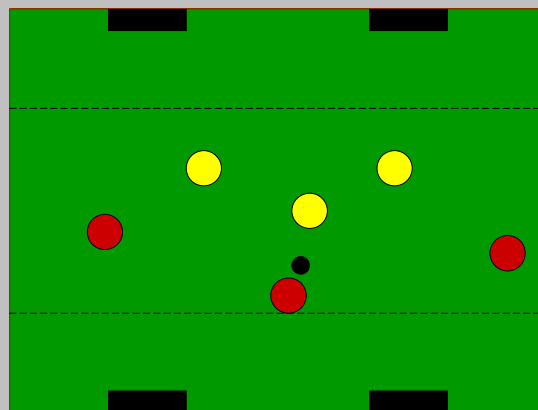
Dreiecksbildung

Optionen des
Abschlusses

Ballgewinnspiel:

Balljagd, „Doppeln“

Verschieben





Expertenkommentar

Spieler bewerten Trainingsspiel

Erkennen, erklären, verbessern

Keine Spielunterbrechungen

Fragenkarten/ Themen



Merksätze aufstellen

Beispiel beim 1 gegen 1

Seitlich attackieren, dann kann nix passieren

Beachte nur den Ball, der Körper ist egal



Gegenseitiges Coaching

Beispiele aus dem Straßenverkehr

Rücklicht

Blinklicht

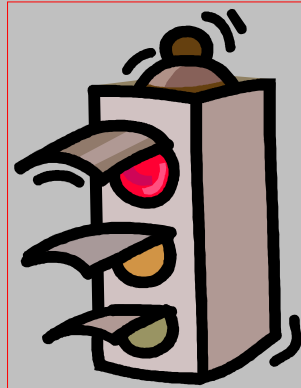
Warnlicht

Aufblenden

Hupen

Bremslicht

Ampel



Bewegungsbeschreibung

1 gegen 1 mit Ball

Enge Ballführung

Tempo aufnehmen

Finte **rechtzeitig**

Klarer **Richtungswechsel**

Dynamisch wegstarten

7 gegen 7 in Theorie und Praxis

| Ball am Flügel | Ball im Zentrum | Pass in die Tiefe |
|--|---|--|
| | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 2 stellt 8. Ist 6 bereits herangerückt, verstellt 2 die Außenbahn. • 2 und 6 doppeln. Andernfalls verstellt 2 die Innenbahn und steuert 8 nach außen. • 4, 5 und 3 rücken ein. | <ul style="list-style-type: none"> • 6 und 10 doppeln 10. • 4 und 5 decken die Spitzen. • 2 und 3 rücken vor, um ein mögliches Zuspiel von 10 zu einem äußeren Mittelfeldspieler abfangen zu können. | <ul style="list-style-type: none"> • 10 passt in die Tiefe zu 9. • 5 versucht, den Pass abzufangen. Gelingt dies nicht, bleibt er hinter 9. • 6 und 10 doppeln nach hinten. • 4, 3 und 5 bilden ein Abwehrdreieck. • 2 rückt ein. |

9 gegen 9 in Theorie und Praxis

| Spitze fordert Zuspiel | Flugball in die Spitze | Nach Balleroberung |
|---|---|---|
| | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 4 geht mit 11 mit, bis dieser in den Blickwinkel eines Mittelfeldspielers läuft. Dann übergibt 4 an diesen (Kommando!) und lässt sich wieder zurückfallen. • Wenn 4 vorrückt, sichern 2 und 5 (Dreieck). | <ul style="list-style-type: none"> • Während 9 zum Flugball ansetzt, weichen die Verteidiger 2 Meter in Richtung Tor zurück. So kann Verteidiger 5, der das folgende Luftduell bestreiten muss, mit Anlauf klären. • 8 und 10 drehen sich und greifen ggf. ein. | <ul style="list-style-type: none"> • Alle Spieler schaffen durch Freilaufen in Breite und Tiefe Anspielstationen und Raum zum Kombinieren. |



Taktiktraining

Amisco Pro Software (Abstände in der Viererkette)



Taktiktraining

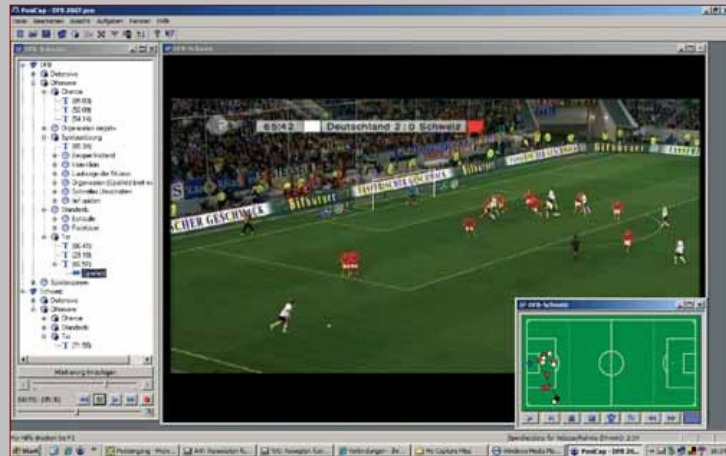
Amisco Pro Software (Abstände in den Viererketten)





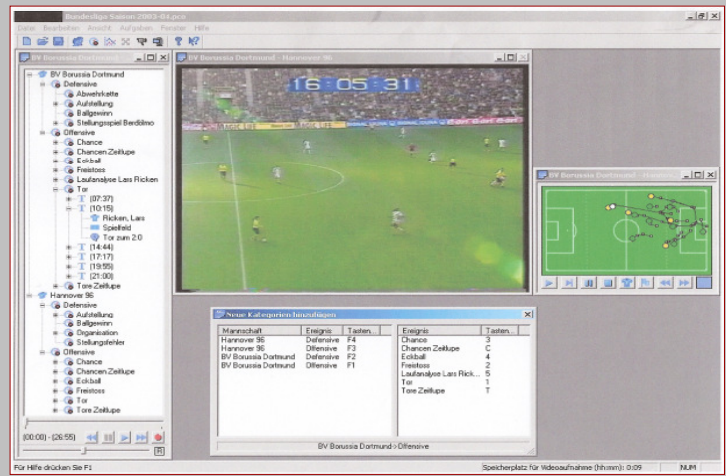
Taktiktraining

PosiCap (Kategorienbaum, Videobild + animierte Spielfeldgrafik)



Taktiktraining

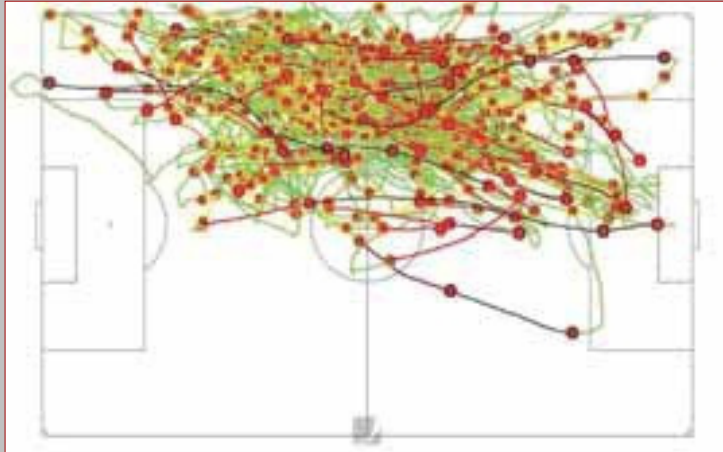
PosiCap (Videobasierte Spielanalyse)





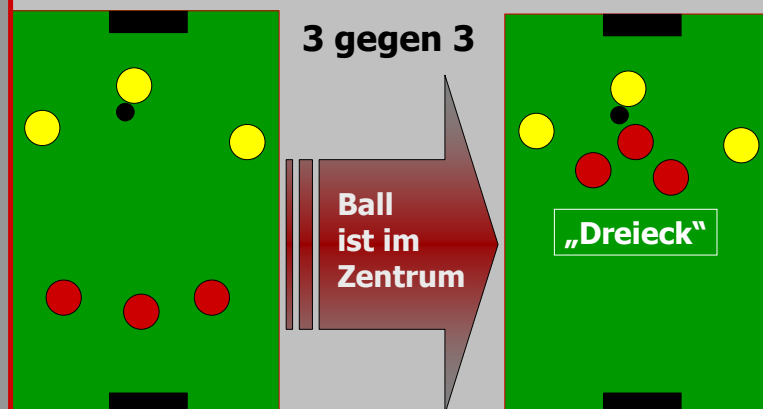
Laufprofil - Bundesligaspieler

Sensorgesteuerte Ermittlung (Position: Rechts Hinten)



Einstieg im Mini- Fußball (Horst Wein)

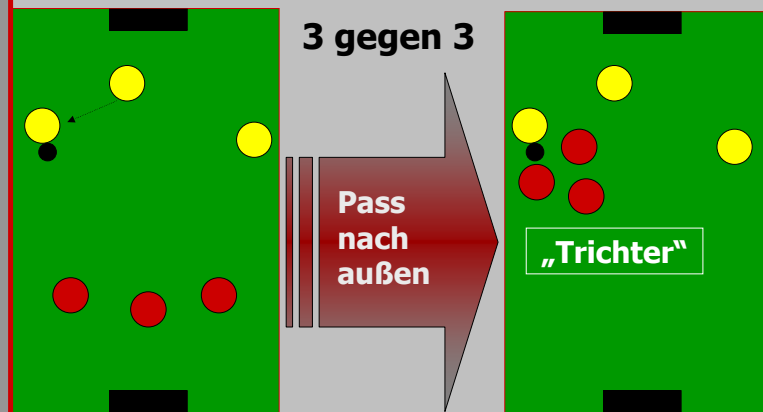
Ballgewinnspiel: Grundsituation 1





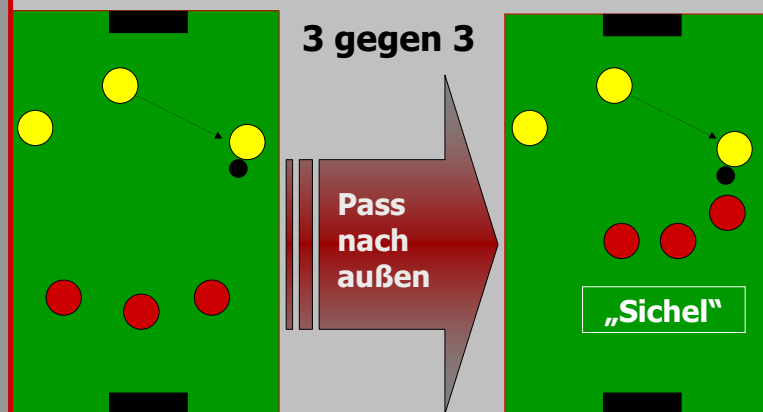
Einstieg im Mini- Fußball (Horst Wein)

Ballgewinnspiel: Grundsituation 2



Einstieg im Mini- Fußball (Horst Wein)

Ballgewinnspiel: Grundsituation 3



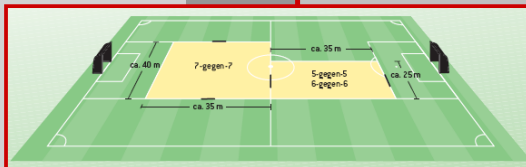


Zielspiele im Bambini und F-Juniorenbereich

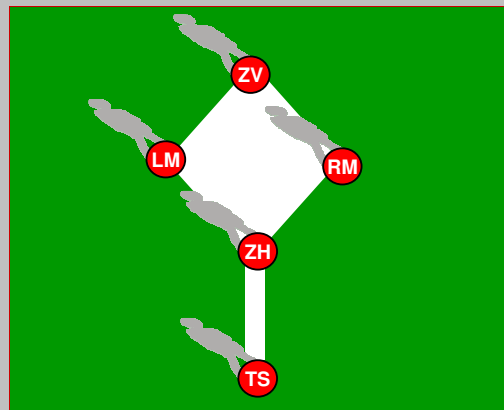
Grundordnung:

Drachen

1:1:2:1



5 gegen 5



Zielspiele im E- Juniorenbereich

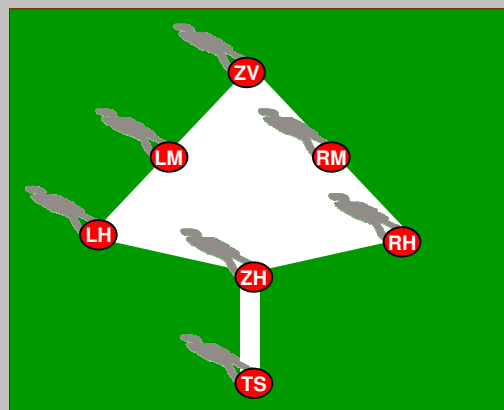
Grundordnung:

Tannenbaum

1:3:2:1



7 gegen 7





Zielspiele im D- Juniorenbereich

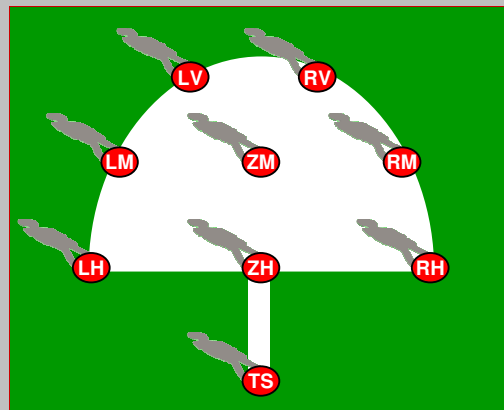
Grundordnung:

Pilz

1:3:3:2

**alternativ:
1:4:1:2:1**

9 gegen 9



Zielspiele im D- Juniorenbereich

Spielzeit: 2 x 30 Minuten

Zeitrafe: 5 Minuten

Spielfeldgröße: 70 x 50 m

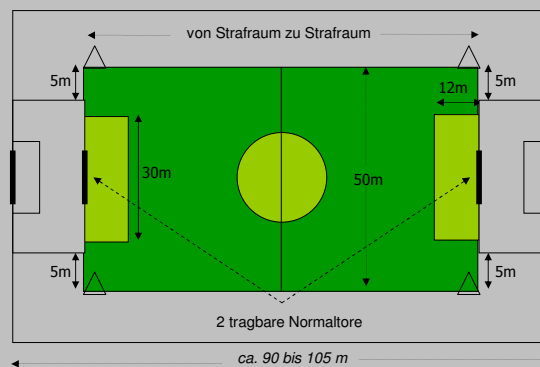
Ballgröße 5 / Ballgewicht 350 g

Feldbegrenzung: Markierungsband, Hütchen

Normaltore (7,32 x 2,44m)

Meisterschaft: ja

mit Abseits- und Rückpassregel





Anfängliche Bedenken

Nur ein tragbares Tor vorhanden

Tore zu groß

viele Schüsse aus der zweiten Reihe

Liniensalat

viel Umbauzeiten

Spielfeld zu klein, zu eng zu schmal

Wechselregularien (beliebig viele, fliegend, Blockwechsel)



Positives Feedback

mehr Torerfolge

kontinuierlicher Übergang von 5er über 7er zu 9er-Mannschaften innerhalb der wfv- Spielauffassung

alle Spieler werden besser eingebunden

Spielidee wird öfter umgesetzt (schnelles Umschalten)

Technikanwendung unter Druck

Orientierung für Spieler einfacher

mehr Ballkontakte pro Spieler



Bildung / Qualifizierung

Eine der zentralen Aufgaben des wfv

An der Sportschule Ruit bildet der wfv folgende Lizenzen aus:

Trainer C Breitenfußball
Schwerpunkt Kinder und Jugendliche

Torspielertrainer Lizenz

Trainer C Leistungsfußball Schwerpunkt Erwachsene



Trainer C Breitenfußball

früher: Fachübungsleiter C bzw.
Jugendtrainerlizenz

TEAMLEITER (70 Lerneinheiten = LE)

Ausbildungsverlauf

Lehrgang Basiswissen (30 LE)

**Teamleiter
Kinder
(40 LE)**

**Teamleiter
Jugend
(40 LE)**



Trainer C Breitenfußball (120 LE)
(70 LE Teamleiter + 50 LE Profillehrgang inklusive Prüfung)

Profillehrgang (50 LE)
KINDER / JUGEND



Trainer C Leistungsfußball

früher: Trainer C bzw. B-Lizenz

| TRAINER C Leistungsfußball (140 LE) | |
|-------------------------------------|------------------------|
| Ausbildungsverlauf | |
| Grundlagen | Eignungstest |
| | Grundlehrgang (40 LE) |
| | Aufbaulehrgang (40 LE) |
| Spezialisierung | Profil (40 LE) |
| | Prüfung (20 LE) |



Änderungen bei der Lizenzverlängerung

Lizenzverlängerung alle 3 Jahre für alle Lizenzen

alle Lizenzen müssen mit 20 LE verlängert werden

ab 2008 können Teilnahmebestätigungen von dezentralen Schulungen gesammelt werden und werden ab 2009 auch zur Lizenzverlängerung anerkannt

Lizenzverlängerung nur durch dezentrale Schulungen ist nicht möglich

Mindestanzahl an LE an der Sportschule Ruit erforderlich dort wird Lizenzverlängerung ausgestellt

ab 2009 modulares Fortbildungssystem mit Lehrgängen unterschiedlicher Anzahl von LE

Nachweispflicht über die besuchten dezentralen Schulungen obliegt dem Lizenzinhaber