

4-gegen-4 - Fußballspiele

Die 4-gegen-4-Fußballspiele orientieren sich an der freien Spielwelt der Kinder und am früheren Straßenfußball.

Es spielt nicht eine Vereinsmannschaft gegen eine andere, sondern von Spiel zu Spiel ändern sich die Mannschaften. Es spielen alle Kinder gleichzeitig, auch wenn dadurch bei ungerader Kinderanzahl eine Mannschaft in Unterzahl spielen muss.



Es werden 5 Spiele gespielt. Die Spielzeit beträgt jeweils 8 Minuten. Die Mannschaftszugehörigkeit wird vor jedem Spiel neu gelost. Die Grundformation ist 4-gegen-4, max. 5-gegen-5. Es kann aber auch 3-gegen-3, 4-gegen-3 oder 5-gegen-4 gespielt werden.

SPIELREGELN:

Bei den 4-gegen-4-Spielen gibt es einige Regeländerungen gegenüber dem sonstigen Fußballspiel:

- Es wird ohne Torhüter/in gespielt. Handspiel ist nicht erlaubt.
- Es wird ohne Schiedsrichter/in gespielt. Die Kinder regeln ihr Spiel selbst.
- Der Ball wird mit der Hand eingerollt und nicht eingeworfen.
- Der Anstoß erfolgt nur zu Spielbeginn.
- Ein Strafstoß wird aus 15 Metern Entfernung ohne Torhüter/in auf das Stangentorausgeführt.

SPIELAUFBAU und benötigte MATERIALIEN:

Mit ca. 30 **Hütchen** (6 pro Spielfeld) und 20 **Stangen** (4 pro Spielfeld) werden fünf Spielfelder und 10 Tore auf einem Fußballfeld eingeteilt. Es sind aber auch ohne weiteres mehr Spielfelder möglich. Mit den Hütchen werden jeweils die Ecken sowie die Mitte der Seitenauslinie gekennzeichnet.

Die Spielfelder sind **30 Meter lang und 20 Meter breit**. Die Meter können abgeschritten werden, ein aufwändiges Abmessen ist nicht notwendig. Die Stangentore sind 2 Meter breit. Sollten keine Stangen vorhanden sein, können auch große Hütchen oder Ähnliches verwendet werden.

Jedes Halb-Spielfeld wird an den Torstangen mit je einem **Tiersymbol** (z. B. Tiger, Elefant) gekennzeichnet. Die **Namen** bezeichnen gleichzeitig die dort spielende Mannschaft. Des Weiteren werden **Lose** mit den 10 Tiersymbolen (bei 5 Spielfeldern) benötigt, max. 5 pro Tier, da max. 5-gegen-5 gespielt werden soll. Die Lose werden in einen Karton oder Ähnliches hineingeworfen, der hinter jedem Tor steht.

Es werden max. 5 **Überziehhemdchen** pro Spielfeld benötigt, damit sich die Mannschaften beim Spiel unterscheiden.

Eine **Ergebnisliste** sowie ein **Liste zum Eintragen der Punkte** muss vorbereitet werden, in die die Spielergebnisse und die erreichten Punkte eingetragen werden können. Wenn die Listen einlaminiert sind und die Ergebnisse und Punkte mit einem Non-permanent-Stift eingetragen werden, können sie jederzeit wieder verwendet werden. Die Listen werden bei der Spielleitung aufgehängt oder auf einen Karton geheftet.

Einen **Lostopf** (z. B. großer Eimer) bereithalten, in den alle Lose vor jedem Spiel hineinkommen. Eine **Pfeife** zum An- und Abpfeifen der Spiele sowie ein **Zeitmessgerät** für die Spielzeitbestimmung werden ebenfalls gebraucht.

Pro Spielfeld wird noch ein **Ball der Größe 4 oder 5**, der das **Ballgewicht von 290g** hat, benötigt. Insgesamt sind das 5 Spielbälle.

Die Aufbauzeit beträgt für 2 Personen ca. 30 Minuten, die Abbauzeit mit Hilfe der Kinder ca. 2 Minuten.

SPIELABLAUF:

Es wird wie bereits erwähnt grundsätzlich 4-gegen-4 gespielt. Es werden **5 Spielrunden** gespielt. Die Spielzeit pro Runde beträgt 8 Minuten. Somit kommt jedes Kind auf eine Spielzeit von 40 Minuten.

Bevor die Kinder in den Lostopf greifen können, muss der Spielleiter, die Spielleiterin die Anzahl der Kinder feststellen. Danach muss festgelegt werden, in welchem Spielfeld (Tiersymbole) mit wie vielen Kindern gespielt wird.

Beispiel 1: 38 Kinder sind anwesend

Es wird in vier Spielfeldern 4-gegen-4 gespielt und in einem Spielfeld 3-gegen-3.

Somit müssen bei 8 Tiersymbolen jeweils 4 Lose in den Lostopf und bei 2 Tiersymbolen jeweils 3 Lose in den Lostopf (Tiger gegen Elefant, Maus gegen Katze, Krokodil gegen Schildkröte, Hund gegen Bär jeweils 4 Lose und Biene gegen Hase jeweils 3 Lose).

Beispiel 1: 43 Kinder sind anwesend

Es wird in drei Spielfeldern 4-gegen-4 gespielt, in einem Spielfeld 5-gegen-5 und in einem Spielfeld 5-gegen-4.

Somit müssen bei 6 Tiersymbolen jeweils 4 Lose in den Lostopf, bei 2 Tiersymbolen jeweils 5 Lose in den Lostopf und bei 2 Tiersymbolen 5 bzw. 4 Lose in den Lostopf (Tiger gegen Elefant, Maus gegen Katze, Krokodil gegen Schildkröte jeweils 4 Lose, Hund gegen Bär jeweils 5 Lose und Biene gegen Hase 5 bzw. 4 Lose).

Den Kindern muss das Spiel erläutert (Spiel der Tiere, mehrere Spiele, unterschiedliche Mannschaften, gemeinsamer Beginn und gemeinsames Ende etc.) und die Feldanordnungen gezeigt werden. Des Weiteren müssen die Spielregeln (Einrollen, Strafstoß, Fair Play etc.) verdeutlicht werden.

Diese Erklärungen können auch in die Aufwärmphase integriert werden z. B. Ablaufen der Spielfelder, Erläuterungen zu den Toren, Durchführung eines Strafstoßes, Einrollen des Balles

nach Überqueren der Seitenauslinie, Ausführung eines Eckballes, Erklärung der Überziehhemden, der Dosen, der Lose etc.

Nachdem alle Lose im Lostopf sind, können nun die Kinder in den Topf greifen und ihre Mannschaftszugehörigkeit lösen. Anschließend gehen alle mit ihrem Los in das Spielfeld, das mit dem Tiersymbol auf ihrem Los gekennzeichnet ist und werfen das Los in den Karon, der hinter dem Stangentor steht.

Zur Mannschaftskennzeichnung muss eine Mannschaft Überziehhemdchen anziehen. Wenn alle Kinder in ihren Spielfeldern sind, erfolgt ein gleichzeitiger Anpfiff von der Spielleitung. Es wird nun 8 Minuten gespielt. In dieser Zeit müssen die Lose in den Dosen von dem Spielleiter oder der Spielleiterin eingesammelt und in den Lostopf zurückgelegt werden.

Wenn ein Kind zu Spielbeginn nicht anwesend war, kann es problemlos in der 2. Spielrunde mitspielen, indem ein Los für die nächste Spielrunde hinzugefügt wird. Ist ein Kind nicht mehr spielfähig, kann aus dem Lostopf ein Los herausgenommen werden.

Nach 8 Minuten werden alle Spiele gleichzeitig abgepfiffen. Die Überziehhemdchen bleiben im Feld, die Kinder gehen dann zur Spielleitung und melden ihre Ergebnisse. Die Ergebnisse werden von dem/der Spielleiterin in die Ergebnisliste eingetragen und die Punkte ins Punkteschema übertragen.

Nach einer kurzen Trinkpause greifen die Kinder erneut in den Lostopf, um ihre Mannschaftszugehörigkeit somit zu ermitteln. Wenn alle in ihren Spielfeldern sind, wird die 2. Spielrunde angepfiffen usw. Am Ende der 5. Spielrunde räumen alle Kinder die Hütchen, die Stangen und sonstigen Materialien auf.

ERGEBNISWERTUNG:

Die aus den Ergebnissen erzielten Punkte zählen für die Tiere.

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Niederlage: | 1 Punkt |
| Unentschieden: | 5 Punkte |
| Sieg: | 10 Punkte |
| plus je erzielt Tor: | 1 Punkt, max. 5 Punkte |

Am Ende der 5. Spielrunde hat das Tier mit den meisten Punkten gewonnen. Die Kinder spielen somit Punkte für die Tiere ein.

BEISPIEL 2:

Der Elefant gewinnt gegen den Tiger mit 3:1.

Der Elefant erzielt somit 13 Punkte, 10 Punkte für den Sieg und 3 Punkte für die 3 erzielten Tore. Der Tiger bekommt 2 Punkte, einen Punkt für die Niederlage und einen Punkt für das geschossene Tor.

BEISPIEL 2:

Der Elefant spielt Unentschieden gegen den Tiger 2:2.

Der Elefant und der Tiger erzielen somit 7 Punkte, 5 Punkte für das Unentschieden und 2 Punkte für die 2 erzielten Tore.

VORTEILE für die soziale Entwicklung

Kinder lernen ...

- mit anderen Kindern zu spielen
- sich gegenseitig zu helfen
- ihr Fußballspiel gemeinsam zu regeln (ohne Erwachsene)
- auf andere Kinder Rücksicht zu nehmen
- mit schwächeren Kindern zusammen zu spielen
- gemeinsam anzugreifen und zu verteidigen

VORTEILE für die geistige Entwicklung

Kinder lernen ...

- sich in Geschichten einzufinden (Spiel der Tiere)
- Regeln kennen
- individuelle und gruppentaktische Spielweisen kennen
- zu überlegen und Lösungen zu finden
- mit anderen Kindern zu sprechen

VORTEILE für die emotionale Entwicklung

Kinder lernen ...

- zu wetteifern
- Niederlagen zu verkraften und Siege zu erarbeiten
- Gefühle anderer zu erkennen und sie ernst zu nehmen
- Ängste abzubauen bzw. damit umzugehen
- Freude und Spaß zu empfinden

VORTEILE für die motorische Entwicklung

Kinder lernen ...

- viele Bewegungsgrundformen
- mit ihrem Körper umzugehen
- technische Elemente des Fußballspiels kennen
- kreative Einzelaktionen u.a. durch viele Ballkontakte
- dribbeln und gezielt zu schießen

VORTEILE – Spiel ohne Schiedsrichter/in

Kinder lernen ...

- selbständig zu spielen (Bolzplatzsituation)
- fair zu spielen und sich fair zu verhalten
- Konfliktsituationen sofort zu lösen

Erwachsene müssen

- den Schiedsrichter vom Spielfeldrand nicht „angreifen“
- nicht Schiedsrichter sein und keinen Schiedsrichter suchen

VORTEILE für die Trainer/in

- alle Kinder können gleichzeitig spielen
- daher kein Frust und keine Langeweile auf der Ersatzbank
- kein Aufstellungsdruck
- keine Defensivtaktik wegen überstarker Gegner
- es muss nicht ein- und ausgewechselt werden
- keine Rechtfertigung vor den Eltern (u.a. Aufstellung, Auswechslung)

VORTEILE für den Verein

- bei vielen Kindern sind nicht so viele „Coachs“ nötig
- Spiel lässt sich auch mit sehr vielen Kindern durchführen
- Vereine mit weniger als 7 Kindern können teilnehmen
- Organisation liegt in der Hand von 1-2 Person/en
- jedes Kind hat dieselbe Spielzeit (100%)

Zusammenfassend die wichtigsten VORTEILE

- alle Kinder spielen gleichzeitig (100% Spielzeit)
- alle Vereine können sich am Spielbetrieb beteiligen
- sehr viele Ballkontakte (Technikschulung)
- alle Elemente des Fußballspiels werden geschult
- Erziehung zur Selbständigkeit (Bolzplatzsituation)
- Erziehung zur Fairness (Spiel ohne SR)
- weniger „Aggressionen“ am und vom Spielfeldrand

Wir möchten, dass alle Kinder spielen können und bei der Spielform 4-gegen-4 eingesetzt werden!

In diesem Sinne hoffen wir, dass unsere Vereine gegenüber unseren Kindern verantwortungsbewusst handeln.

FRAGEN, WÜNSCHE, INFORMATIONEN (Spiellisten, Tiersymbole für die Lose per Email etc.) rufen Sie an oder melden sich schriftlich bei:

Badischer Fußballverband

**Sepp-Herberger-Weg 2, 76201 Karlsruhe
Tel. 0721-40904-28, Fax 0721-40904-376
A.Grein@badfv.de**