

Kleine Spiele - Small-Sided Games

1. **Spiele mit ganz normalen Regeln:** Unterschiedliche Bälle (American Football, leichter Ball, Futsal, Streetsoccer-Ball, Luftballon).
2. **Zwei Halbzeiten:** Bis zu einem vorgegebenen Spielstand (z.B: Welches Team erzielt zuerst 5 Tore?)
3. **Die Größe und/oder Form des Spielfeldes:** Seitenverhältnisse, mit und ohne Zielzonen oder markierte Verbotszonen.
4. **Besondere Aufgabenstellung:** Üblicherweise für Pässe, Torschüsse, Dribbling.
5. **Ausstattung und Hilfsmittel:** Leibchen, Hütchen, Markierungen etc.
6. **Tore:** Mini-Tore, Linientore, offene Tore, bewegliche Tore.
7. **Varianten bei Spielern:** Anzahl, neutrale Spieler, Überzahlspiel.
8. **Zählweise:** Tore, die mit dem schwachen Fuß erzielt werden oder Kopfballtore zählen doppelt.
9. **Sonderregeln:** Drei Ecken = Elfmeter, Ausbälle werden eingerollt.
10. **Kommunikation:** Der Name des Passempfängers muss gerufen werden.
11. **Turniere:** Champions-League o.ä.
12. **Andere Mannschaftsspiele:** Handball, Basketball.

Besondere Zählweisen für Tore und Punkte

13. **Ergebnismanipulation:** Das Ergebnis wird bei einem zwei oder drei Tore Vorsprung gedreht, alternativ wird mit einem 2:0 gestartet und die Spielzeit ist begrenzt. Das Ergebnis halten ist die Herausforderung.
14. **Mehrfacher Torerfolg:** Kopfballtore, Direktabnahmen, großartige Kombinationen und Tore nach vorheriger Technikvorgabe zählen doppelt (dreifach).
15. **Torabschluss:** Es zählen nur Kopfballtore, Distanzschüsse oder Tore, die mit dem schwachen Fuß erzielt werden.
16. **Staffelung Zonentore 1:** Ein Tor zählt nur, wenn die gesamte Mannschaft sich in der gegnerischen Hälfte befindet.
17. **Staffelung Zonentore 2:** Ein „normales Tor zählt einfach, befindet sich das eigene Team komplett in der gegnerischen Hälfte doppelt und befindet sich dabei der Gegner komplett in der eigenen Hälfte, zählt das Tor dreifach.
18. **Balleroberung:** Wird der Ball in der gegnerischen Hälfte erobert und anschließend ein Tor erzielt, zählt das Tor doppelt.
19. **Schöne Tore:** Für jedes Tor gibt es einen Punkt. Werden „schöne“ Tore erzielt, gibt der Trainer Extrapunkte. Dies können großartige Kombinationen vor einem Torerfolg sein.
20. **Zeitdruck:** Ein Tor zählt nur dann, wenn innerhalb einer bestimmten Zeit ein zweites Tor erzielt wird.
21. **Torduo:** In großen Toren befinden sich kleine Tore. Beim großen Tor zählen nur Kopfballtore, beim kleinen Tor jeder Torerfolg.

Tor-Variationen

22. **Schieflage:** Es wird auf zwei, zueinander versetzte Tore gespielt.
23. **Trainertor:** Auf jeder Seite des Spielfeldes steht ein Trainer/Co-Trainer. Gepunktet wird immer, wenn sie angespielt werden. Die Trainer können auch durch Spieler ersetzt werden.
24. **Hallenvariation:** Wir nutzen typische Hallengeräte für Tore, zum Beispiel Langbänke oder Kästen.
25. **Hütchentore:** Auf Hütchentore wird vorzugsweise ohne Torhüter gespielt.
26. **Dreitoren-Spiel:** Ein Team spielt auf ein großes Tor, das andere auf zwei kleine Tore.
27. **Linientore 1:** Statt Tore nutzen wir Linien und markieren eine Torzone. Wird der Pass in der Torzone von einem Mitspieler gestoppt, gilt dies als Torerfolg („Touch Down“).
28. **Linientore 2:** Als Tor wird gewertet, wenn ein Spieler die Torlinie überdribbelt.
29. **Eintoren-Spiel:** Zwei Teams spielen auf ein Tor.
30. **Viertoren-Spiel:** In jede Ecke des Spielfelds wird ein Tor aufgestellt.
31. **Rückwärtstore:** Wir drehen die Tore um 180 Grad gegen die Spielrichtung. Dies erfordert innovative Überlegungen, um zum Torerfolg zu kommen.
32. **Offentore:** Ein Tor ist „offen“, wenn es von beiden Seiten bespielt werden kann. Häufig werden hierzu beim Aufbau Hütchen oder Stangen genutzt.
33. **Bewegungstore:** Jeweils zwei Spieler bilden ein Tor, indem sie sich an einer Hand halten oder eine Stange die beiden miteinander verbindet. Sie bewegen sich im Feld.

Kleine Spiele - Small-Sided Games

34. **Drei-Seiten Tor:** In der Spielfeldmitte bauen wir ein Tor im Dreieck auf (Hütchen, Stangen). Im Tor befindet sich ein neutraler Torhüter. Auf das Tor können zwei oder drei Teams gegeneinander spielen.
35. **Farbentore:** Es wird auf zwei Mini-Tore gespielt. An jedem Tor stehen zwei verschiedenfarbige Hütchen. Der Trainer gibt immer wieder Farben für die Teams vor. Auf das entsprechend markierte Tor wird dann angegriffen.
36. **Torzoom:** nach jedem Torerfolg wird das entsprechende Tor vergrößert/verkleinert.

Varianten mit Spielern

37. **Neutraler Spieler:** Im Feld befindet sich ein neutraler Spieler, den die angreifende Mannschaft vor einem Torerfolg einmal (zweimal) angespielt haben muss.
38. **Neutraler an der Seite:** An den Seitenlinien werden neutrale Spieler postiert, die jeweils mit der angreifenden Mannschaft zusammenspielen.
39. **Feldspielertorwart:** Wir spielen ohne Torhüter. Jeweils der Spieler, der dem Tor am nächsten steht, darf den Ball mit der Hand spielen.
40. **Fliegender Wechsel:** Die Teams organisieren selbständig einen Wechselmodus. Spielerwechsel bei Torerfolg, nach 2 Minuten, der Torschütze muss raus etc.
41. **Unterzahl:** Jedes Team spielt eine vorgegebene Zeit in Unterzahl.
42. **Torwartwechsel:** Erzielt ein Spieler ein Tor, wird er zum Torwart seiner Mannschaft.
43. **Torschütze:** Nur ein bestimmter Spieler des Teams darf Tore erzielen.
44. **Teamtore:** Ein Spiel ist gewonnen, wenn jeder Spieler aus dem Team ein Tor erzielt hat.
45. **Doppeltorwart:** Die verteidigende Mannschaft stellt immer zwei Torhüter ins Tor. Die angreifende Mannschaft spielt ohne Torwart, er spielt im Feld mit.
46. **Wechselspiel:** Auf Trainerkommando wechseln die aufgerufenen Spieler ins andere Team.
47. **Drei-Team-Spiel:** Ein Team greift an, eins verteidigt. Erobern die Verteidiger den Ball, greifen sie auf das andere Tor an. Dort wartet das dritte Team als Verteidigung, so geht es immer weiter. Das Prinzip entspricht der Übung „Tschechenrolle“.
48. **Doppelspiel:** Ein Spiel findet von links nach rechts und eins von oben nach unten in einem Spielfeld statt.
49. **Aufstockung:** Das Spiel startet im 1 gegen 1. Immer der Torschütze eines Teams bekommt einen Spieler dazu. Sind alle Spieler auf dem Feld, muss bei Torerfolg immer ein Spieler das Spiel verlassen. Erzielt eine Mannschaft ein zweites Tor, verlässt auch dieser Torschütze das Spiel.
50. **Zwangspause:** Der Torschütze verlässt das Feld. Wenn die andere Mannschaft ein Tor erzielt, darf er wieder rein.

Kommunikations-Varianten

51. **Rumpelstilzchen:** Der Name des Passempfängers wird vom Passgeber gerufen.
52. **Kirsche:** Ein Pass zu einem Mitspieler ist nur erlaubt, wenn dieser den Ball fordert.
53. **Drehung:** Ein Spieler darf sich nach der Ballannahme erst drehen, wenn er vom Mitspieler das Kommando „Dreh“ hört.

Besondere Schuss- und Passregeln

54. **Laufverbot:** Der Ballbesitzer darf mit dem Ball nicht laufen. Er kontrolliert den Ball auf der Stelle und soll den Ball abschirmen und ggf. passen.
55. **Ballkontakte:** Nur ein, zwei oder drei Ballkontakte sind dem Ballbesitzer erlaubt. Dies ist ausbaufähig: Erst einen Kontakt, in der nächsten Aktion zwei Kontakte, ...
56. **Attacke:** Der Ball darf nur vorwärts gespielt werden nicht zurück, wenn der Spieler den Ball kontrollieren musste. Ohne vorherige Ballkontrolle darf er in alle Richtungen spielen.
57. **Passzählung:** nach dem Überqueren der Mittellinie darf das Team nur 4 (bis 6) Ballkontakte bis zum Torschuss benötigen. Die Kontakte können laut gezählt werden.
58. **Schwacher Fuß:** Pässe und Torschuss nur mit dem schwachen Fuß.
59. **Fußwechsel:** Der Spieler muss den Pass immer mit dem anderen Fuß annehmen als er von seinem Mitspieler abgegeben wurde.
60. **Passrichtung:** Nur Pässe nach vorne oder zur Seite sind erlaubt.
61. **Schusstechnik:** Nur Schüsse mit einer vorgegebenen Schusstechnik sind erlaubt (Innenseite, Außenrist, etc.).

Kleine Spiele - Small-Sided Games

62. **Höhenlimit:** Der Ball darf nicht über Kniehöhe (Kopfhöhe) gespielt werden.
 63. **Standards:** Ausführung nur mit dem schwachen Fuß.

Besondere Spielregeln

- ⌚ **Eiszeit:** Auf Trainerkommando müssen alle sofort „einfrieren“. Idealer Zeitpunkt für Hinweise, denn erst bei einem erneuten Kommando geht das Spiel weiter.
- ⚔ **Ballkontrolle:** Kontrolliert ein Spieler den Ball, darf er nicht attackiert werden. Lediglich ein Torerfolg oder Passspiel wird verhindert.
- ⚔ **Zonenspiel:** Es werden Zonen markiert, die nicht betreten werden dürfen oder durch die nicht gespielt werden darf. In der Spielfeldmitte würde ein solcher Bereich dafür sorgen, dass über Außen gespielt werden muss.
- ⚔ **Rollball:** Der Ball muss immer rollen. Bleibt er liegen, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.
- ⚔ **Seitenwechsel:** Erzielt ein Team ein Tor, tauschen die Mannschaften sofort die Spielfeldseiten und schalten schnell um.
- ⚔ **Eckenfestival:** Für jeden Ausball gibt es eine Ecke.
- ⚔ **Doppelball:** Wir spielen mit zwei Bällen.
- ⚔ **Sektorenspiel:** Das Spielfeld wird in Zonen eingeteilt und die Spieler den Zonen zugeteilt. Die Spieler dürfen die Sektoren nicht verlassen.
- ⚔ **Rechteckspiel 1:** Das Spielfeld wird in vier Rechtecke eingeteilt. Abspiele sind nicht ins nächste Rechteck in Torrichtung erlaubt. Wir spielen in die Breite oder diagonal.
- ⚔ **Rechteckspiel 2:** In den einzelnen Rechtecken gibt es unterschiedliche Vorgaben. In den Rechtecken vorne darf nur direkt gespielt werden, etc.
- ⚔ **Drei-Zonen-Spiel:** Wir teilen das Spielfeld in drei Zonen, Abwehr-, Mittelfeld- und Angriffszone. In der Verteidigungszone darf nur mit zwei Kontakten gespielt werden, in der Mittelfeldzone nur zur Seite oder vorwärts und in der Angriffszone gibt es keine Beschränkungen.
- ⚔ **Anschlussaktion:** Passt ein Spieler, muss er sofort eine Anschlussaktion durchführen. Sprint über 5 Meter, 3x hüpfen.
- ⚔ **Kombispiel:** Für jede Mannschaft gelten andere Vorgaben.
- ⚔ **Individuum:** Jeder Spieler erhält ein Handicap. Nur direktes Spiel, nur mit dem schwachen Fuß spielen, ...
- ⚔ **Outrages-Game:** Jeder normale Pass wird als Foul gewertet, es muss gezaubert werden. Geeignet als Späßeinlage.
- ⚔ **Blitzstrahl:** Kassiert ein Torhüter ein Tor, wird er ausgewechselt und ein anderer Spieler geht ins Tor. Wer bleibt am Ende übrig?
- ⚔ **Neustart:** Der Trainer bringt nach Torerfolg oder Ausball immer einen neuen Ball ins Spiel. Der Ball wird gezielt in Sektoren eingeworfen oder in ein Laufduell um den Ball (Kampfstart).
- ⚔ **Aufbau:** Nach dem Passieren der Mittellinie, muss der Ball einmal in die eigene Hälfte zurückgespielt werden.
- ⚔ **Teampay:** Jeder Feldspieler muss vor einem Torerfolg den Ball berührt haben.

Turnierformen

- 83. **Champions-League:** Es geht um den Auf- und Abstieg. Auf drei Feldern treten die Teams gegeneinander an. Bei den drei Spielfeldern handelt es sich um Champions-League, Bundesliga und 2. Bundesliga.
- 84. **Brasilianisches Turnier:** Nur das Siegerteam (oder das Team, das ein Tor erzielte) darf weiterspielen.
- 85. **Standardturnier:** Zwei Gruppen, Endspiel und Platzierungsspiele. Tipp: Das Siegerteam erhält einen kleinen Pokal, der beim nächsten Turnier verteidigt werden kann.

Fußballähnliche Spiele:

- 86. **Jeder gegen jeden:** Jeder Spieler ist sein eigenes „Team“. Gespielt wird auf zwei oder mehrere Tore mit einem Ball.
- 87. **Schwedischer Handball:** Gepasst wird immer mit beiden Händen, vorher muss der Ball einmal auf den Boden geprellt werden.
- 88. **Rugby:** Aber bitte gemäßigt.
- 89. **Rollball:** Der Ball darf nur gerollt, bzw. mit einer Hand am Boden geführt werden.
- 90. **Fußball-Tennis:** Ist selbsterklärend.
- 91. **Sitz- und Krabbelfußball:** Ist selbsterklärend..