

Akademisches Institut für Fußball

Fußballentwicklung Junioren



Entwicklungsmodell Spielsysteme im Juniorenbereich

Das Konzept

Dieses Konzept soll dazu beitragen, die Entwicklung der Fußballspieler entscheidend zu verbessern. Die Spielfelder sollten je nach Altersgruppe angepasst werden. Diese sind je nach Spiel- und Altersklassen in fünf Stufen eingeteilt.

Ziel

Das oberste Ziel im Kinder- und Juniorenspiel ist die alters- und entwicklungsgerechte Verbesserung der Spielfähigkeit.

Inhalte

Stufe 1: U 7

Spielfeld U 7

4 gegen 4 ohne Torhüter

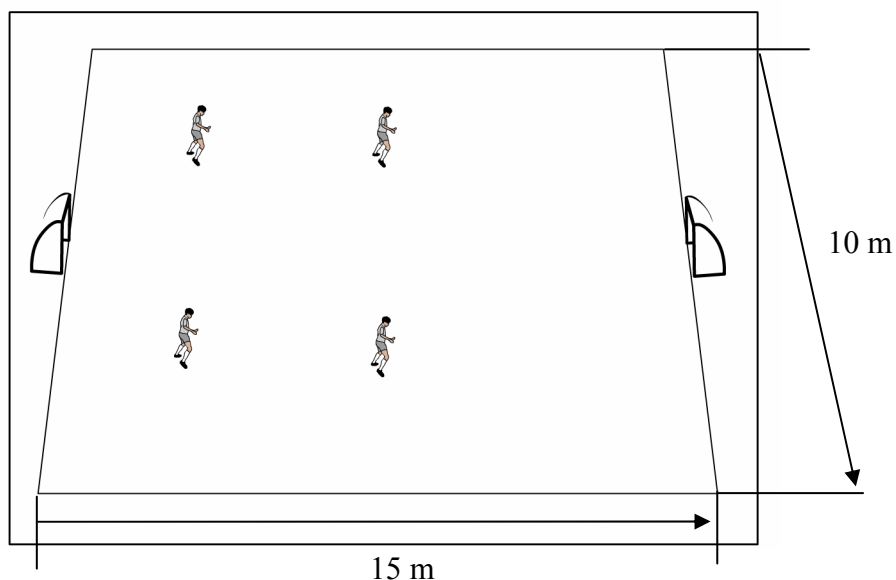


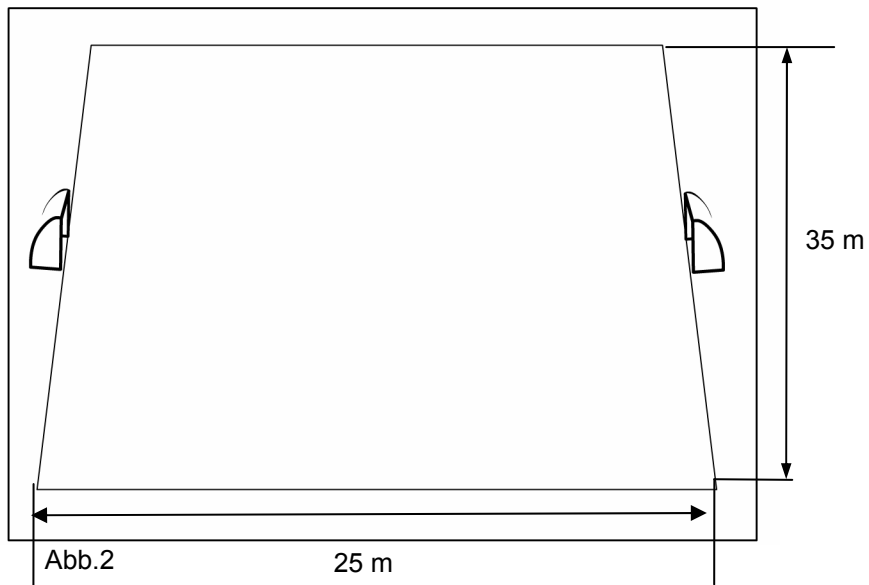
Abb.1



Stufe 2: U 8/9

Spielfeld U 8/9

4 gegen 4 + 2 Torhüter



Spielsystem U 8/9

4 gegen 4 + 2 Torhüter

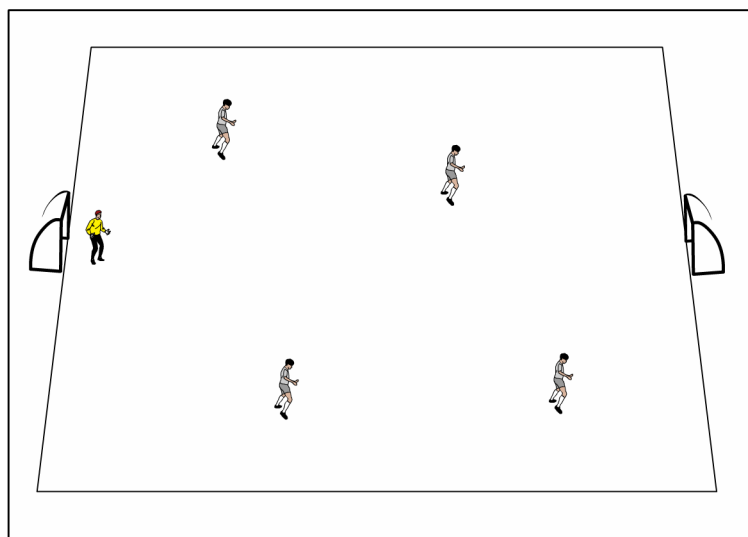


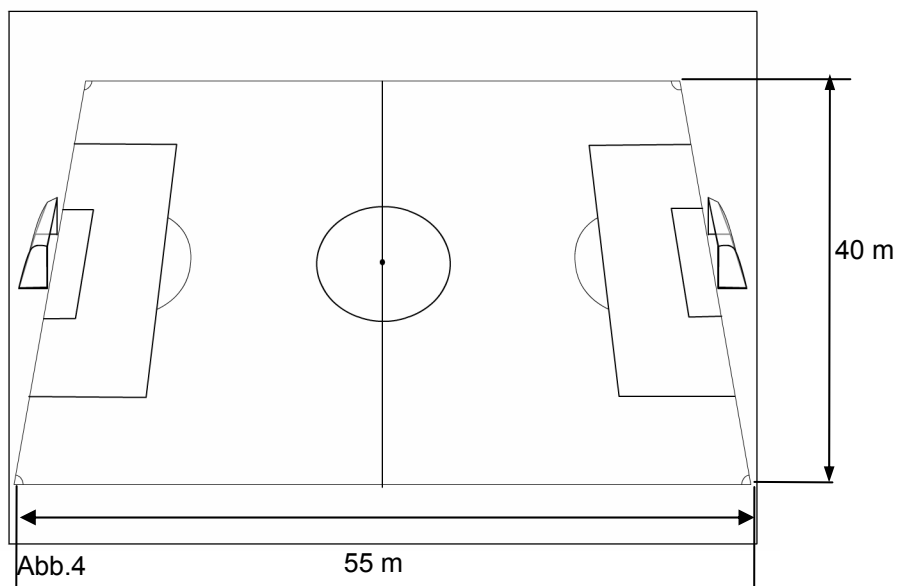
Abb.3



Stufe 3: U 10/11

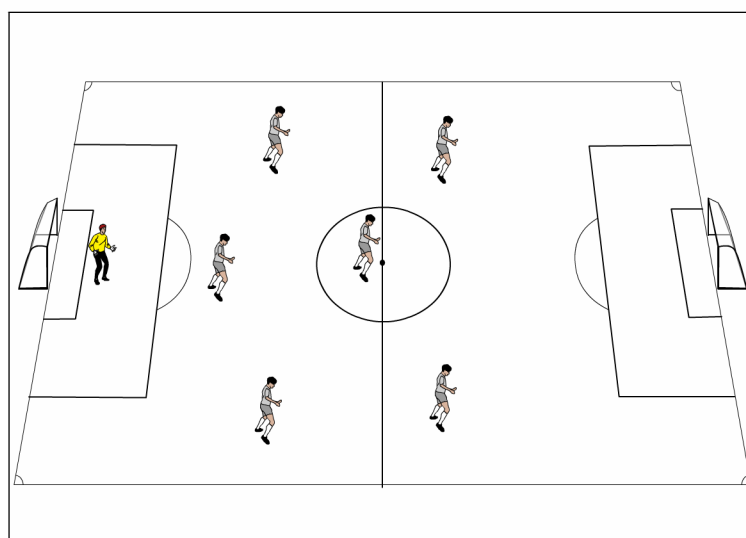
Spielfeld U10/11

6 gegen 6 + 2 Torhüter



Spielsystem U10/11

3-3 System





Spielsystem U 10/11

2-2-2 System

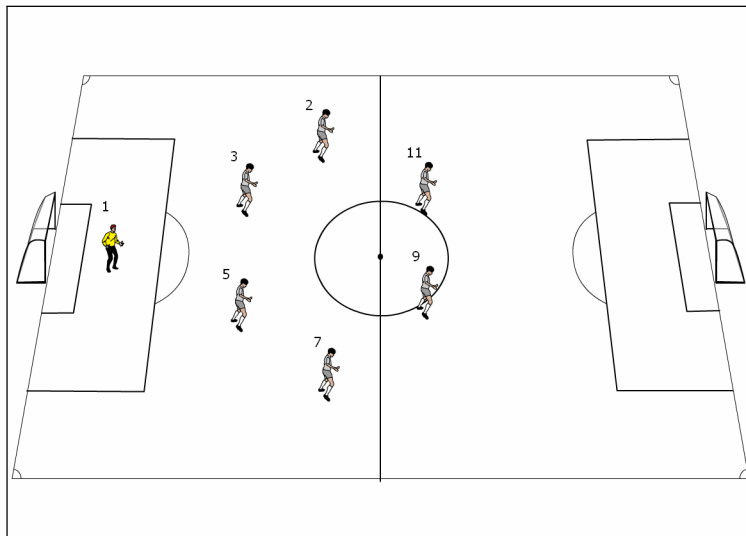


Abb.6

Stufe 4: U 12/13

Spielfeld U12/13

8 gegen 8 + 2 Torhüter

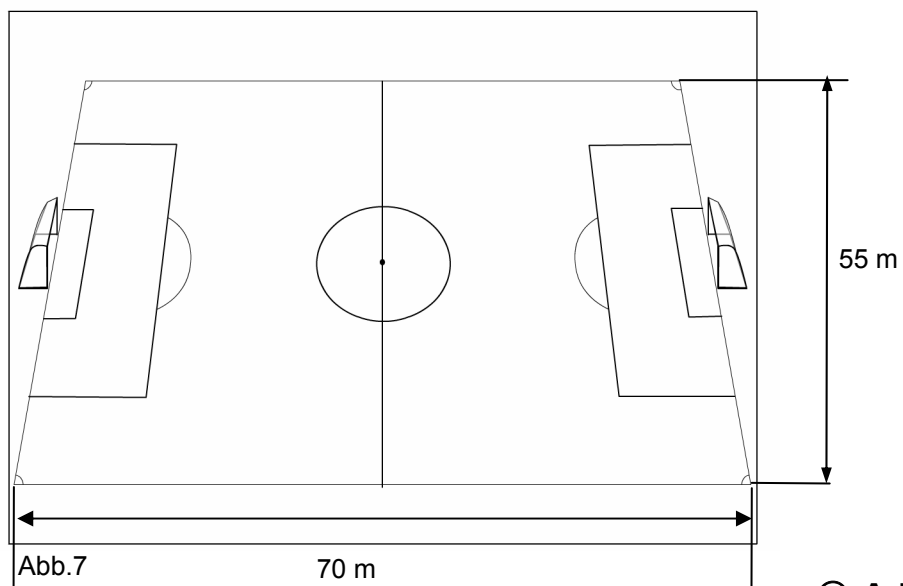


Abb.7

70 m

55 m



Spielsystem U12/13

3-3-2 System

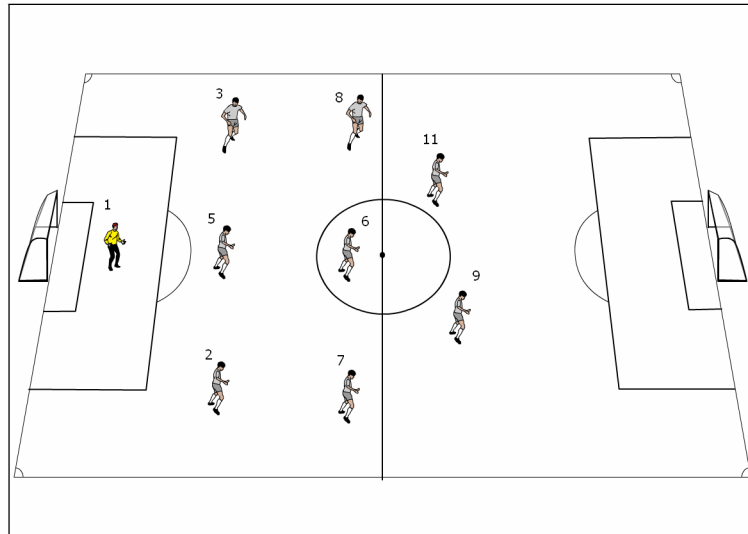


Abb.8

Spielsystem U12/13

3-2-3 System

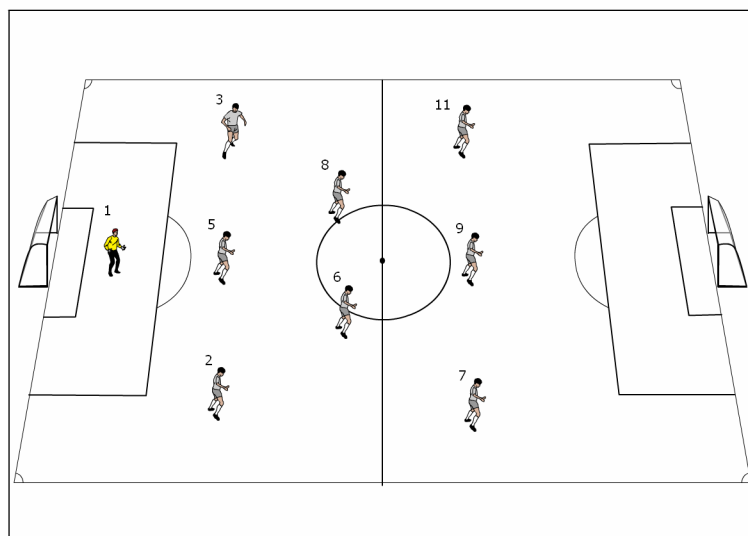


Abb.9



Stufe 5: U 14/15/17/19

**Spielform U 14/15/17/19
11 gegen 11**

Spielsysteme mit Viererkette

4-4-2 Spielsystem

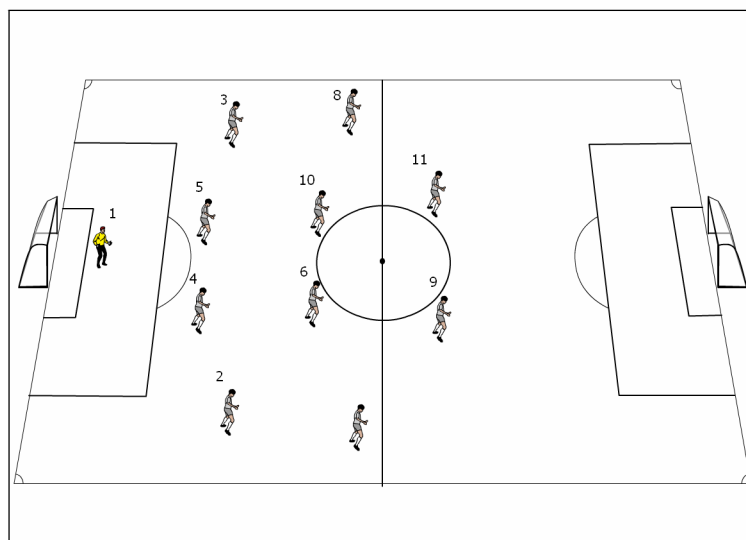


Abb.10

4-3-3 Spielsystem

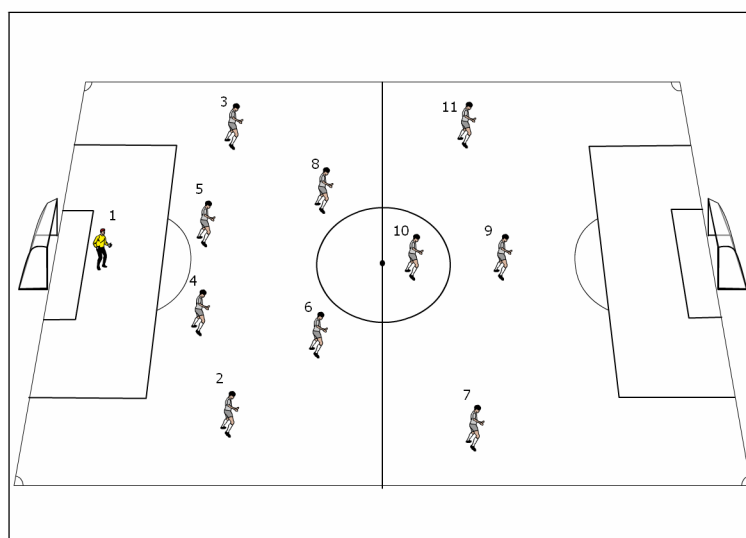


Abb.11



Spielsystem mit Dreierkette

3-4-3 Spielsystem

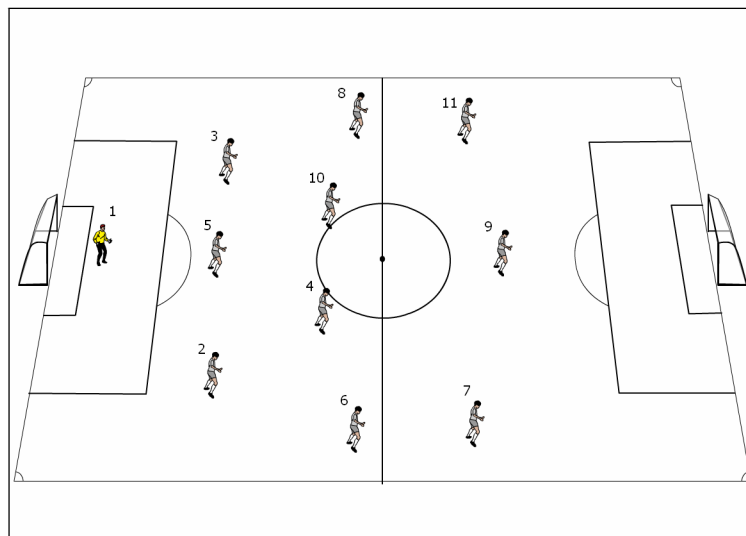


Abb.12

Fazit

Spielsysteme dürfen den Nachwuchskickern weder über- noch unterfordern. Bei der Entscheidung für ein Spielsystem geht in diesem Altersabschnitt U 12 bis U 14 insbesondere um die Förderung von einzel- und gruppentaktischen Verhaltensmustern. Mannschaftstaktik ist in diesem Alter tabu. Im unteren Bereich von den Minikickern bis U 11 soll kein System ausgebildet werden, sondern hier gilt: Tore erzielen und Tore verhindern! Mit Beginn der U 14 sollte das Spielsystem feststehen. Bevorzugte Spielsysteme in diesem Alter das 3-4-3 oder 4-3-3. Ab der U 15 das 4-4-2 Spielsystem parallel zu den anderen Systemen hinzuzuführen.