Credit Suisse SKILLS by SFV

HANDBUCH FÜR TRAINER/INNEN

CREDIT SUISSE SKILLS BY SFV FÜR DEN KINDERFUSSBALL

CREDIT SUISSE
main partner

CREDIT SUISSE SKILLS BY SFV FÜR DEN KINDERFUSSBALL

Mit Credit Suisse Skills by SFV kannst du verschiedene Kompetenzen rund um den Fussball auf spielerische Art und Weise fördern. Für den Kinderfussball wurden 15 altersgerechte Aufgaben pro Kategorie (G, F, E/FF12) entwickelt, mit denen die Spieler/innen ihre fussballerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Für jede geschaffte Aufgabe erhalten sie mit der «Skill Card» eine Sammelkarte zur Belohnung. Dadurch soll Credit Suisse Skills by SFV die Kinder zusätzlich motivieren und für den Fussball begeistern. Und du kannst dein Training um ein sinnvolles und unterhaltsames Spiel erweitern.

Noch mehr Aufgaben findest du in der App Credit Suisse Skills by SFV. Dort erhalten die Kinder für jede Aufgabe eine digitale Sammelkarte und Punkte, welche sie im Shop gegen Preise eintauschen können. Und die Spieler/innen und Clubs mit den meisten Punkten gewinnen attraktive Hauptpreise.

www.credit-suisse-skills.ch/coach

INHALTSVERZEICHNIS

SO FUNKTIONIERT'S **6**

AUFGABEN **9**

Startkarte: Credit Suisse Skills Player 10

Alle Aufgaben in der Übersicht 11

Alterskategorie G 13

Skills 15

Activities 25

Alterskategorie F 27

Skills 29

Activities 39

Alterskategorie E/FF12 41

Skills 43

Activities 53

FRAGEN & ANTWORTEN **55**

DIE APP FÜR NOCH MEHR SKILLS-SPASS **56**

KONTAKTE **57**

SO FUNKTIONIERT'S

Credit Suisse Skills by SFV ist ein Spiel, in dem die Kinder für geschaffte Aufgaben mit einer «Skill Card» belohnt werden. Jede Aufgabe steht dabei für bestimmte Kompetenzen. Wer schafft es, alle Karten zu sammeln?

SKILLS

Mit Skills können die Kinder ihr fussballerisches Können zeigen. Diese Aufgaben fördern Kompetenzen wie Passen, Ballkontrolle, Dribbling oder Torabschluss. Sie eignen sich daher optimal als spielerisches Element im Training.

Pro Alterskategorie (G, F, E/FF12) gibt es 10 Skills, von denen es drei Arten gibt:

- **EINZEL-AUFGABEN**
  Aufgaben, welche jedes Kind einzeln absolvieren kann. Wenn das Kind die Aufgabe schafft, erhält es die entsprechende Skill Card.

- **TEAM-AUFGABEN**
  Aufgaben, welche die Kinder gemeinsam im Team absolvieren. Wenn sie die Aufgabe schaffen, erhalten alle beteiligten Kinder die entsprechende Skill Card.

- **TEAM-DUELLE**
  Aufgaben, bei denen die Kinder in zwei Teams eingeteilt werden und gegeneinander antreten. Die Kinder des siegreichen Teams erhalten die entsprechende Skill Card.

→ Die Skills-Aufgaben können so lange wiederholt werden, bis es alle Kinder im Team geschafft und die Karte gewonnen haben. Jedes Kind kann eine Skill Card nur einmal erhalten!

WIE VERGEBE ICH SKILLS?

1. **AUFGABE WÄHLEN**
   Übe und absolviere eine der Skills-Aufgaben im Training mit deinem Team. Auf der Seite 11 findest du eine Übersicht aller Aufgaben. Wähle eine Aufgabe, welche der Alterskategorie deiner Juniorinnen und Junioren entspricht.

2. **AUFGABE DURCHFÜHREN**
   Studiere die Anleitung und übe die gewählte Aufgabe mit deinen Juniorinnen und Junioren.

3. **SKILL CARD VERTEILEN**
   Wenn ein Kind die Aufgabe geschafft hat, erhält es die entsprechende Skill Card. Als Skills Coach entscheidest du, wer sie verdient.

ACTIVITIES

Mit Activities kannst du die Kinder auch für besondere Leistungen (z.B. für ein schönes Dribbling oder eine tolle Parade) und für «Soft Skills» (z.B. für Einsatzbereitschaft oder für eine Fairplay-Aktion) belohnen.

Pro Alterskategorie (G, F, E/FF12) gibt es 5 Activities, von denen es zwei Arten gibt.

BESONDERE LEISTUNGEN

Für besondere Leistungen im Training oder im Match, z.B. für das erste Tor an einem Turnier, erhält ein Kind die entsprechende Skill Card.

ROLLEN

Vor einem Training oder Match wird einem Kind eine Rolle zugeteilt, z.B. als Verantwortliche/r für das Aufräumen des Platzes und der Garderobe. Erfüllt das Kind diese Rolle, erhält es die Skill Card.

→ Activities lassen sich nicht üben, sondern werden durch die Trainer/innen dann vergeben, wenn ein Kind eine dieser Aufgaben geschafft hat (z.B. nach einer Fairplay-Aktion in einem Match). Auch diese besonderen «Skill Cards» kann jedes Kind nur einmal erhalten. Vergib sie also nicht zu grosszügig.

WIE VERGEBE ICH ACTIVITIES?

1. **ÜBERBLICK VERSCHAFFEN**
   Auf Seite 11 siehst du, welche Activities es in der jeweiligen Alterskategorie (G, F, E/FF12) gibt.

2. **ACTIVITIES MERKEN**
   Studiere die einzelnen Activities und merke dir, für welche besonderen Leistungen oder Rollen eine Skill Card vergeben wird. Natürlich kannst du dieses Booklet auch jederzeit zur Hand nehmen, falls dir die Kriterien der einzelnen Activities nicht mehr einfallen.

3. **SKILL CARD VERTEILEN**
   Wenn ein Kind die Anforderungen für eine Activity erfüllt, erhält es die entsprechende Skill Card.

AUFGABEN

STARTKARTE:
CREDIT SUISSE SKILLS PLAYER

Zu Beginn erhält jedes Kind, das bei Credit Suisse Skills by SFV für den Kinderfussball mitmacht, die Karte «Credit Suisse Skills Player» – unabhängig davon, ob es in der Alterskategorie G, F oder E/FF12 ist.

ALLE AUFGABEN IN DER ÜBERSICHT

	G	F	E/FF12
	CREDIT SUISSE SKILLS PLAYER		
SKILLS	WALDLAUF	BOOMERANG	LATTENKRACHER
	KÜBELBALL	PYLONENBOWLING	KRAKE
	SCHUTZSCHIRM	KLATSCHWURF	HÜRDENLUPF
	LABYRINTH	GOLFKICK	JONGLIERKETTE
	VOLLTREFFER	ZAUBERPENDEL	TEAMSONG
	BALLONFLUG	TEAMJUBEL	ZAUBERFLOH
	TEAMSCHREI	WUNDERSTURM	PHANTOM
	SCHLANGENTANZ	HASENFANG	SCHRUMPFTEAM
	MURMELDUELL	TORNADO	8x8
	YOYOKICK	TOHUWABOHU	BOLZPLATZ
ACTIVITIES	MATERIALCHEF/IN	CAPTAIN	COACH
	KÄMPFERHERZ	GOALIE	TRAUMPARADE
	FITNESSTRAINER/IN	ZAUBERTRICK	DRIBBLING STAR
	GOLDENER SCHUH	TRAUMTOR	HATTRICK
	GARDEROBENPROFI	CLUB FAN	FARIPLAY HELD/IN

ALTERSKATEGORIE G

AUFGABEN: ALTERSKATEGORIE G

SKILLS

Waldlauf	15
Kübelball	16
Schutzschirm	17
Labyrinth	18
Volltreffer	19
Ballonflug	20
Teamschrei	21
Schlangentanz	22
Murmelduell	23
Yoyokick	24

ACTIVITIES

Materialchef/in	25
Kämpferherz	25
Fitnesstrainer/in	25
Goldener Schuh	26
Garderobenprofi	26

WALDLAUF

Eine Tor- und Punktejagd mit Hindernissen.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Dribbling
Torabschluss

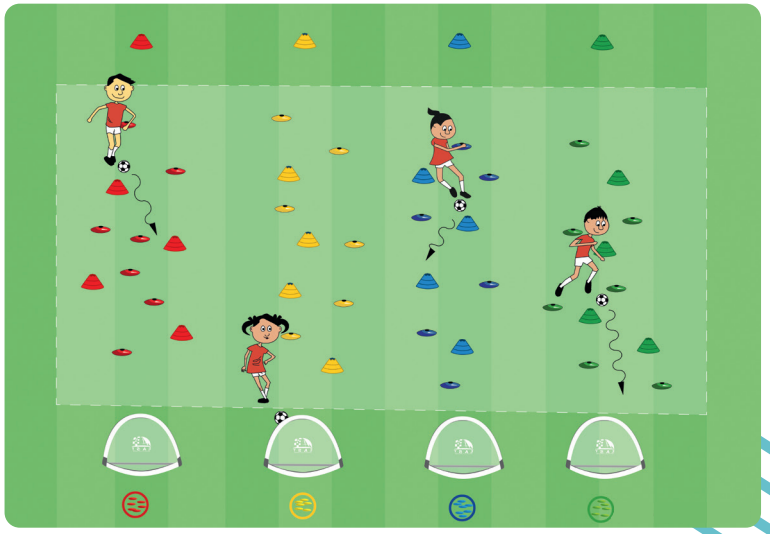
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder starten mit dem Fussball von ihrer Trinkflasche aus, dribbeln durch den Hinderniswald und schiessen aufs Tor.
2. Bei einem Treffer können sie ein Hütchen vom Depot hinter dem Tor nehmen, zurück zu ihrer Trinkflasche rennen und das Hütchen daneben stellen.
3. Wenn sie innerhalb von 3 Minuten 5 Hütchen sammeln, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Eine Trinkflasche pro Kind
- Mehrere Hütchen (oder Stäbe, Pylonen etc.), um einen «Hinderniswald» aufzustellen
- Ein Mini-Tor pro Kind
- Ein Hütchen-Depot pro Kind (z.B. ein Reifen)
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

KÜBELBALL

In 10 Versuchen den Ball 3-mal im Kübel versenken.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Aus einer Distanz von mindestens 2 Metern spielen die Kinder den Ball 10-mal mit der Hand oder mit dem Fuss in den Kübel.
2. Wenn sie mindestens 3-mal treffen, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Einen Ball pro Kind
- Einen oder mehrere Kübel

SCHUTZSCHIRM

Wer kann den Ball verteidigen?

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Dribbling

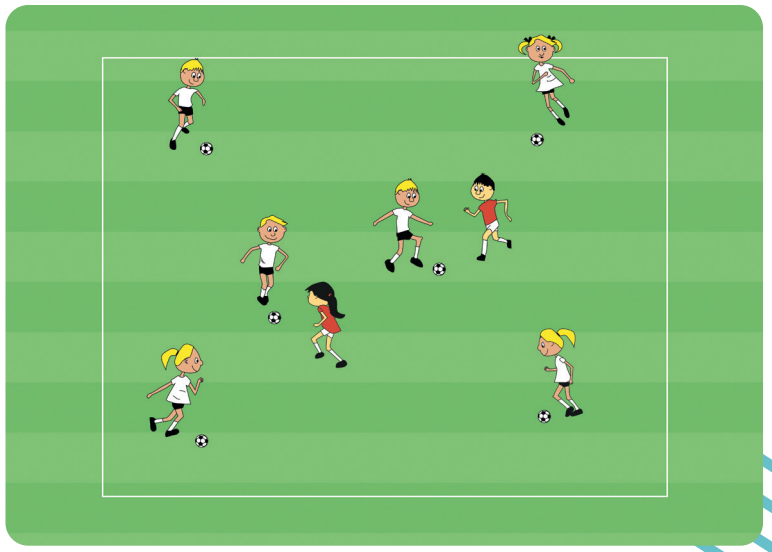
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Alle Kinder bis auf eines oder zwei (je nachdem wie viele Kinder mitmachen) starten innerhalb des markierten Feldes mit einem Ball am Fuss.
2. Eine Runde dauert 45 Sekunden. In dieser Zeit versuchen die Kinder ohne Ball, allen anderen Kindern ihren Ball abzunehmen und aus dem Feld zu spielen. Wenn einem Kind der Ball abgenommen wird, kann es den Ball holen und wieder zurück ins Feld kommen.
3. Jedes Kind ist eine Runde ohne Ball dran.
4. Alle Kinder, die sich in einer Runde den Ball nicht abnehmen lassen, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 8-12 Hütchen (oder Pylonen etc.) für das ca. 15x15 Meter grosse Feld
- Einen Ball pro Kind



ZUM VIDEO

LABYRINTH

Ein abwechslungsreicher Parcourslauf mit krönendem Abschluss.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Dribbling, Torabschluss

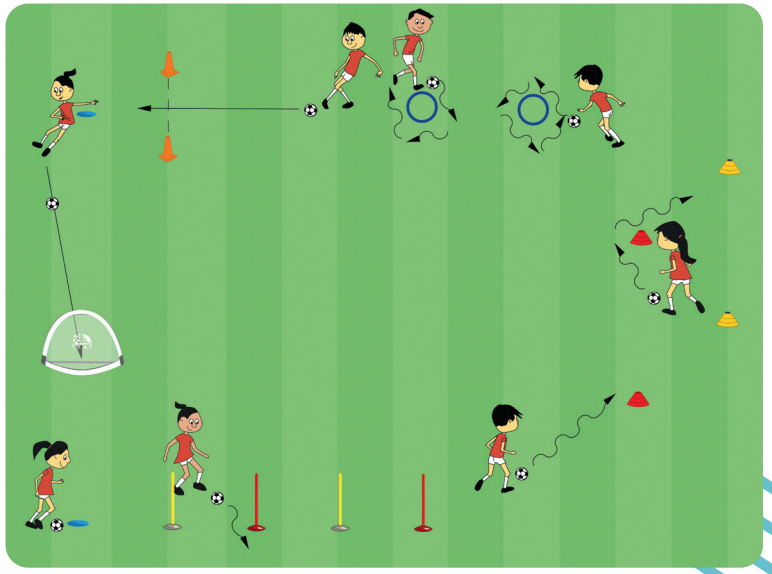
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Mit dem Ball am Fuss dribbeln die Kinder durch den Slalom Kurs.
2. Danach dribbeln sie weiter um den Zick-Zack Kurs.
3. Anschliessend umdribbeln die Kinder beide Reifen je einmal.
4. Nun passen sie den Ball zwischen die beiden Pylonen (oder Hütchen, Stäben etc.), bevor sie den Ball ins Mini-Tor schiessen.
5. Wenn die Kinder den Parcours flüssig schaffen, ohne die Hindernisse zu berühren – weder mit dem Fuss noch mit dem Ball – erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 10 Hütchen (oder Stäbe, Pylonen etc.)
- 2 Reifen
- Ein Mini-Tor
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

VOLLTREFFER

Mit Genauigkeit drei verschiedene Ziele treffen.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

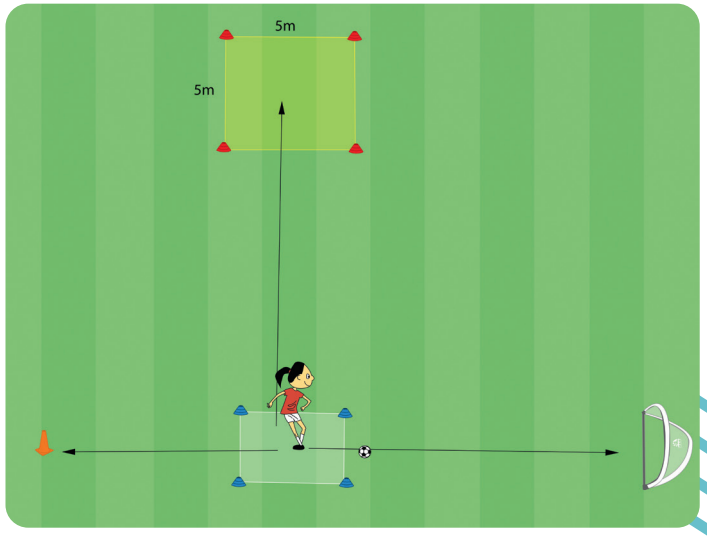
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Beim ersten Ziel schiessen die Kinder auf eine Pylone. Die Pylone muss nicht zwingend umfallen, aber getroffen werden.
2. Beim zweiten Ziel schiessen die Kinder den Ball in die markierte Zone. Der Ball muss in der Zone liegen bleiben.
3. Beim dritten Ziel schiessen die Kinder den Ball ins Mini-Tor.
4. Die Kinder haben insgesamt 10 Versuche, um alle drei Ziele einmal zu treffen. Dann erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Ein Mini-Tor
- Eine Pylone
- 4 Hütchen (oder Pylonen etc.) für eine ca. 2x2 Meter grosse Zone
- Mehrere Bälle



BALLONFLUG

Mit Teamarbeit den Ballon in der Luft halten.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

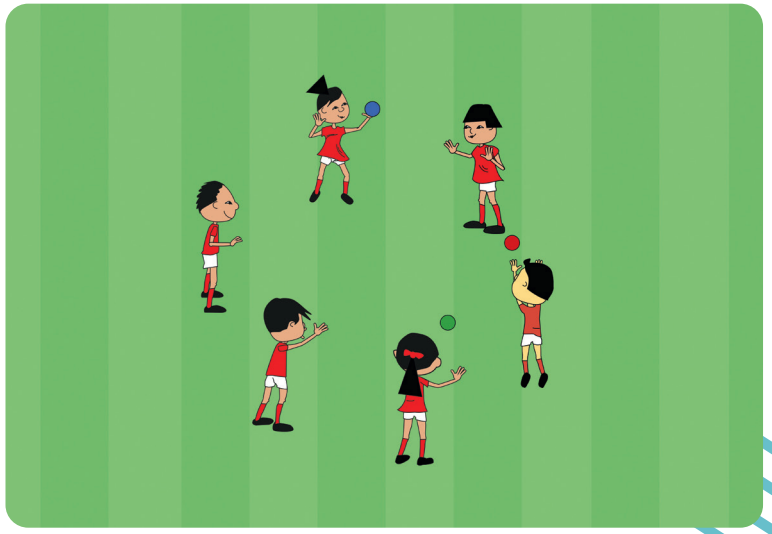
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Als Team jonglieren die Kinder drei Ballone mit dem Fuss, dem Kopf oder mit der Hand.
2. Wenn sie es 90 Sekunden lang schaffen, dass keiner der Ballone auf den Boden fällt, erhalten alle Kinder, die an der Aufgabe beteiligt waren, die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 3 Luftballone



TEAMSCHREI

Habt ihr einen Teamschrei?

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Teamgeist

G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

Die Kinder denken sich selbstständig einen Teamschrei aus, mit dem sie ihr Training abschliessen oder sich vor dem Spiel motivieren.

SCHLANGEN-TANZ

Kettenfangen: Schlange gegen Hasen.

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder werden in ein Schlangenteam und ein Hasenteam eingeteilt (beide Gruppen möglichst gleiche Anzahl Kinder).
2. Das Schlangenteam bildet eine Kette und versucht die Hasen im Kleinfeld einzufangen.
3. Wenn es den Hasen 2 Minuten lang gelingt, nicht von der Schlange gefangen zu werden, erhalten sie die Skill Card. Danach wechseln die Teams ihre Rollen (Schlange und Hasen).

BENÖTIGTES MATERIAL

- Kleinfeld (ca. 25x20 Meter)

ZUM VIDEO

MURMELDUELL

Welches Team befördert mehr Bälle ins gegnerische Feld?

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

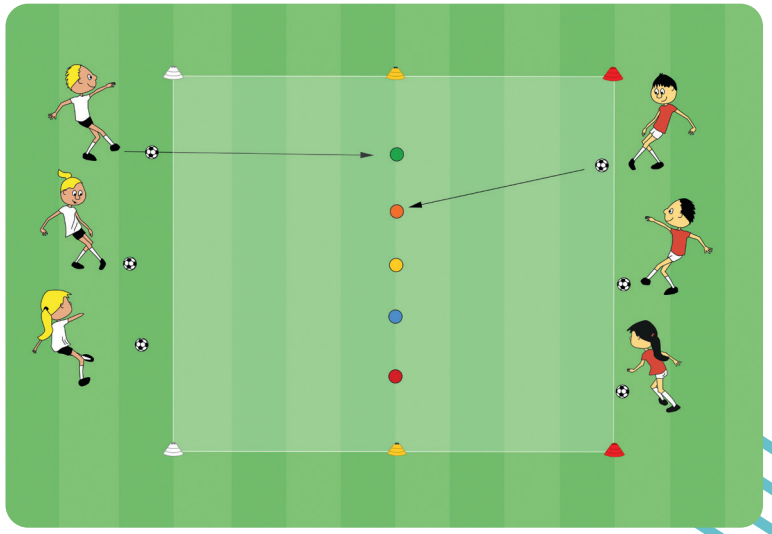
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams positionieren sich auf beiden Seiten des markierten Feldes. Jedes Kind erhält einen Ball und schiesst mit der Hand oder dem Fuss auf die Bälle in der Mitte (idealerweise Bälle in verschiedenen Grössen/Farben).
2. Die Teams schiessen von beiden Seiten auf die Bälle in der Mitte, sodass diese über die Linie des gegnerischen Teams rollen. Wenn ein Ball über die Grundlinie gespielt wird, wird er aus dem Spiel genommen.
3. Das Team, welches in 3 Minuten mehr Bälle von der Mitte über die Grundlinie des anderen Teams befördert hat, gewinnt das Murmelduell. Wenn dies keinem Team innerhalb von 3 Minuten gelingt, gewinnt dasjenige Team, welches weniger Bälle in der eigenen Hälfte des Feldes hat. Die Gewinner/innen erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 8-12 flache Hütchen für ein ca. 5x10 Meter grosses Feld
- 5 Mini-Bälle (1er), Fussbälle oder andere Bälle
- Mindestens einen Ball pro Kind



ZUM VIDEO

YOYOKICK

Welches Team erzielt mehr Tore beim 1:1?

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Dribbling, Torabschluss

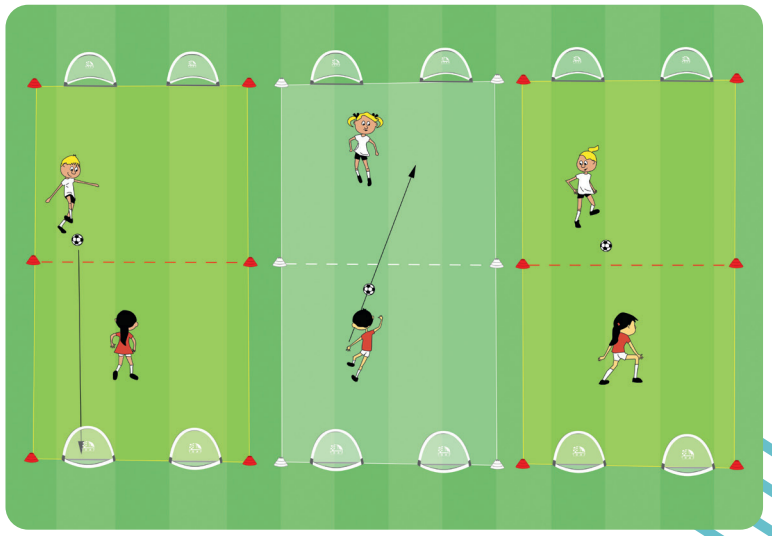
G

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder werden in 2 Teams eingeteilt. Auf jedem der Spielfelder findet ein 1:1 Duell zwischen zwei Kindern aus je einem Team statt.
2. Abwechslungsweise versucht jedes Kind beim Gegenüber ein Tor (je 2 Mini-Tore pro Seite) zu erzielen bzw. zu verhindern. Die Mittellinie darf nicht übertreten werden.
3. Bei 6 Kindern werden 3 Runden à je 1.5 Minuten gespielt, sodass die Kinder in jeder Runde eine/n andere/n Gegenspieler/in haben. Bei 8 Kindern werden 4 Runden gespielt usw.
4. Die Kinder des Teams, welches mehr Runden für sich entscheidet, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 2 Mini-Tore pro Kind
- Mehrere Hütchen (oder Pylonen etc.) für ca. 9x12 Meter grosse Spielfelder inklusive Mittellinie
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

MATERIALCHEF/IN

Bestimme vor jedem Training ein Kind, welches für das Aufräumen des Platzes und der Garderobe verantwortlich ist. Dabei muss das Kind nicht alles selbst aufräumen, sondern das Team anleiten. Wenn das Kind diese Aufgabe erfüllt, ist es ein/e «Materialchef/in».

AUFGABE
Verantwortliche/r fürs Aufräumen

KATEGORIE
Rolle

KÄMPFERHERZ

Wenn ein Kind im Training oder in einem Spiel konstant mit besonders grossem Einsatz auffällt, hat es diese Skill Card verdient.

AUFGABE
Voller Einsatz im Training oder im Spiel

KATEGORIE
Besondere Leistung

FITNESSTRAINER/IN

Bestimme vor jedem Training ein Kind, welches ein Aufwärmspiel vorschlägt und dieses den anderen Kindern erklärt, z.B. ein Fangis. Wenn das Kind diese Aufgabe erfüllt, ist es eine/e «Fitnesstrainer/in».

AUFGABE
Aufwärmspiel vorschlagen und erklären

KATEGORIE
Rolle

GOLDENER SCHUH

Wenn ein Kind an einem Turnier sein erstes Tor erzielt, wartet diese besondere Belohnung.

AUFGABE
Erstes Tor in einem Turnier

KATEGORIE
Besondere Leistung

GARDEROBENPROFI

Ein Kind, das sich selbstständig ohne Hilfe der Eltern oder des Coaches an-/umziehen kann, darf sich Garderobenprofi nennen.

AUFGABE
Selbstständig an-/umziehen

KATEGORIE
Besondere Leistung

ALTERSKATEGORIE F

AUFGABEN: ALTERSKATEGORIE F

SKILLS

Boomerang	29
Pylonenbowling	30
Klatschwurf	31
Golfkick	32
Zauberpendel	33
Teamjubel	34
Wundersturm	35
Hasenfang	36
Tornado	37
Tohuwabohu	38

ACTIVITIES

Captain	39
Goalie	39
Zaubertrick	39
Traumtor	40
Club Fan	40

BOOMERANG

Wand ab mit dem linken und dem rechten Fuss.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder positionieren sich mit dem Ball am Fuss ca. 2 Meter vor einer Wand.
2. Die Kinder versuchen den Ball an die Wand zu spielen, mit einem Kontakt anzunehmen und wieder an die Wand zu spielen.
3. Der Ball muss mit dem Fuss angenommen werden, mit welchem der Ball als nächstes an die Wand gespielt wird (z.B. Annahme mit links, Pass an die Wand mit links, Annahme mit rechts, Pass an die Wand mit rechts usw.).
4. Wenn die Kinder 20 erfolgreiche Pässe nacheinander schaffen (10-mal mit links und 10-mal mit rechts), erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Eine Wand
- Einen Ball pro Kind

PYLONEN-BOLWING

Wer trifft alle 5 Pylonen?

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder schiessen aus einer Distanz von mindestens 5 Metern auf die Pylonen, sodass diese umfallen.
2. Wenn die Kinder mit 10 Schüssen alle 5 Pylonen treffen, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 5 Pylonen (oder mit Wasser gefüllte PET-Flaschen) pro Kind in einem Abstand von ca. 0.5 Metern nebeneinander aufgestellt.
- Einen Ball pro Kind

KLATSCHWURF

Werfen, klatschen, fangen.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder werfen den Ball mit einer Hand in die Luft (mindestens auf Kopfhöhe), klatschen 3-mal in die Hände und fangen den Ball mit der anderen Hand wieder auf.
2. Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Kinder 10 Klatschwürfe in 60 Sekunden schaffen.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Einen Ball pro Kind

GOLFKICK

Mit präzisen und dosierten Pässen die Ziele treffen.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

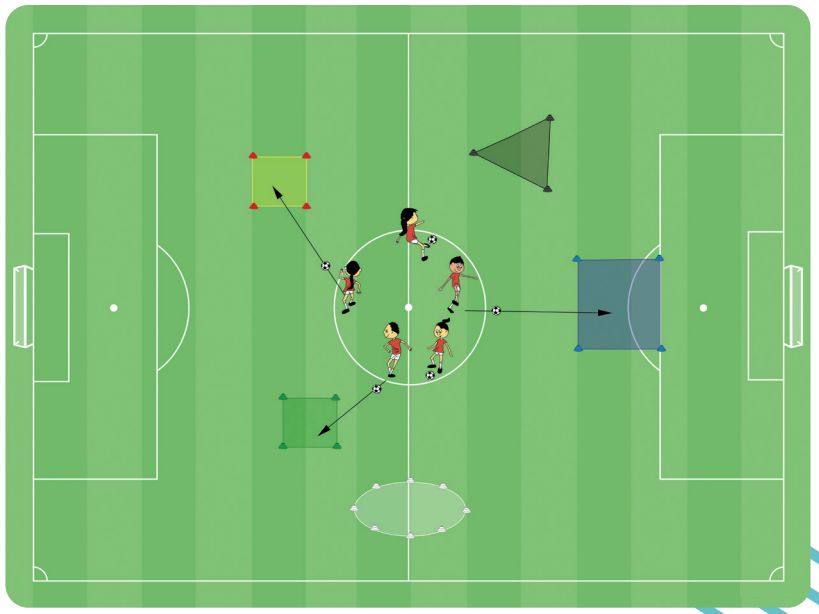
F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Vom Anstosspunkt passen oder schiessen die Kinder den Ball in die verschiedenen Zonen. Die Bälle müssen in der Zone liegenbleiben.
2. Wenn die Kinder alle Zonen in 10 Versuchen treffen, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Mehrere Hütchen für 5 unterschiedlich grosse Zonen rund um den Anspielkreis
- Mehrere Bälle



ZAUBERPENDEL

Hoch hin- und herspielen.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle

F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Kinder spielen sich gegenseitig den Ball mit dem Fuss hoch zu. Dazwischen darf der Ball den Boden immer nur einmal berühren.
2. Wenn die Kinder den Ball 10-mal hin- und herspielen, ohne dass der Ball dazwischen mehr als einmal den Boden berührt, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Einen Ball pro 2 Kinder

TEAMJUBEL

Tore müssen gefeiert werden.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Teamgeist

F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder wählen gemeinsam einen Teamjubel, den sie nach Toren zeigen.
2. Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen die Kinder ihren gemeinsamen Teamjubel nach Toren an einem Turnier 10-mal durchgeführt haben.

WUNDERSTURM

Den/die Stürmer/in beim 3:3 in Szene setzen.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle, Torabschluss

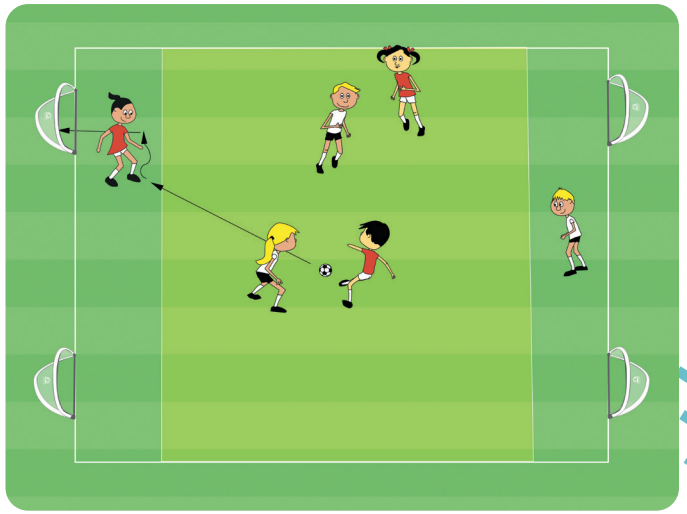
F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams à 3 Kinder spielen gegeneinander. Jedes Team hat eine/n Wunderstürmer/in.
2. Um ein Tor zu erzielen, muss der/die Wunderstürmer/in in der Angriffszone angespielt werden. Erhält diese/r den Ball, dürfen alle Mit- und Gegenspieler/innen verteidigen, bzw. angreifen.
3. Die Wunderstürmer/innen müssen jedoch in der Angriffszone bleiben. Nach jedem Tor wechselt der/die Wunderstürmer/in.
4. Ein Spiel dauert 2x3 Minuten. Die Kinder des Teams, welches mehr Tore erzielt, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 4 Mini-Tore
- 12-16 Hütchen für ein ca. 25x25 Meter grosses Feld und ca. 5x25 Meter grosse Angriffszonen
- Einen Ball



ZUM VIDEO

HASENFANG

Fang-Spiel: Welches Team entkommt öfter den Füchsen?

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

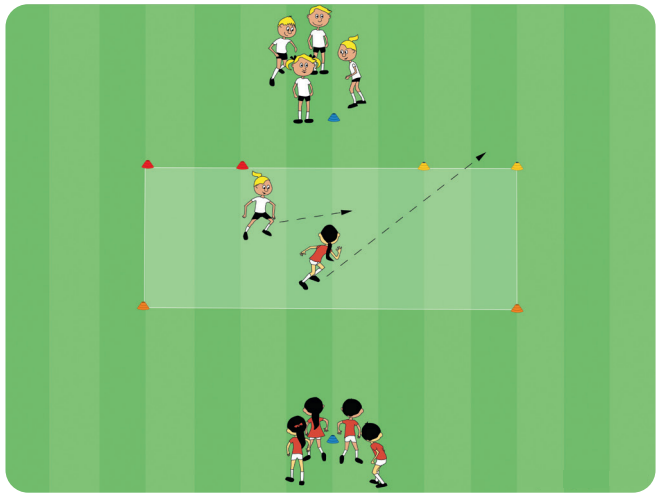
F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder werden in ein Hasen- und ein Fuchsteam eingeteilt. Je ein Kind der Hasen bewegt sich ohne Ball ins Feld und versucht einen der beiden markierten Durchgangsbereiche auf der Seite der Füchse zu durchqueren. Je ein Kind der Füchse versucht das Kind der Hasen daran zu hindern und es zu fangen (berühren).
2. Gelingt es dem Kind der Hasen, einen der beiden Durchgangsbereiche zu durchqueren, ohne gefangen zu werden, bekommen die Hasen einen Punkt.
3. Nach 3 Minuten wechseln die Teams ihre Rollen (Hasen und Füchse). Die Kinder des Teams, welches mehr Punkte erzielt, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 6 Hütchen für ein ca. 15x10 Meter grosses Spielfeld und ca. 3 Meter breite Durchgangszonen.



ZUM VIDEO

TORNADO

Im Wirbelwind übers Feld: Welches Team erzielt mehr Tore?

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Torabschluss, Torspieler/in

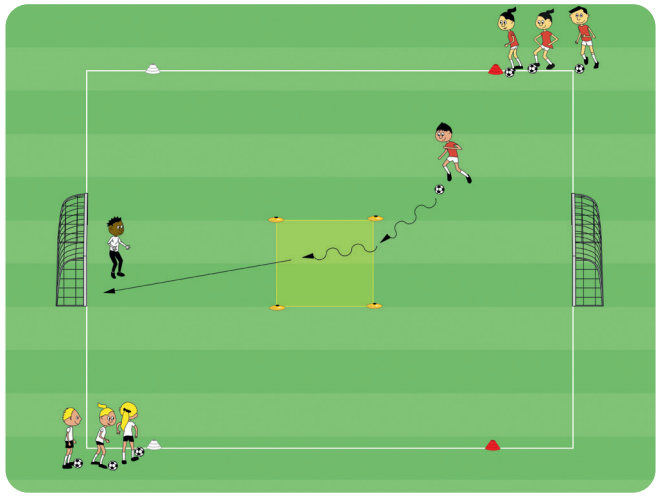
F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams bilden je eine Reihe an einer Ecke des Spielfeldes, sodass sie sich diagonal gegenüberstehen. Ein Kind von Team A startet als Goalie im Tor.
2. Ein Kind von Team B dribbelt in die Zone in der Mitte und versucht ein Tor zu erzielen. Danach muss es schnellstmöglich ins eigene Tor. Denn sobald es geschossen hat, darf das nächste Kind von Team A in die Zone dribbeln, um ein Tor zu erzielen. So geht es 5 Minuten lang weiter. Danach werden die Seiten gewechselt.
3. Die Kinder des Teams, welches in 2x5 Minuten mehr Tore erzielt, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Zwei 5-Meter-Tore
- 12-16 Hütchen für ein ca. 20x15 Meter grosses Spielfeld und eine ca. 5x4 Meter grosse Zone in der Mitte
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

TOHUWABOHU

Wer behält den Durchblick?

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Dribbling,
Torabschluss

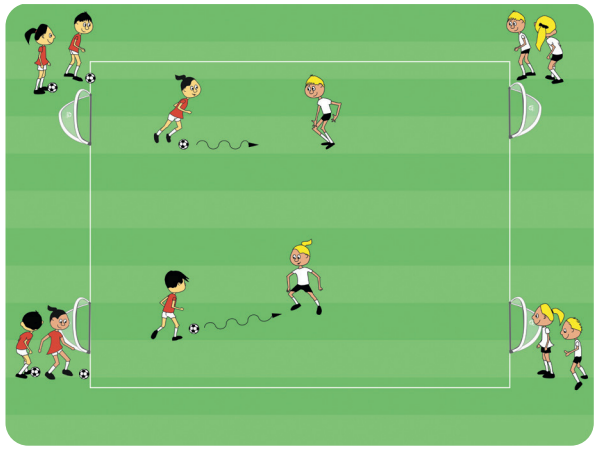
F

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams stellen sich in je 2 Gruppen neben den Mini-Toren auf. Ein Team beginnt mit Verteidigen, das andere mit Angreifen.
2. Die beiden vordersten Kinder des angreifenden Teams eröffnen das Duell, indem sie gleichzeitig nach vorne dribbeln und versuchen, auf eines der beiden Mini-Tore des verteidigenden Teams im 1:1 ein Tor zu erzielen.
3. Erobert ein Kind des verteidigenden Teams den Ball, darf dieses beim angreifenden Team auf eines der beiden Mini-Tore schiessen. Bei einem Tor oder wenn der Ball ins Aus geht, ist das 1:1 Duell fertig und das nächste 1:1 Duell auf der entsprechenden Seite ist eröffnet. Das andere 1:1 Duell geht weiter, bis ebenfalls ein Tor erzielt wird oder der Ball ins Aus geht.
4. Nach 5 Minuten gibt es einen Seitenwechsel und die Teams wechseln die Rollen (Angriff und Verteidigung). Die Kinder des Teams, welches nach 10 Minuten mehr Tore erzielt hat, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 4 Mini-Tore
- 8-12 Hütchen für ein ca. 20x15 Meter grosses Spielfeld
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

CAPTAIN

Bestimme vor einem Match oder einem Turnier ein Kind, das auf dem Platz seine Mitspieler/innen motivieren und anführen soll. So bekommt es die Skill Card des Captains.

AUFGABE
Mitspieler/in motivieren und anführen

KATEGORIE
Rolle

GOALIE

Jedes Kind, das bei einem Grossfeld-Match an einem Turnier die Rolle des Goalies übernimmt, darf diese Karte sein/ihr Eigen nennen.

AUFGABE
Torspieler/in im Match

KATEGORIE
Rolle

ZAUBERTRICK

Gelingt einem Kind in einem Turnier-Match ein gelungenes Dribbling, dann wartet die Skill Card «Zaubertrick» auf ihn/sie.

AUFGABE
Gelungenes Dribbling im Match

KATEGORIE
Besondere Leistung

TRAUMTOR

Ob ein Sonntagsschuss, ein Fallrückzieher oder einfach ein Hingucker: diese Skill Card belohnt im Training oder im Match ein Traumtor.

AUFGABE
Ein schönes Tor erzielen

KATEGORIE
Besondere Leistung

CLUB FAN

Clubtreue ist heute keine Selbstverständlichkeit mehr. Deshalb erhält ein Kind diese Skill Card, wenn es ein Spiel eines Aktiv-Teams des eigenen Clubs besucht und dieses lautstark anfeuert.

AUFGABE
Spielbesuch eines Aktiv-Teams des Clubs

KATEGORIE
Besondere Leistung

ALTERSKATEGORIE E/FF12

AUFGABEN: ALTERSKATEGORIE E/FF12

SKILLS

Lattenkracher	43
Krake	44
Hürdenlupf	45
Jonglierkette	46
Teamsong	47
Zauberfloh	48
Phantom	49
Schrumpfteam	50
8x8	51
Bolzplatz	52

ACTIVITIES

Coach	53
Traumparade	53
Dribbling Star	53
Hattrick	54
Fairplay Held/in	54

LATTENKRACHER

Wer schafft es in 10 Versuchen, die Torlatte mindestens 3-mal zu treffen?

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Torabschluss,
Ballkontrolle

E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Vom Penaltypunkt (8 Meter vor dem Tor) schiessen die Kinder auf die Torlatte.
2. Wenn sie die Latte in 10 Versuchen mindestens 3-mal treffen, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Ein 5-Meter-Tor
- Mehrere Bälle

KRAKE

Wurf- und Fangübung
inklusive Purzelbaum.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder werfen den Ball hoch und fangen ihn hinter dem Rücken.
2. Die Kinder werfen den Ball von hinter dem Rücken wieder nach vorne und fangen ihn.
3. Die Kinder werfen den Ball nach vorne, machen eine Vorwärtsrolle, und fangen ihn.
4. Wenn die Kinder diese drei Übungen fliessend und hintereinander bewältigen, erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Einen Ball pro Kind

ZUM VIDEO

HÜRDENLUPF

Den Ball über eine Hürde ins Mini-Tor treffen.

AUFGABENTYP
Einzel-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Ballkontrolle, Torabschluss

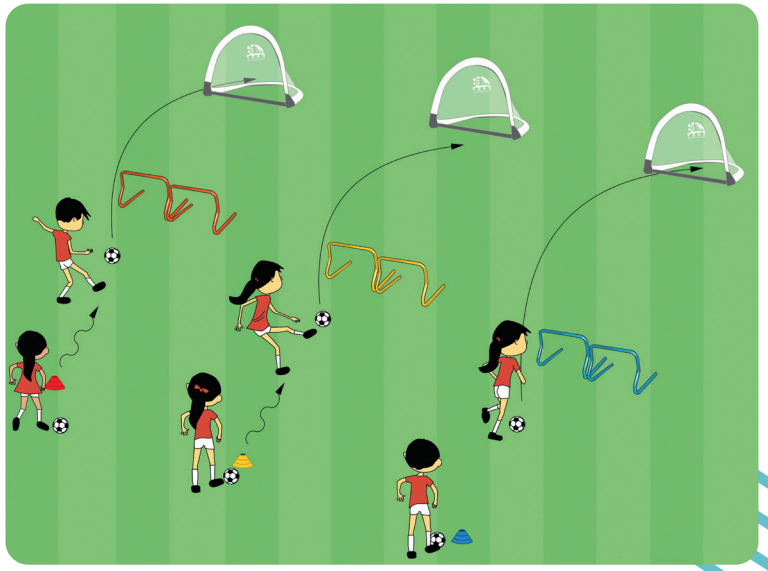
E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die Kinder lupfen den Ball über die Hürde, sodass er im Mini-Tor landet. Die Schussposition können sie frei wählen.
2. Wenn die Kinder in 5 Versuchen alle drei Mini-Tore treffen (jeweils unterschiedliche Distanz zwischen Hürde und Mini-Tor), erhalten sie die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 3 Mini-Tore
- 3 Hürden (z.B. eine Laufhürde oder andere erhöhte Gegenstände), welche in unterschiedlichen Abständen vor jedem Mini-Tor aufgestellt werden
- Einen Ball pro Kind



JONGLIERKETTE

Teamjonglieren mit Torschuss.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Ballkontrolle
Torabschluss

E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Mindestens 5 Kinder verteilen sich in einer Zickzack-Formation vor dem Tor.
2. Die Kinder jonglieren den Ball von Spieler/in zu Spieler/in, ohne dass der Ball auf den Boden fällt (mehr als eine Ballberührung pro Spieler/in möglich).
3. Der/die letzte Spieler/in schiesst den Ball volley ins Tor.
4. Wenn dies gelingt, erhält jedes Kind, das an der Stafette beteiligt war, die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Ein Tor
- Einen Ball

TEAMSONG

Singen für den Teamgeist.

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Teamgeist

E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

Die Kinder wählen einen gemeinsamen Teamsong, den sie auswendig lernen und gemeinsam singen. Alle Kinder, die mitsingen, erhalten die Skill Card.

ZAUBERFLOH

In die gegnerische Zone dribbeln: Welches Team gewinnt mehr Duelle?

AUFGABENTYP
Team-Aufgabe

TRAININGSTHEMA
Dribbling

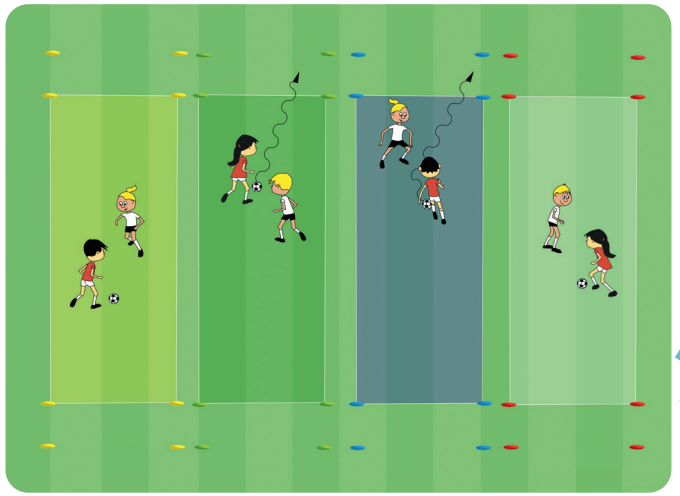
E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Auf jedem Spielfeld findet ein 1:1 Duell zwischen zwei Kindern aus je einem Team statt.
2. Ein 1:1 Duell wird mit einem Pass auf den/die Gegenspieler/in eröffnet. Diese/r versucht, mit dem Ball über die gegnerische Linie zu dribbeln und zu stoppen. Gelingt dies, gibt es einen Punkt und der/die Gegner/in startet wieder mit dem 1:1 Duell.
3. Jede Duell-Runde dauert 90 Sekunden. Die Gewinner/innen steigen auf ihrer Teamseite ein Feld hoch, die Verlierer/innen steigen ein Feld runter. Die Gewinner/innen erhalten einen Teampunkt. Insgesamt gibt es 6 Runden.
4. Die Kinder des Teams, welches in 6 Runden mehr Teampunkte sammeln, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Mehrere Hütchen für ca. 5x10 Meter grosse Spielfelder
- Mehrere Bälle



ZUM VIDEO

PHANTOM

Kleinfeld-Spiel mit Wandspieler/in.

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle, Torabschluss

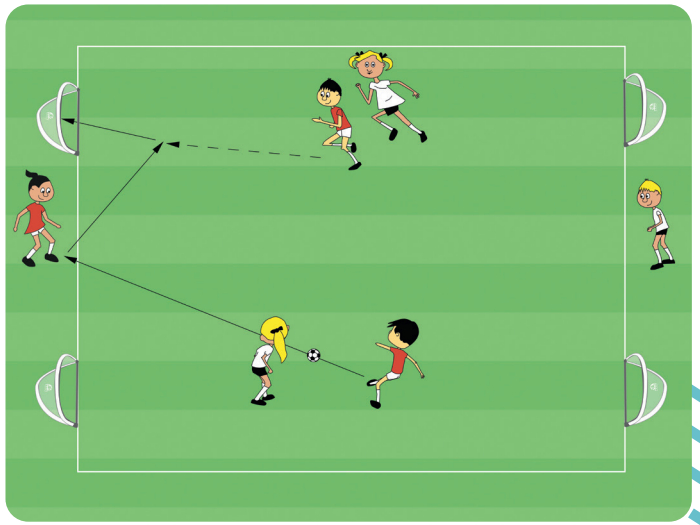
E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams spielen auf einem Kleinfeld mit zwei Mini-Toren pro Seite gegeneinander. Pro Team spielen 2 Kinder + ein «Phantom» (Wandspieler/in).
2. Um ein Tor zu erzielen, muss zuerst das Phantom angespielt werden. Danach ist das Tor freigeschaltet. Das Phantom darf das Spielfeld nicht betreten.
3. Eine Runde dauert 3 Minuten. Nach jeder Runde wechseln beide Teams das Phantom. Insgesamt werden 3 Runden gespielt, sodass jedes Kind in einer Runde das Phantom ist. Die Kinder des Teams, welches mehr Tore erzielt, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 4 Mini-Tore
- Kleinfeld (ca. 25x20 Meter)
- Einen Ball



ZUM VIDEO

SCHRUMPFTEAM

Nach jedem Tor muss ein Kind raus.

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Passen, Ballkontrolle, Dribbling, Torabschluss

E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams à je 3 Kinder spielen auf einem Kleinfeld mit 2 Toren pro Seite gegeneinander.
2. Wenn ein Kind ein Tor erzielt, muss es das Spielfeld verlassen. Dort erhält es eine Dribblingaufgabe.
3. Die Kinder des Teams, welches kein/e Spieler/innen mehr hat oder bei welchem nach 5 Minuten weniger Spieler/innen auf dem Feld stehen, erhalten die Skill Card.

→ Das Spiel kann auch auf dem Grossfeld mit 7 gegen 7 Spieler/innen durchgeführt werden. Es ist entsprechend mehr Zeit einzuplanen.

BENÖTIGTES MATERIAL

- 2 Tore
- Kleinfeld (ca. 25x20 Meter)
- Einen Ball

ZUM VIDEO

8x8

Fangis-Lauf in einer Acht.

AUFGABENTYP
Team-Duell

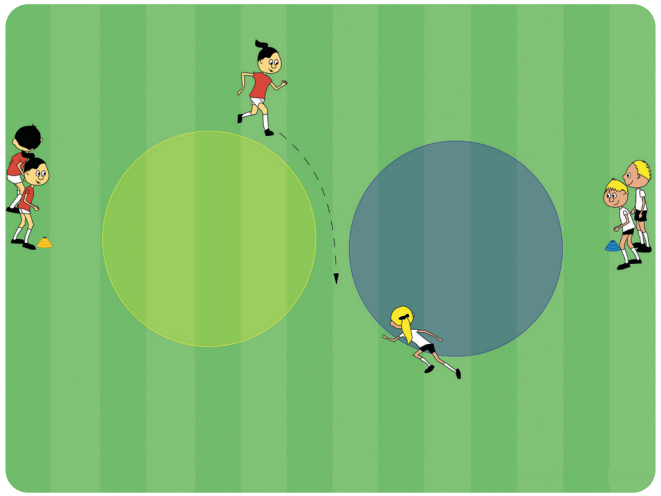
TRAININGSTHEMA
Vielseitigkeit erleben

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. Die beiden Teams bilden je eine Reihe hinter einem der 2 markierten Kreise, sodass sie sich gegenüberstehen.
2. 2 Kinder aus je einem Team treten der Reihe nach gegeneinander an. Der/die Fänger/in hat 10-15 Sekunden Zeit, um das Kind des gegnerischen Teams zu fangen. Gelingt es dem Kind des gegnerischen Teams nicht gefangen zu werden, erhält ihr/sein Team einen Punkt.
3. Jedes Team ist 8-mal mit Fangen dran und 8-mal mit Ausweichen. Die Kinder des Teams, welches mehr Punkte geholt hat, erhalten die Skill Card. Bei einem Unentschieden gibt es einen Entscheidungsdurchgang.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Mehrere Hütchen (oder Pylonen etc.) für zwei Kreise mit ca. 1.5 Meter Durchmesser



ZUM VIDEO

BOLZPLATZ

Freies Spiel 2:2 mit Auswechselspieler/in.

AUFGABENTYP
Team-Duell

TRAININGSTHEMA
Torabschluss, Passen, Ballkontrolle

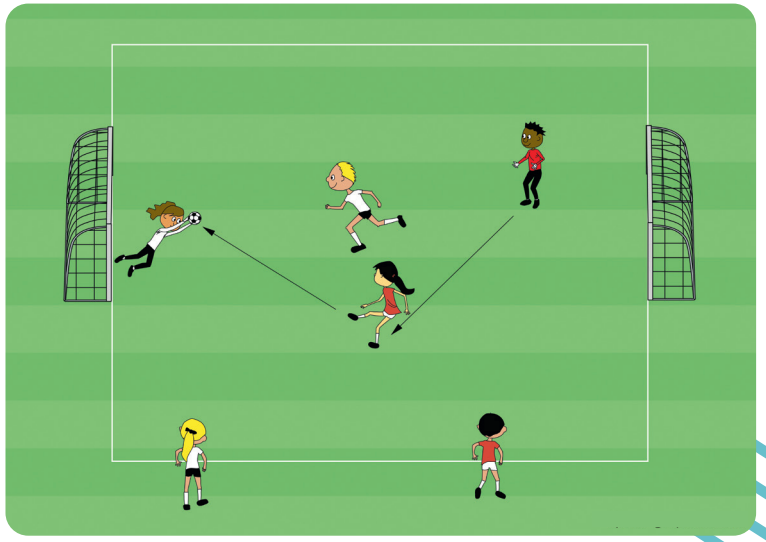
E/FF12

SO FUNKTIONIERT DIE AUFGABE

1. 2 Teams treten gegeneinander an. Jedes Team hat einen Goalie, eine/n Feldspieler/in und eine/n Wechselspieler/in. Der Goalie darf den Ball mit den Händen berühren.
2. Nach 2 Minuten oder nach einem Tor wird bei beiden Teams rotiert. Insgesamt gibt es 6 Durchgänge. Die Kinder des Teams, welches mehr Tore erzielt, erhalten die Skill Card.

BENÖTIGTES MATERIAL

- Mehrere Hütchen (oder Pylonen etc.) für ein ca. 15 x 10 Meter grosses Spielfeld
- Zwei 5-Meter-Tore



ZUM VIDEO

COACH

Lasse ein Kind die Aufstellung und die Taktik in einem Spiel seinen/ihren Mitspieler/innen erklären. Dann verdient es sich die Skill Card des Coaches.

AUFGABE
Aufstellung/Taktik kommunizieren

KATEGORIE
Rolle

TRAUMPARADE

Wenn einem Goalie in einem Match eine spektakuläre Parade der Marke «unhaltbar» gelingt, dann gehört ihm/ihr diese Skill Card.

AUFGABE
Tolle Parade im Tor zeigen

KATEGORIE
Besondere Leistung

DRIBBLING STAR

Ein Kind hat seine Gegenspieler/innen gleich mehrmals mit seinen Dribbelkünsten überlistet und damit alle Blicke auf sich gezogen? Belohne es mit dieser Skill Card.

AUFGABE
Mehrere erfolgreiche Dribblings im Match

KATEGORIE
Besondere Leistung

HATTRICK

Einem Kind, das in einem Turnier-Match 3 Tore erzielt, fliegen nicht die Hüte zu, aber diese besondere Skill Card.

AUFGABE
3 Tore in einem Match erzielen

KATEGORIE
Besondere Leistung

FAIRPLAY HELD/IN

Diese Skill Card erhält ein/e Spieler/in nach einer besonderen Fairplay-Aktion im Training oder in einem Match.

AUFGABE
Mit einer ausserordentlich fairen Aktion auffallen

KATEGORIE
Besondere Leistung

FRAGEN & ANTWORTEN

→ **Warum soll ich Credit Suisse Skills by SFV für den Kinderfussball nutzen?**
Mit den verschiedenen Herausforderungen und den Sammelkarten kannst du dein Training um ein spielerisches Element erweitern, das zugleich fussballerische Kompetenzen vermittelt.

→ **Wann, wo und wie oft übe ich die Aufgaben von Credit Suisse Skills by SFV mit den Kindern?**
Du kannst die verschiedenen Aufgaben als festen Bestandteil in jedem Training oder alle paar Wochen als Teil des Trainings einbauen. Das bleibt dir überlassen. Bis alle Kinder die Aufgabe geschafft und die Sammelkarte erhalten haben, musst du die Aufgabe vermutlich mehrere Male durchführen.

→ **Was ist der Unterschied zwischen Skills und Activities?**
Skills sind Fussballübungen, bei denen es um das fussballerische Können geht. Activities belohnen besondere Leistungen und fördern «Soft Skills» wie Einsatzbereitschaft oder Fairplay.

→ **Kann ich einem Kind eine Skill Card auch mehrmals vergeben?**
Nein, jedes Kind kann jede Sammelkarte nur ein Mal erhalten. Bei Team-Aufgaben und Team-Duellen machen die Kinder aber trotzdem mit, auch wenn sie die Aufgabe schon geschafft haben.

→ **Wie gehe ich damit um, wenn ein Kind frustriert ist, weil es die Aufgabe nicht schafft?**
Der Spass steht im Vordergrund – du kannst gerne etwas nachhelfen oder die Anforderungen senken, so dass es schliesslich trotzdem alle Sammelkarten erhält.

→ **Was ist der Unterschied zur App (credit-suisse-skills.ch)?**
Die App ist eine elektronische Version und funktioniert auch ausserhalb des Trainings. Die Kinder können die Aufgaben zu Hause oder gemeinsam mit den Eltern üben. Zusätzlich zur Skill Card erhalten die Kinder für jede geschaffte Aufgabe auch Punkte, welche für die Einzel- und Clubrankings zählen und welche sie im Shop gegen Preise eintauschen können. Da insbesondere die jüngsten Kinder noch nicht alle ein Handy benutzen dürfen, haben wir für den Kinderfussball eine «Offline-Variante» erstellt.

→ **Sind die Aufgaben in der App die Gleichen?**
Nein, in der App gibt es weitere Aufgaben, die ebenfalls auf die jeweiligen Alterskategorien ausgerichtet sind. Die Kinder können Videos hochladen, wie sie die Herausforderung geschafft haben. Wenn du dich selbst als «Skills Coach» registriert und mit den Kindern eine Gruppe bildest (eine Anleitung findest du unter credit-suisse-skills.ch/coach), erhältst du die Videos in der App zugestellt und kannst die Punkte vergeben. Die Kinder können die App aber auch ohne dich nutzen. Dann vergibt der Schweizerische Fussballverband die Punkte.

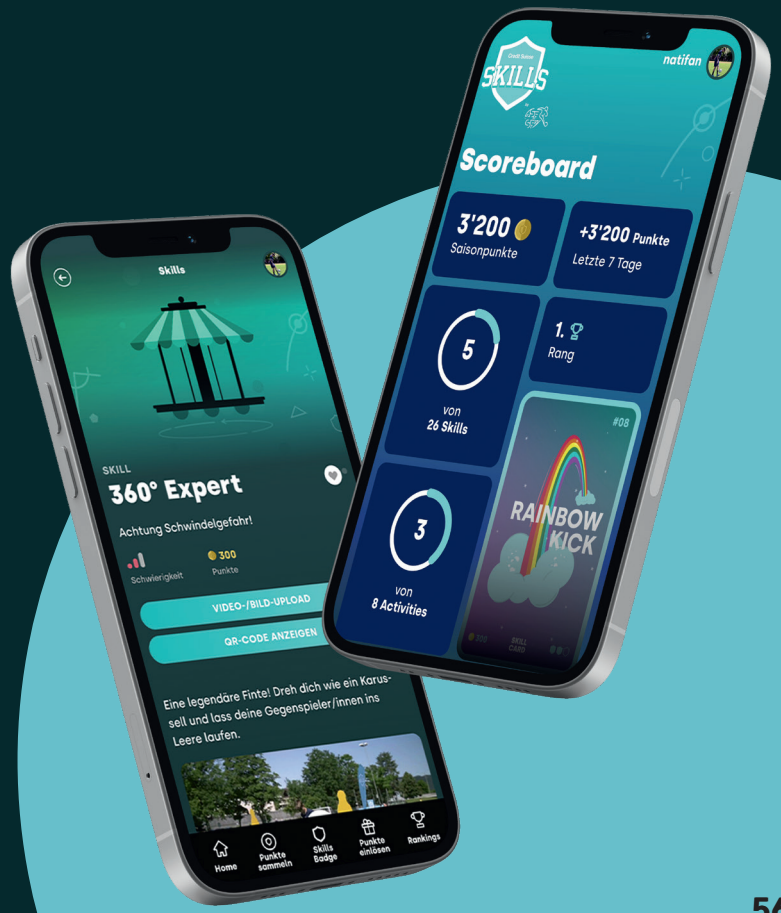
DIE APP FÜR NOCH MEHR SKILLS-SPASS

Credit Suisse Skills by SFV gibt es auch online! Mit der App für die Schweizer Fussball-Community kannst du deinem Training den Extrakick geben und noch mehr Aufgaben mit deinen Spieler/innen üben. Dabei können die Kinder ihr fussballerisches Können auch ausserhalb des Trainingsplatzes unter Beweis stellen, indem sie Videos von den Aufgaben hochladen.

Für geschaffte Aufgaben vergibst du als «Skills Coach» deinen Spieler/innen eine digitale Skill Card und Punkte, welche sie im Shop gegen Preise eintauschen können. Die Punkte zählen auch für die Ranglisten, wo die besten Spieler/innen und Clubs attraktive Hauptpreise gewinnen können.

Weitere Informationen zur App und zur Registration sowie ein Anleitungsvideo für Trainer/innen findest du unter:

www.credit-suisse-skills.ch/coach



KONTAKT

Fragen zu Credit Suisse Skills by SFV können per E-Mail an **skills@football.ch** gestellt werden.

IMPRESSUM

Schweizerischer Fussballverband
Worbstrasse 48
3074 Muri

Projektverantwortliche:
Raphael Kern, Leiter Ressort Breitenfussball
Felix Grütter, Verantwortlicher Marketing Breitenfussball & eFootball

Mitarbeit:
Dominik Müller, Verantwortlicher Kinderfussball
Joy Lara Walker, Mitarbeiterin Ressort Breitenfussball

Arbeitsgruppe:
Joris Stöckli, Vincent Bröckelmann, Thomas Grolp

Konzept, Redaktion & Gestaltung:
Branson Kirk Public Relations

Gestaltung Skill Cards:
Martina Kunz & Gina Gysi

Erklärgrafiken:
sports-graphics.com

Fotos:
Keystone

Ausgabe:
2023

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung oder Verbreitung jeder Art – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers und unter Quellenangabe gestattet.