

DAS GRUNDSCHULFESTIVAL

DAS SPIEL- UND SPORTFEST FÜR UNSERE ERST- BIS VIERTKLÄSSLER



VORWORTE



Liebe Grundschulfamilie!

Mit dem Euro 2024-Grundschulfestival im vergangenen Jahr war der Fußball Gast in vielen Grundschulen. Die etwa 26.000 Kinder, die mitgewirkt haben, sprechen für eine beeindruckende Resonanz. Ein großer Dank gilt daher auch allen Initiatoren und Organisatoren, die dieses Angebot für die Kinder ermöglicht haben.

Da die Begeisterung bei allen Beteiligten so positiv war, möchten wir gerne das Angebot machen, dass der Fußball im Jahr 2025 erneut Gast in den Grundschulen sein kann. Mit der Frauen-Europameisterschaft in der Schweiz steht im Sommer erneut ein bedeutendes Fußballturnier an. Also erneut ein geeigneter Anlass, ein Festival zu veranstalten. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie gemeinsam mit unseren Landesverbänden und unseren Vereinen erneut oder auch erstmalig die Möglichkeiten, die diese Broschüre aufzeigt, für sich einsetzen, um einen spannenden Fußball-, Bewegungs- und Erlebnistag zu realisieren.

Ihr

Peter Frymuth
(Präsident Westdeutscher Fußballverband)



Liebe Kolleginnen und Kollegen in der Grundschule!

Fußball ist eine der Lieblingssportarten der Kinder und die EURO 2024 in Deutschland hat im letzten Sommer viele positive Emotionen ausgelöst. In diesem Sommer wird der Frauenfußball im Mittelpunkt stehen. Ab Juli wird die Europameisterschaft der Frauen in der Schweiz stattfinden. Warum dieses sportliche Großereignis nicht (wieder) für den Alltag in der Schule nutzen? Ein Sportfest zum Thema „Fußball“ wird mit Sicherheit auf viel Begeisterung bei Kindern, Eltern und dem Kollegium stoßen. Diese Broschüre wird dazu eine alltagstaugliche Hilfe sein, mit der das Sportfest leicht zu planen und durchzuführen sein wird. Dabei stehen das aktive Tun und der Spaß der Kinder an der fußballorientierten Bewegung im Mittelpunkt! Sehen Sie diese Broschüre als Handlungsvorschlag und ändern Sie einzelne Spiele oder die Organisation so ab, dass es den Bedürfnissen Ihrer Schülerinnen und Schüler entspricht!

Sie benötigen aktive Unterstützung bei der Vorbereitung und Durchführung des Grundschulfestivals? Eine Mitarbeiterin oder Mitarbeiter eines Fußball-Landesverbandes kann Ihnen bei der Vorbereitung helfen. Möglicherweise organisieren DFB-Junior-Coaches den Tag gemeinsam mit Ihnen oder wir vermitteln Ihre Anliegen an den oder die Fußballvereine vor Ort, damit Sie kompetente Unterstützung bekommen können. Sprechen Sie die in Ihrer Region jeweils Verantwortlichen der Fußballverbände gerne an. Die Kontaktdaten finden Sie auf der Seite 11.

Viel Erfolg bei der Durchführung des Festivals!

Ihr

Roland Bürger
(Lehrer und Vorsitzender der Kommission Schule und Kita im WDFV)

EINFÜHRUNG

Organisation des Fußballfestes

Bei unserem Grundschulfestival feiern alle Kinder der ersten bis vierten Klasse eine große Fußballparty! An den einzelnen Stationen können sie in kleinen Teams Fußball spielen oder attraktive Bewegungsaufgaben absolvieren. Eine Einzelwertung gibt es nicht – das gemeinsame Erleben des Festes steht im Mittelpunkt! Natürlich gibt es eine Urkunde, die in der Klasse aufgehängt werden kann und die ersten 10.000 Kinder, die von den Schulen gemeldet werden, bekommen ein hochwertiges Armband, das auch nach dem Sportfest getragen werden kann. Ob alle Klassen oder nur einzelne Jahrgangsstufen teilnehmen, kann jede Schule individuell entscheiden. Grundsätzlich ist der Tag als gemeinsames Sport- und Fußballfest so konzipiert, dass er auf einem Fußballplatz – möglichst mit Unterstützung des örtlichen Vereins – stattfinden sollte.

DURCHFÜHRUNG AUF DEM SPORTPLATZ ODER SCHULGELÄNDE

Wie der Aufbau aussehen könnte, ist in der Abbildung unten dargestellt. Es ist aber auch möglich, das Fußballfest auf dem Schulgelände durchzuführen. In diesem Fall müssen die jeweiligen Stationen und Spiele den Gegebenheiten vor Ort angepasst werden. So könnten die Spiele in der KIDS ARENA auf dem Schulhof oder in der Sporthalle stattfinden und Sta-

tionen wie das KIDS QUIZ sogar in den Klassenräumen. Der Tag ist organisatorisch darauf ausgelegt, dass die Jungen und Mädchen die verschiedenen Bereiche als komplette Jahrgangsstufe durchlaufen. An jeder Station haben sie eine Verweildauer von ca. 45 Minuten, so dass die vier Aktivitäten zeitlich gut in einen normalen Schulbetrieb integrierbar sind. So können die Erstklässler in der KIDS ARENA starten, die Zweitklässler bei den KIDS MINISPIELEN, die Drittklässler beim KIDS QUIZ und die Viertklässler bei KIDS TEAM. Anschließend rotieren sie einfach eine Station weiter.

Das freie Mitmachangebot ist für diejenigen Kinder gedacht, die noch Lust haben, zusätzlich etwas zu machen, oder ganz einfach nicht an allen Stationen des Sportfestes mitmachen möchten oder können.

HELPER*INNEN UND MATERIALIEN

Helfer*innen: min. 10, besser 14

Hütchen oder alternative Bodenmarkierungen: mind. 64, besser 66

Bälle: mind. 12, besser 15

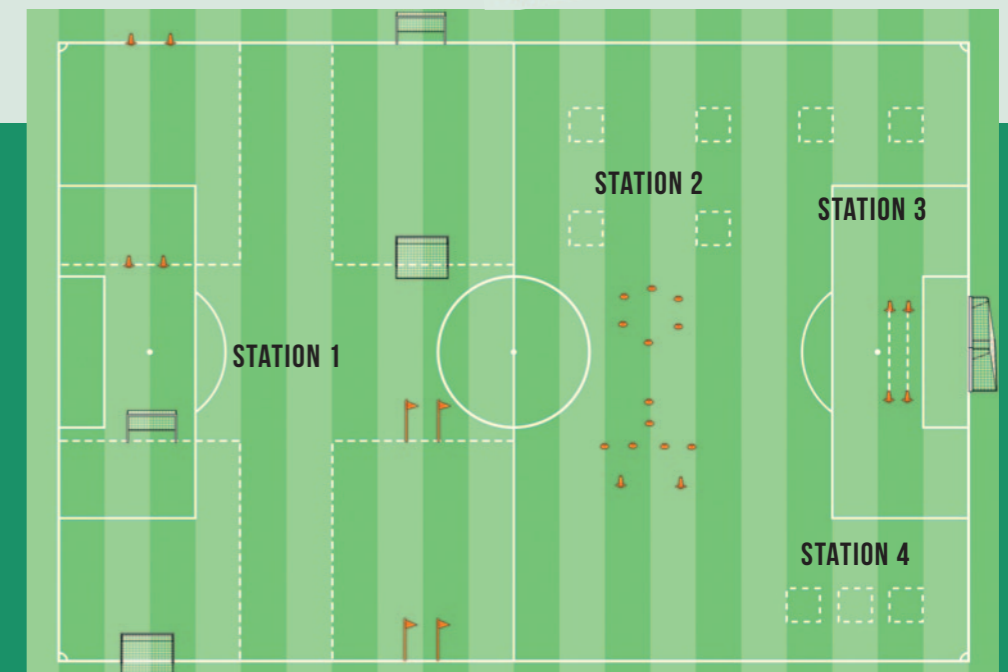
Minitore/Stangen o. Ä.: 8 Minitore oder 16 Stangen bzw.

Hütchen zur Torbildung

Sonstiges: 1 Pfeife



EXEMPLARISCHE VERTEILUNG DER STATIONEN AUF EINEM FUSSBALLPLATZ



STATION 1: KIDS ARENA

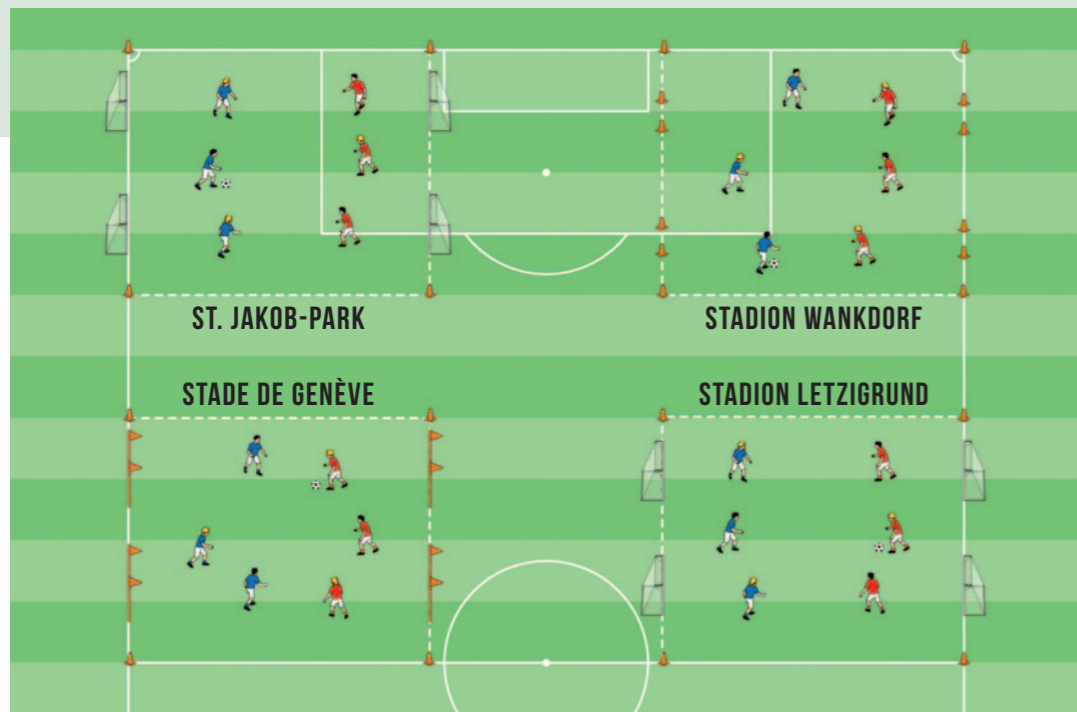
Kleine Fußballspiele 3 gegen 3 oder 4 gegen 4

VORBEREITUNGEN

Zunächst werden Teams zu je 3 bis 6 Kindern gebildet, die ein Land der Europameisterschaft (z. B. Deutschland, England, etc.) vertreten. Gerne kann im Vorfeld in der Schule bereits geklärt werden, wer mit wem für welches Land in der KIDS ARENA spielt. Die Kinder können Trikots oder T-Shirts in den Farben der Länder anziehen. Natürlich dürfen auch einfach Leibchen oder Bänder getragen werden, um die Mannschaften auseinanderzuhalten. Und natürlich ist es auch möglich, dass Länder mehrfach vertreten sind.

DURCHFÜHRUNG

Die Teams treten in den vier Arenen St. Jakob-Park in Basel, Stadion Wankdorf in Bern, dem Stade de Genève in Genf und Stadion Letzigrund in Zürich gegeneinander an. Pro Mannschaft agieren grundsätzlich 3 oder 4 Kinder. Bei größeren Teams wird nach jedem Tor gewechselt. In jeder Arena gibt es zwei Tore – im Idealfall Minitore. Diese können aber auch durch Hütchen- oder Stangentore ersetzt werden. Jedes Tor ist ca. 2 Meter breit.



ANORDNUNG UND AUFBAU DER ARENEN

CHECKLISTE

- 8 Minitore (oder 16 Stangen bzw. Hütchen zur Torbildung)
- 4 Bälle
- 16 Hütchen
- 12 – 24 Leibchen/Bänder
- 1 Pfeife
- bis zu 5 Helfer*innen (1 pro Feld, 1, der/die zentral an- und abpfeift)



SPIELPLÄNE FÜR DREIER- UND VIERERGRUPPEN JE ARENA

Spielplan Dreiergruppe pro Arena	Anzahl Tore des Teams	Anzahl Tore des Teams	Gesamtzahl Tore
Spiel 1: Team 1 – Team 2	Team 1	Team 2	Team 1 =
Spiel 2: Team 1 – Team 3	Team 1	Team 3	
Spiel 3: Team 2 – Team 3	Team 2	Team 3	Team 2 =
Spiel 4: Team 1 – Team 2	Team 1	Team 2	
Spiel 5: Team 1 – Team 3	Team 1	Team 3	Team 3 =
Spiel 6: Team 2 – Team 3	Team 2	Team 3	

Spielplan Vierergruppe pro Arena	Anzahl Tore des Teams	Anzahl Tore des Teams	Gesamtzahl Tore
Spiel 1: Team 1 – Team 2	Team 1	Team 2	Team 1 =
Spiel 2: Team 3 – Team 4	Team 3	Team 4	Team 2 =
Spiel 3: Team 1 – Team 3	Team 1	Team 3	Team 3 =
Spiel 4: Team 2 – Team 4	Team 2	Team 4	Team 4 =
Spiel 5: Team 1 – Team 4	Team 1	Team 4	
Spiel 6: Team 2 – Team 3	Team 2	Team 3	

In jeder Arena werden 3 bis 4 Teams zu einer Spielgruppe zusammengefasst, so dass mindestens 12 und maximal 16 Teams pro Spielrunde in den vier Arenen an den Start gehen können. Die Spielzeit pro Partie beträgt 5 Minuten.

In einer Dreiergruppe spielen die Teams zweimal gegeneinander, in einer Vierergruppe spielt jedes einmal gegen jedes andere Team. Die Gesamtspielzeit beträgt demnach immer maximal 45 Minuten (6 Spiele à 5 Minuten = 30 Minuten plus ca. 10 bis 12 Minuten Wechselzeit).

In allen KIDS ARENEN werden die Spiele zeitgleich auf ein zentrales Signal gestartet und beendet. Es können reine Mädchen-, reine Jungenteams oder auch gemischte Teams gebildet werden. Jedes Kind sollte aber nur bei einer Spielrunde an den Start gehen, denn es sollen möglichst viele Schüler*innen in den Arenen frei spielen dürfen!

REGELN

Es gibt keine Torhüter, da auf kleine Tore gespielt wird. Rollt der Ball ins Seitenaus oder hinter das Tor, wird das Spielgerät einfach wieder eingedribbelt, d. h., es kann mit dem Ball am Fuß sofort losgelegt werden. Nach jedem Treffer müssen alle Kinder der Teams zurück zum eigenen Tor laufen und von dort aus neu starten. Es bekommt diejenige Mannschaft den Ball, die den Treffer kassiert hat.

Zu Spielbeginn stehen alle Kinder an den eigenen Toren. Das Team, das beim Schnick-Schnack-Schnuck-Spiel/Schere-Stein-Papier-Spiel (siehe freies Mitmachangebot Nr. 4) gewinnt, hat den Ball. Alternativ wird von den Helfer*innen der Ball zum Start einfach per Zufall zu einem Team gerollt. Sollte ein Foul passieren, erfolgt ein Freistoß am Ort des Geschehens. Das gesamte Spiel sollen die Schüler*innen selbst regeln! Nur im nicht lösbaren Streitfall greift ein/e Helfer*in ein.

WERTUNG

Jedes Team zählt die selbst erzielten Tore. Alle Treffer werden am Ende der Spielrunde zusammengezählt. Gegentore spielen bei der Wertung keine Rolle. Damit die Erfolgserlebnisse der Kinder dokumentiert werden, kann die Gesamtzahl der erreichten Tore aller Teams pro Klasse anschließend auf der Urkunde ausgewiesen werden.

SPIELPLÄNE

Je nach Teilnehmerzahl agieren wie beschrieben 3 oder 4 Teams in den Arenen. Oben sind daher Spielpläne für beide Konstellationen (12 bzw. 16 Mannschaften) aufgeführt.

STATION 2: KIDS TEAM

Organisation und Ablauf

Die Kinder der Klassen der Jahrgangsstufe werden zu Vierer-, Fünfer- oder Sechser-Teams aufgeteilt, um gemeinsam an den Stationen TEAMRUN, TEAMCIRCLE und TEAMTRAVELLING teilzunehmen. Welche Gruppe wo beginnt, spielt keine Rolle.

TEAMRUN

Die ersten beiden Kinder jedes Teams dribbeln auf ein Signal durch das Hütchentor. Anschließend setzen sie sich kurz auf den Ball und dribbeln weiter. Nun hüpfen die Kids zwei Mal über das Spielgerät und dribbeln weiter bis auf Höhe des Hütchentores. Hier tauschen sie untereinander die Bälle, indem sie sich zupassen. Anschließend dribbeln sie wieder durch das Hütchentor zurück. Dort übergeben sie den nächsten wartenden Kindern die Bälle, die in den Parcours starten. Schaffen die Kids den TEAMRUN?

TEAMCIRCLE

Hier stehen die Kinder eines Teams im Kreis mit Blickrichtung nach innen zusammen. Der Abstand zwischen den Schüler*innen beträgt ca. 2 Meter. Ein Kind hat den Ball und soll ihn dem Nebenmann zuwerfen. Dieser fängt und wirft weiter zum nächsten, so dass der Ball in der Gruppe kreist, ohne dass er zu Boden fällt. Folgende Variationen der Aufgabe sind möglich:

- 2 Bälle kreisen im Uhrzeigersinn. Sie sind zum Start in Besitz von 2 Kindern, die sich gegenüberstehen.
- 2 Bälle kreisen umher: ein Ball im Uhrzeigersinn, der andere gegen. Sie sind zum Start in Besitz von 2 Kindern, die sich gegenüberstehen.
- 2 Bälle kreisen umher: ein Ball im Uhrzeigersinn, der andere gegen. Sie sind zum Start in Besitz von 2 Kindern, die nebeneinanderstehen.
- 2 Bälle kreisen im Uhrzeigersinn umher: Sie sind zum Start in Besitz von 2 Kindern, die nebeneinanderstehen. Schaffen die Gruppen alle zuvor genannten Aufgaben jeweils drei- bis viermal, ohne dass der Ball zu Boden fällt?

TEAMTRAVELLING

Es werden 4 Felder markiert, die ca. 8 bis 10 Meter im Viereck auseinander stehen. Jedes Feld steht für ein Teilnehmerland. Wenn viele verschiedenfarbige Hütchen (i. d. R. rot, weiß, gelb, blau) verfügbar sind, können die Felder in den Farben der jeweiligen Landesflagge gekennzeichnet werden, z. B. Polen (rot-weiße Hütchen), Spanien (gelb-rot), Schweden (blaugelb) und England (blau-weiß).

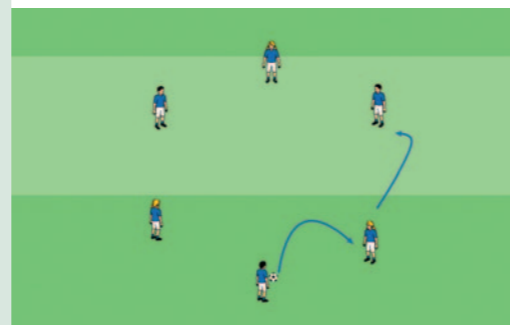
TEAMRUN



CHECKLISTE

- 8 Hütchen pro Feld
- 1 Ball pro Kind
- 1 Helfer*in

TEAMCIRCLE



CHECKLISTE

- 2 Bälle
- 1 Helfer*in

TEAMTRAVELLING



CHECKLISTE

- 16 Hütchen
- 1 Helfer*in

STATION 3: KIDS MINISPIELE

Organisation und Ablauf

An dieser Station warten auf die Schüler*innen zwei Wettbewerbe, mit denen spielerisch die Techniken Passen und Schießen (kennen)gelernt werden.

SPIEL 1: DIE PASSPARTY

Organisation und Ablauf

Zwei kleine Felder mit den Maßen 4 x 4 Meter mit Hütchen abstecken. Diese ca. 6 Meter gegenüber aufbauen. In jedem Passpartyfeld können maximal 6 Kinder teilnehmen (1 – 3 Kinder stehen jeweils in einem Feld). Bei mehr Schüler*innen in der Klasse sind entsprechend mehr Passpartyfelder zu errichten. Die Kinder versuchen, einen Ball zwischen beiden Feldern hin und her zu passen. Schüler*innen, die nicht passen wollen, können den Ball auch rollen! Nach einem Pass von einem Feld in das andere stellen sich die Kinder an der Gruppe im eigenen Feld wieder hinten an. Gelingt der Pass vom eigenen ins gegenüberliegende Feld, gibt es 1 Punkt.

In den Klassen 3 und 4 wird mittig zwischen den Feldern ein ca. 2 Meter breites Tor markiert. Wird der Ball durch das Tor geschossen, gibt es einen Punkt. Jede Passparty dauert 5 Minuten, alle Punkte werden laut mitgezählt! Schaffen die Kinder 30 Punkte und werden Passparty-Meister?

SPIEL 2: DAS DUELL

Organisation und Ablauf

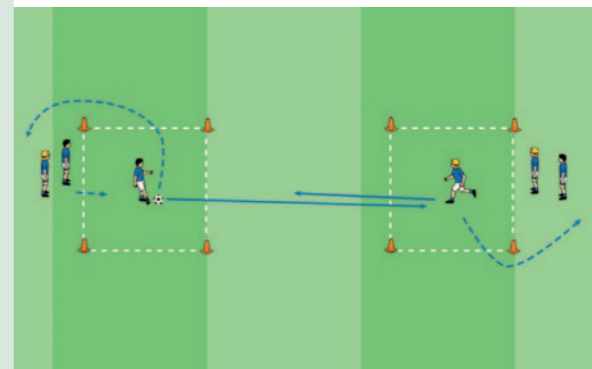
Bei diesem Schüler-Lehrer-Duell wird von 7 Metern (Jahrgangsstufen 1 und 2) bzw. 9 Metern (Jahrgangsstufen 3 und 4) auf ein Fußballtor – möglichst mit Netz – geschossen. Im Tor steht ein Lehrer oder eine Lehrerin. Alternativ stellt sich einfach ein/e Helfer*in oder ein Kind in das jeweilige Tor. Falls dies nicht möglich ist, kann es auch durch ein (Flutter-)Band zwischen den Pfosten in zwei Bereiche (oben und unten) eingeteilt werden. In diesem Fall zählt es als Punkt, wenn der Ball oberhalb des Bandes in das Tor geschossen wird. Damit die Kinder häufig am Duell teilnehmen können, empfiehlt es sich, zwei bis drei Tore aufzustellen.

Bei jedem Treffer wird natürlich laut gejubelt! Jedes Kind kann sich so oft im Duell ausprobieren, wie es möchte. Nach jedem Schuss muss der Ball vom Schützen wiedergeholt und dem nächsten Kind übergeben werden. Wer gewinnt das Duell gegen die Lehrer und Lehrerinnen?

Hinweise

Bei zwei Klassen in der Jahrgangsstufe kann jede Klasse maximal 20 Minuten an der PASSPARTY und am DUELL teilnehmen. Bei drei Klassen muss eine kurz pausieren und die Verweildauer bei der PASSPARTY und dem DUELL wird auf 15 Minuten pro Klasse verkürzt, damit alle Kinder bei beiden Minispielen mitmachen können. Bei einer Vierzügigkeit ist es am besten, wenn PASSPARTY und DUELL zwei Mal aufgebaut werden und jede Klasse 20 Minuten pro Spiel aktiv sein kann. Falls dies nicht möglich ist, machen zwei Klassen kurz Pause. Jede Klasse hat dann eine Verweildauer bei den Spielen von ca. zehn Minuten, bevor gewechselt wird.

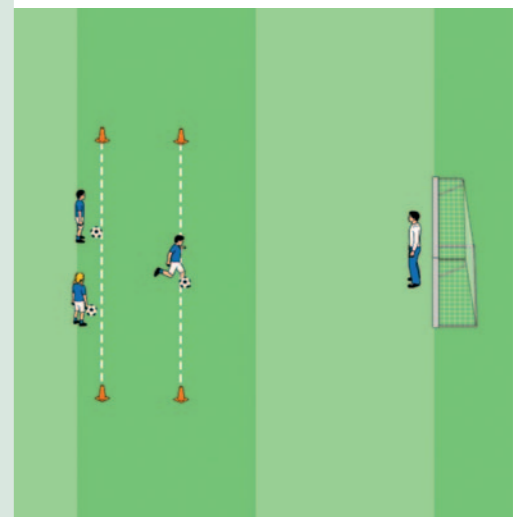
DIE PASSPARTY



CHECKLISTE

- Klassen 1 & 2: 8 Hütchen und 1 Ball pro Feld
- Klassen 3 & 4: 10 Hütchen und 1 Ball pro Feld
- 1 Helfer*in

DAS DUELL



CHECKLISTE

- 4 Hütchen
- 1 Ball pro Feld
- 1 Helfer*in

STATION 4: KIDS QUIZ

Organisation und Ablauf

An dieser Station müssen sich die Kinder zur Beantwortung der von einer Lehrkraft gestellten Fragen auf eines von drei Antwortfeldern (Feld 1, 2 oder 3) begeben. Nach einer Frage bleiben den Kindern 30 Sekunden Zeit, ihre Position zu überdenken und das Feld zu wechseln. Während dieser Bedenkzeit wiederholt die Lehrkraft stets die Frage und die Lösungsmöglichkeiten. Beendet wird die Bedenkzeit mit dem Satz: „Ob ihr wirklich richtig steht, seht ihr, wenn ich zu euch geh!“ und die Lösung anschließend laut gesagt. Stehen Kinder auf dem richtigen Antwortfeld, wird laut gejubelt und applaudiert! Es werden pro Spielrunde zehn Fragen gestellt. An jedem Durchgang können entweder alle Kinder einer Klasse (= 10 Fragen) oder maximal zwei Klassen (= 20 Fragen) teilnehmen, damit es nicht zu unübersichtlich wird. Die Schüler*innen der anderen Klassen, die warten müssen, haben eine kurze Verschnaufpause und können außerhalb des Spielfeldes für sich mitquizzeln oder währenddessen das kreative Mitmachangebot (siehe Seite 9) nutzen, bis ihre Klasse zum Quiz aufgerufen wird. Im Downloadbereich stehen insgesamt 80 Fragen bereit – 40

Fragen für die Jahrgangsstufe 1 und 2 und 40 Fragen für die Jahrgangsstufe 3 und 4. Damit ist gewährleistet, dass jede Klasse eine Spielrunde mit zehn noch unbekanntem Fragen absolvieren kann. Der Downloadbereich ist direkt über den QR-Code (siehe unten) zu erreichen.

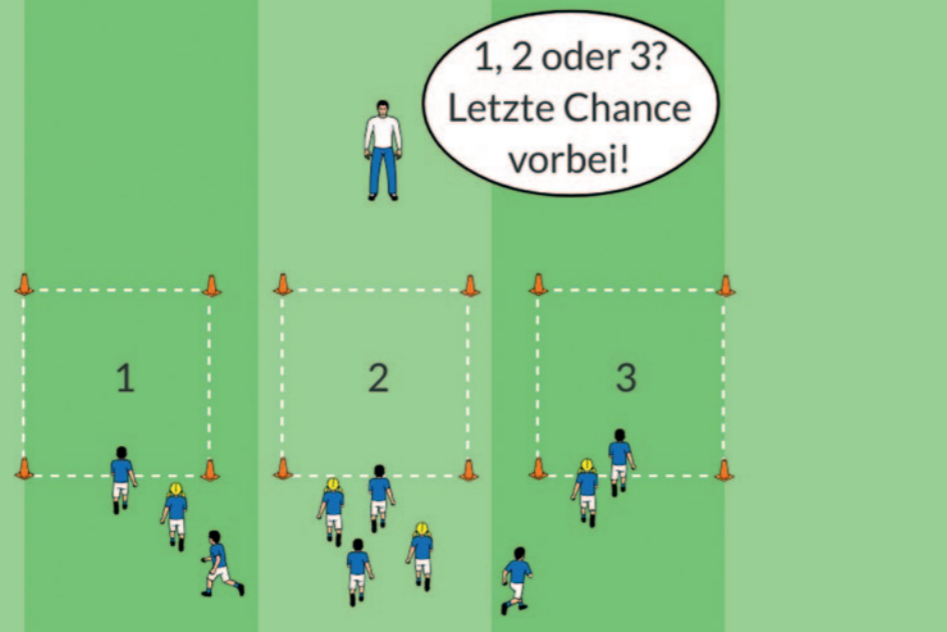
Spielzeit: pro Frage 1 Minute, pro Quiz 10 Minuten, bei 4 Klassen max. 40 Minuten

DER QR-CODE FÜHRT SIE
DIREKT ZU DEN 80 FRAGEN.



CHECKLISTE

- 12 Hütchen
- 10 Fragen (im Downloadbereich, siehe rechts)
- 1 Helfer*in



FREIE MITMACHANGEBOTE

Organisation und Ablauf

Das freie Mitmachangebot ist für diejenigen Kinder gedacht, die noch Lust haben, zusätzlich etwas zu machen, oder ganz einfach nicht an allen Stationen des Sportfestes mitmachen möchten oder können.



MALWETTBEWERB

Organisieren Sie einen Malwettbewerb für die Kinder! Wer malt das kreativste Bild zum Thema Europameisterschaft? Bitte das Papier und die Stifte zum Malen nicht vergessen!!



BILDERTAUSCH

Kinder tauschen gerne untereinander Sammelbilder von Sport- oder Fußballstars, die zum Beispiel bei der Europameisterschaft der Frauen 2025 mitmachen. Stecken Sie eine Zone ab, in der eine kleine Tauschbörse stattfinden kann.



BEWEGUNGSANGEBOTE

Nicht alle Kinder möchten an den Stationen mitmachen. Legen Sie verschiedene Materialien (aus dem Sportunterricht) aus, die hier für Bewegungen genutzt werden können: Beispielsweise Jonglierbälle oder Seile, über die gehüpft oder balanciert werden kann. Oder die Kinder spielen einfach gemeinsam Fangen, wie in den Pausen auf dem Schulhof.



SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK

Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Sie rufen gemeinsam „Schnick, Schnack, Schnuck“ und formen gleichzeitig mit ihren Fingern ein Handzeichen. Drei Zeichen sind möglich: Schere, Stein oder Papier. Wer gewinnt einen Punkt? Ganz einfach: Die Schere schlägt das Papier, das Papier schlägt den Stein und der Stein schlägt die Schere. Welches Kind hat als erstes 10 Punkte?



CHILL-OUT-AREA

Stecken Sie ein kleines Feld ab, in dem die Kinder einfach nur Pause machen können. Am besten einen Mülleimer oder eine Mülltüte platzieren, wenn z. B. die Pausenbrote oder Snacks gegessen werden und entsprechend Müll anfällt.



WEITERE IDEEN?

Haben Sie noch weitere kreative Ideen? Gerne können Sie diese an dieser Stelle als eine weitere Station einbringen, ausprobieren und durchführen.

WEITERE HINWEISE

FEHLENDE MATERIALIEN FÜR DAS GRUNDSCHULFEST

Ihnen fehlt für das Sportfest etwas? Markierungen wie z. B. Hütchen können durch Leibchen, die am Boden liegen, oder gefüllte 1-Liter-Plastikflaschen ersetzt werden. Bälle müssen nicht die klassischen Fußbälle sein, es können auch Plastikbälle oder leichte Bälle aus anderen Sportarten verwendet werden. Und wenn Sie als Organisator*innen beim Sportverein anfragen, wird man Ihnen bestimmt helfen und kann einen Teil der Materialien vom Klub geliehen bekommen. Gleiches gilt für aktive Helfer*innen: Binden Sie Eltern mit ein und fragen Sie ruhig im Sportverein an, ob man das Sportfest personell unterstützen kann!

UNSER DOWNLOADBEREICH

Auf www.grundschulfestival.de gelangen Sie zum Downloadbereich mit weiteren Hintergrundinformationen und Inhalten wie bspw. dem Fragenkatalog für das KIDS QUIZ.

KONTAKTE ZU DEN ÖRTLICHEN FUSSBALLVEREINEN

Falls Sie nicht wissen, wen Sie ansprechen sollen, kontaktieren Sie uns über die Homepage des WDFV bzw. der drei Landesverbände und Sie bekommen zeitnah Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner aus den Fußballvereinen genannt!

Sie benötigen zu all diese Themen noch weitere Informationen oder eine Unterstützung? Melden Sie sich einfach bei den Mitarbeiter*innen in Ihrem jeweiligen Landesverband. Die Kontaktdaten finden Sie rechts auf der Seite 11.

DER SEPP-HERBERGER-TAG & WEITERE AKTIONEN DES DFB



SEPP-HERBERGER-TAG

Ihre Schule möchte ein weiteres Fußballfest oder andere Aktionen zum Thema Fußball durchführen? Dann bietet sich beispielsweise der Sepp-Herberger-Tag (SHT) des DFB an. Er ist eine gemeinsame Veranstaltung von Grundschule und Verein und eignet sich ideal, um eine Kooperation zu starten oder eine bestehende zu festigen.

Und es gibt weitere Projekte (Besuch des DFB-Mobils, Hilfe bei der Gründung von AGs, Fortbildungen für Lehrkräfte und Mitarbeitende im Ganztage oder die Durchführung von Fußballabzeichen), bei denen wir aktiv in der Schule unterstützen können.

Informieren Sie sich gerne bei den zuständigen Fußballverbänden Ihrer Region oder direkt auf den Internetseiten des DFB zum Thema Schule.




Holger Bellinghoff
(Vorsitzender Jugendausschuss des DFB)

Kontakte zu den Landesverbänden



Fußball-Verband Mittelrhein

René Müller
Tel.: 02242/91875-46
Mobil (dienstl.): 0151/10982488
E-Mail: rene.mueller@fvm.de



Fußball- und Leichtathletik-Verband Westfalen

Thomas Synowczik
Tel.: 02307/371-519
E-Mail: thomas.synowczik@flwv.de



Fußballverband Niederrhein

Nils Bornträger
Tel.: 0203/7780-264
E-Mail: borntraeger@fvn.de

IMPRESSUM

Herausgeber:
Westdeutscher Fußballverband
Friedrich-Alfred-Allee 11
47055 Duisburg
www.wdfv.de

Redaktionelle Mitarbeit:
Ludwig Lippold, Roland Bürger, Marc Kuhlmann –
inhaltliche Überarbeitung 2025 Roland Bürger
und Jörg Müller

Gestaltung:
philippka GmbH & Co. KG
Fresnostraße 18
48159 Münster

Druck:
Digi Print Münster GmbH; Münster

Bildnachweis:
Freepik (Titel), philippka (S. 4/8),
Adobe Stock (S. 9), KI generiert (S. 10 u.)





Projekte zum Thema Fußball in der Schule und Kita

Fußball ist eine der Lieblingssportart der Kinder und Europa-meisterschaft oder Weltmeisterschaften lösen positive Emotionen aus. Warum also nutzen wir nicht gleich diese erfreulichen Effekte des internationalen Turniers für den Alltag in der Schule?

Ein (Projekt-)Tag zum Thema „Fußball“ wird mit Sicherheit auf viel Begeisterung bei Kindern, Eltern und dem Kollegium stoßen und bietet viele Aspekte für den täglichen Unterricht in allen Fächern.

Wir freuen uns, wenn an möglichst vielen Schulen das Grundschulfestival durchgeführt wird. Diese Broschüre wird dazu eine alltagstaugliche Hilfe sein, mit der das Sportfest leicht zu planen und durchzuführen sein wird.

