



TRAININGSHEFT

Lasst uns alle den Tischfußball genießen!



ATHLETES
INSPIRE
CHILDREN



Co-funded by
the European Union

Disclaimer: Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Inhalt



INTRODUKTION

- Das Projekt 2
- Ein kurzer Blick in die Geschichte 3

TECHNISCHES WISSEN

- Glossar 4
- Tischfußball in der Welt..... 5
- Die Regeln 6
- Erste Schritte..... 7

JETZT SPIELEN WIR ?

- Zum Spaß..... 8
- Um Fortschritte zu machen 14

LASS UNS WEITERGEHEN!

- „Meine ersten Schritte“ - Pass 16

Introduktion



Das Project

Das Projekt „Tischfußball in der Schule“ (TSAS) ist eine innovative europäische Initiative, die Tischfußball als Instrument zur sozialen Inklusion in Grundschulen einsetzt. Koordiniert wird das Projekt von der International Table Soccer Federation (ITSF) und in Zusammenarbeit mit Athletes Inspire Children (Deutschland), der Universidad Camilo José Cela (Spanien) sowie der Bulgarischen Industrie- und Handelskammer (Bulgarien) durchgeführt. Mitfinanziert von der Europäischen Union, verfolgt TSAS das Ziel, zwei zentrale Herausforderungen anzugehen: den zunehmenden Bewegungsmangel bei Kindern sowie den Bedarf an wirksamen Maßnahmen zur Förderung sozialer Inklusion.

Tischfußball hat den besonderen Vorteil, Grenzen wie Geschlecht, soziale Herkunft, Kultur oder Behinderung zu überwinden. TSAS richtet sich insbesondere an Kinder aus benachteiligten Verhältnissen, für die die Schule oft der einzige Ort ist, an dem sie gleichberechtigt Zugang zu körperlicher und sozialer Betätigung erhalten.

Zweck dieses Booklets

Dieser praxisorientierte Leitfaden unterstützt Sie bei der Umsetzung inklusiver und pädagogisch wertvoller Tischfußball-Aktivitäten. Er enthält Minispiele für verschiedene Schwierigkeitsstufen, Anleitungsstrategien zur Förderung von Vielfalt sowie Instrumente zur individuellen Entwicklungsbegleitung jedes Kindes.

Die Vorteile von pädagogischem Tischfußball

Über die körperliche Aktivität hinaus fördert Tischfußball Koordination, Reflexe und Konzentration. Seine wahre Stärke liegt jedoch in der Fähigkeit, soziale Bindungen zu schaffen: Kommunikation, Regelbewusstsein, Umgang mit Emotionen und Akzeptanz von Unterschieden. Darüber hinaus stärkt diese Praxis auch die Selbstständigkeit und das Selbstvertrauen.

Anwendung dieses Leitfadens

Die Aktivitäten lassen sich flexibel an Ihre Gegebenheiten anpassen – verfügbare Zeit, Anzahl der Kinder und vorhandenes Material. Jede Aktivität benennt ihre pädagogischen Ziele, um Ihnen dabei zu helfen, individuelle Lernwege für die Kinder zu gestalten.

Lassen Sie uns gemeinsam Tischfußball zu einer Brücke für Inklusion machen!



Introduktion



Ein kurzer Blick in die Geschichte

Die Geschichte des Tischfußballs ist reich und ereignisreich. Erste Konzepte, Fußball auf einem Tisch zu spielen, stammen aus dem späten 19. Jahrhundert. Doch erst in den 1930er-Jahren konnte sich das Spiel durch die industrielle Serienproduktion stärker etablieren. Nach dem Zweiten Weltkrieg gewann Tischfußball in Europa und den Vereinigten Staaten stark an Popularität und erreichte in den 1970er-Jahren seinen ersten Höhepunkt.

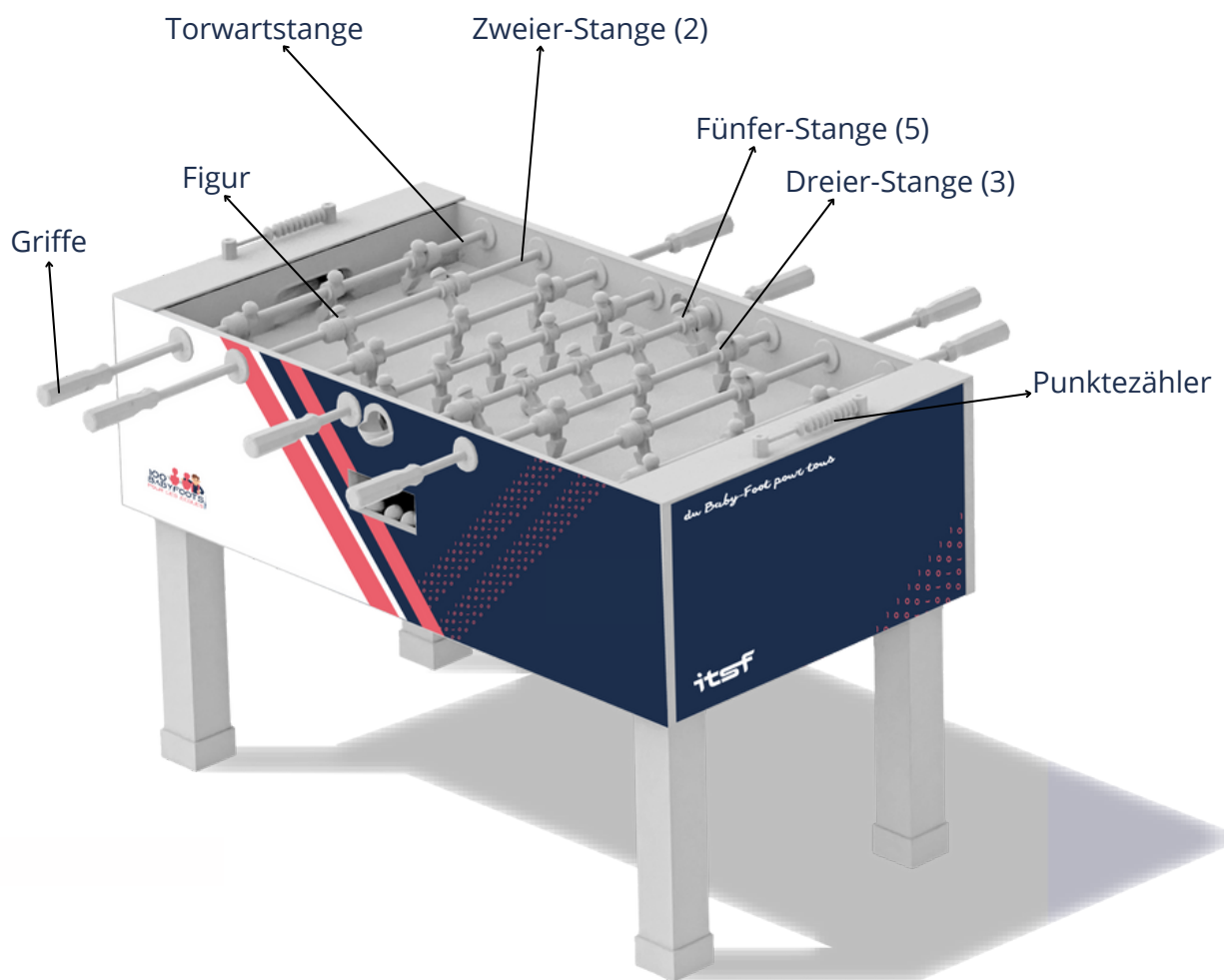
Mit dem Aufkommen von Video- und Computerspielen in den 1980er-Jahren verschwand das Spiel nach und nach aus öffentlichen Orten wie Bars und Spielhallen. Heute findet man es deutlich häufiger in privaten Haushalten, Schulen, Hochschulen und sogar am Arbeitsplatz - als wiederentdeckte, äußerst beliebte Freizeitbeschäftigung.

Die ersten Tischfußballmeisterschaften wurden in den 1950er-Jahren organisiert. In den 1970ern entstanden nationale Tischfußballverbände, und mit der Gründung der International Table Soccer Federation (ITSF) im Jahr 2002 machte die Sportart einen bedeutenden Schritt nach vorn. Seitdem bringen die ITSF-Weltmeisterschaft und die World Tour zehntausende Spielerinnen und Spieler aller Alters- und Erfahrungsstufen an den Kickertisch - für Spiel, Spaß und Wettbewerb.

Die Sportart hat über die Jahrzehnte hinweg überlebt - und gewinnt dank ihrer Einfachheit und Geselligkeit bis heute stetig neue Fans. Im Jahr 2021 wurde das Projekt 100 Tables ins Leben gerufen, um Kickertische verstärkt in Schulen und Hochschulen, Sport- und Sozialvereine sowie in Einrichtungen des Gesundheits- und Sozialwesens zu bringen.

Technisches Wissen

Glossar



Tischfußball in der Welt



Bonzini



Spielorte: Frankreich, Vereinigte Staaten, Deutschland, Dänemark



Infinity



Spielorte: Spanien, Mexiko



Garlando



Practice areas : Italy, Switzerland, Austria, Eastern Europe, Africa, Canada, United Kingdom



Leonhart



Spielorte: Deutschland, Benelux



Roberto Sport



Spielorte: Italia, Nordafrika, Osteuropa



Tornado



Spielorte: Nordamerika, Asien



Technisches Wissen



Die Regeln

Artikel 1: Der Anstoß

Das Spiel beginnt mit einem Münzwurf. Der Anstoß (vom Spieler, der den Münzwurf gewonnen hat oder der ein Tor kassiert hat) erfolgt aus der Mittelfeldposition (5er-Stange), wobei der Ball stillliegt.

Artikel 2: Das „Leihen“

Bei jedem Anstoß oder Spielneustart muss der Spieler seinen direkten Gegner mit „Bereit?“ fragen und auf die Antwort „Bereit!“ warten.

Artikel 3: Drehen

Das Drehen ist erlaubt, sofern die Stange vor und nach dem Schuss nicht mehr als eine vollständige Umdrehung macht.

Artikel 4: Tor

Ein Tor kann von jeder Stange oder jedem Spieler erzielt werden.

Artikel 5: Das Abprallt-Tor

Ein Abprallt-Tor (der Ball geht ins Tor hinein und wieder heraus) zählt nur einen Punkt. Der Anstoß erfolgt normal aus der Mittelfeldposition (5er-Stange).

Artikel 6: Ballneustart

Das Team, das den Ball vom Tisch stößt, verliert den Ballbesitz. Der Ball wird bei der Abwehrposition (2er-Stange) des gegnerischen Teams neu eingeleitet. Bleibt der Ball zwischen den Mittelfeldstangen (5er) liegen, wird er beim Mittelfeld des Teams neu eingeleitet, das das letzte Tor kassiert hat.

Verbotene Handlungen

- Bewegen oder Anheben des Spieltisches
- Biegen der Stangen
- Jeglicher Versuch, den Gegner abzulenken
- Aggressives Verhalten gegenüber Gegnern

Um mehr zu erfahren, finden Sie die Regeln auf der ITSF-Website:

<https://www.tablesoccer.org/page/rules>

Technisches Wissen



Erste Schritte

Um Spielerinnen und Spieler den Einstieg in den Tischfußball zu erleichtern und ihre Fortschritte zu fördern, bieten wir verschiedene Mini-Spiele an. Je nach verfügbarer Zeit und Anzahl der Spielerinnen und Spieler können Sie unterschiedliche Mini-Spiele einsetzen.

Diese Mini-Spiele verfolgen gemeinsame pädagogische Ziele wie Reaktionsfähigkeit, Reflexe, peripheres Sehen und Kommunikation.

Darüber hinaus ermöglicht die Tischfußballpraxis den Spielerinnen und Spielern, an weiteren Zielen zu arbeiten, wie dem Befolgen von Anweisungen, dem Respektieren des Materials, dem Respekt gegenüber anderen, dem Aufbau von Selbstvertrauen und dem Akzeptieren von Niederlagen.



Jetzt spielen wir!



Zum Spaß



Granaten-Spiel

Pädagogische Ziele: Reflexe, Reaktionsfähigkeit, peripheres Sehen.

2 bis 4 Spieler

Ausstattung: 5 Bälle

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Das Prinzip besteht darin, 5 Bälle gleichzeitig aus der Mittelfeldposition ins Spiel zu bringen. Das Team, das die meisten Bälle (Granaten) auf die gegnerische Seite gebracht hat, gewinnt! Die Anzahl der Bälle ist egal, aber es sollte immer eine ungerade Zahl sein.

Elfmeter-Spiel

Pädagogische Ziele: Konzentration, Strategie, Schusstechniken.

2 bis 4 Spieler in Paaren

Ausstattung: 1 bis 2 Bälle

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Das Prinzip besteht darin, Paare aus einem Angreifer und einem Torwart zu bilden. Der Angreifer hat fünf Schüsse. Nach jedem Tor wechseln Angreifer und Torwart die Positionen. Am Ende werden die Punkte zusammengezählt, um den Gewinner zu ermitteln.





Jetzt spielen wir!



Zum Spaß

Heißer Ball

Pädagogische Ziele: Reaktionsfähigkeit, Reflexe, peripheres Sehen.

2 bis 8 Spieler

Ausstattung: 1 Ball

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Der Anstoß erfolgt, indem der Ball zwischen den beiden mittleren Stangen eingeworfen wird. Das Prinzip ist, das Spiel so zu spielen, dass der Ball nicht stoppen darf. Wenn der Ball stoppt, wird der Neustart zwischen den beiden mittleren Stangen durchgeführt. Füge Strafpunkte oder eine Strafe hinzu, wenn der Ball kontrolliert wird (zum Beispiel eine Strafe für das gegnerische Team). Variante: Dasselbe Spiel, aber mit 2 Bällen spielen.

Staffelspiel

Pädagogische Ziele: Anpassungsfähigkeit, Entscheidungsfindung.

3 oder mehr Spieler

Ausstattung: 1 Ball

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Es wird eine bestimmte Anzahl von Toren festgelegt, die zum Sieg erzielt werden müssen. Das Prinzip ist, nach jeweils zwei Toren die Positionen zu wechseln - alle Spieler rotieren gegen den Uhrzeigersinn.

Variationen: Bei vielen Spielern können 4-gegen-4-Spiele mit einer Warteschlange auf jeder Seite gespielt werden. Es ist möglich, Spieler zu eliminieren, wenn sie als Torwart eingesetzt werden und ein Tor kassieren; dann übernehmen 8 neue Spieler.

Jetzt spielen wir!



Zum Spaß



Power- und Schmutzige Tricks Spiel

Pädagogische Ziele: Reflexe, Reaktionsfähigkeit, Strategie, Teamgeist, Kommunikation, Sozialisation, Anpassung an den Kontext, Entscheidungsfindung.

2 bis 4 Spieler

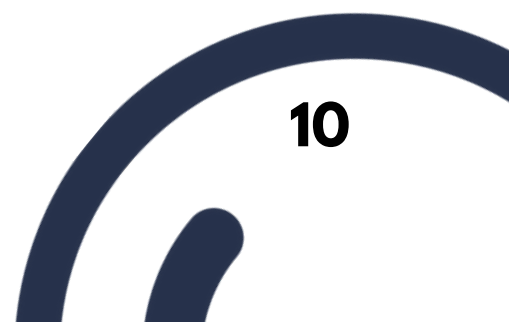
Ausstattung: 1 Ball

Dauer: 45 Minuten

Das Spiel kann 2 gegen 2 oder 1 gegen 1 gespielt werden. Wir empfehlen, die Power- und Schmutzige-Tricks-Karten auszudrucken und als Spielkarten zu verwenden. So können die Spieler die Karten leichter verstehen. Natürlich können Sie auch eigene Power- und Schmutzige-Tricks-Karten erstellen.

Bestimmen Sie, wie viele Sätze gespielt werden und wie viele Punkte pro Satz erreicht werden müssen (eine gerade Punktzahl wird empfohlen). Mischen Sie die Karten, und jedes Team zieht eine gewählte Anzahl. Pro Satz darf nur eine Karte eingesetzt werden. Die vorgeschlagenen Regeln können nach Belieben geändert werden – passen Sie das Spiel gern an sich und die Spieler an.

Dieses Spiel wurde von Frau Sophie Rousseleau, Lehrerin an der Mittelschule Châteaubriant (Frankreich), erfunden.



Jetzt spielen wir!

Zum Spaß

HILFEKARTEN

Wer? Eine Hilfekarte darf nur von meinem Team verwendet werden.

Wann? Pro Runde darf nur eine Hilfekarte ausgewählt und dem gegnerischen Team gezeigt werden.

DIE GÖTTLICHE HAND



Beim Einwurf darfst du den Ball beliebig platzieren.

Gültige TORE für 2

DOPPEL ODER NICHTS



!!

Beim Einwurf rufen wir „Doppel oder nichts“. Wenn wir ein Tor schießen, verdoppeln wir unsere Punktzahl. Wenn der Gegner trifft, fallen wir auf 0 zurück.

EINMAL pro Runde gültig

TAUSCH



Beim Einwurf rufen wir „Tausch“. Wenn wir ein Tor erzielen, tauschen wir die Punktzahlen mit dem Gegner. Wenn der Gegner trifft, ändert sich nichts.

EINMAL pro Runde gültig

BINGO



x2

x2

Rufe „BINGO“, wenn ein Ball kontrolliert wird. Wenn ein Tor fällt, zählt der Punkt doppelt, sonst verlieren wir einen Punkt (nur 10 Sekunden Zeit zum Treffen.)

EINMAL pro Runde gültig

DOPPEL



x2

x2

Beim Anstoß wird angekündigt, dass das Tor 2 Punkte wert ist, wenn unser Team trifft.

EINMAL pro Runde gültig

SUPERBALL



x4

x4

Beim Anstoß wird angekündigt, dass das Tor 4 Punkte wert ist, wenn unser Team trifft.

EINMAL pro Runde gültig

Jetzt spielen wir!

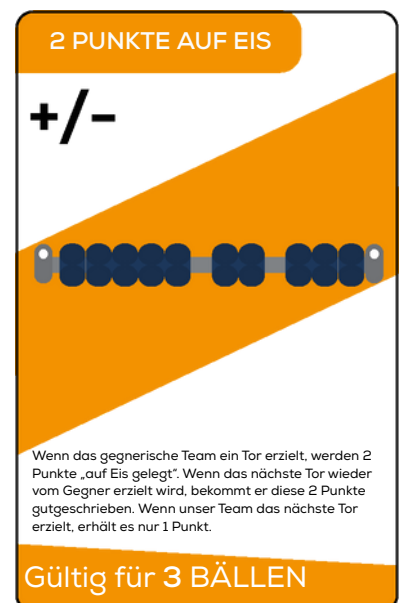
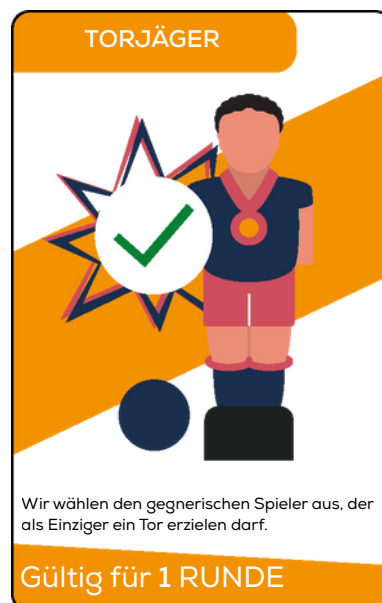
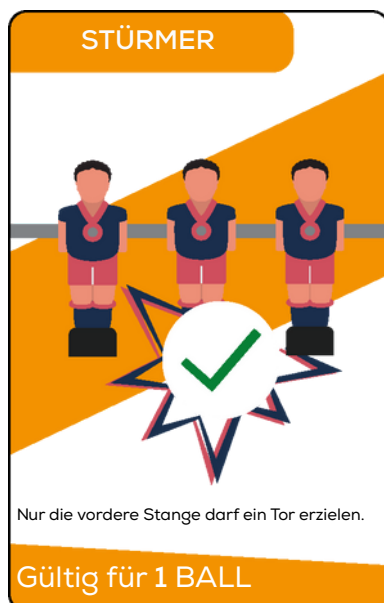
Zum Spaß



Jetzt spielen wir!

Wer? Die gewählte Störkarte gilt nur für das gegnerische Team.

Wann? Pro Runde wird nur eine Störkarte ausgewählt und dem gegnerischen Team gezeigt.



Jetzt spielen wir!

Zum Spaß

KEINE DRITTEN STANGE



Es ist verboten, mit der vorderen Stange zu punkten.

Gültig für 1 BALL

WER IST WER?



Wir wählen aus, wer im gegnerischen Team Angriff und wer Abwehr spielt.

Gültig für 1 RUNDE

DOPPEL-ELFMETER

+/-



Beim Anstoß rufen wir „Doppel-Elfmeter“. Wenn unserer Team trifft, erhält es Punkt und das gegnerische Team verliert einen.

Einmal gültig für 1 RUNDE

EINE HAND



Die Spieler dürfen nur mit einer Hand spielen.

Einmal gültig für 1 RUNDE

DIE MITTLERE



Nur der Spieler in der Mitte der Angriffsreihe darf ein Tor erzielen.

Einmal gültig für 1 RUNDE

CARTE BLANCHE



Die Spielleitung erfindet die Schummeleien nach eigenem Ermessen.

Einmal gültig für 1 RUNDE



Jetzt spielen wir!



Um Fortschritte zu machen

Mittelfeld-Duell

Bildungsziele: Konzentration, Strategie, Reaktionsfähigkeit, peripheres Sehen.

Maximal 2 Spieler

Ausrüstung: 1 Ball

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Spiel zwischen zwei Spielern, das mit dem Ball unter der Mittelfeldstange beginnt. Es wird eine Gewinnpunktzahl festgelegt. Ziel ist es, den Ball kontrolliert von der Mittelfeldstange zur vorderen Stange zu passen. Wenn ein Spieler den Ball vorne kontrolliert erlangt, erhält er einen Punkt. Die Spieler wechseln sich bei jedem Versuch ab.

Spiel der fünf Schüsse

Bildungsziele: Reflexe, Reaktionsfähigkeit, Strategie, Konzentration, Präzision, Schusstechnik.

Maximal 2 Spieler

Ausrüstung: 1 Ball

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Spiel zwischen 2 Spielern im 1-gegen-1-Modus (1 Angreifer mit Ball im Mittelfeld und 1 Verteidiger an den hinteren Stangen). Die Mittelfeldstange des Gegners und unsere vordere Stange werden angehoben. Das Spiel folgt dem Prinzip von Elfmeterschüssen, jedoch wird vom Mittelfeld aus geschossen und nicht von vorne. Ziel ist es auch, dass der Verteidiger den Ball nach dem Schuss in seiner Spielhälfte hält.

Punktwertung: Wenn der Verteidiger den Ball in seiner Hälfte hält, erhält er einen Punkt. Erzielt der Angreifer ein Tor, bekommt er einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Jetzt spielen wir!



Um Fortschritte zu machen

Torwart-Duell

Bildungsziele: Koordination, Reaktionsfähigkeit.

Maximal 2 Spieler

Ausrüstung: 1 Ball, 2 Röhren mit dem Durchmesser der Spielerfüße

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Spiel zwischen zwei Spielern, die nur die Torwartstangen benutzen. Die vordere und die Mittelfeldstange werden mithilfe der Röhren angehoben. Der erste Spieler, der 5 Tore erzielt, gewinnt. Wenn der Ball stehen bleibt und nicht mehr erreichbar ist, wird er dem Spieler gegeben, in dessen Richtung er unterwegs war. Ziel ist es, das eigene Tor zu verteidigen und den Ball zurückzuerobern, ohne dass er den Torwartbereich verlässt.

Technikspiel

Bildungsziele: Anpassungsfähigkeit, Koordination, Stellungsspiel.

2 bis 4 Spieler

Ausrüstung: 1 Ball

Dauer: 10 bis 15 Minuten

Das Spiel kann im Einzel oder Doppel gespielt werden. Die Spieler dürfen nur eine Hand benutzen.

Lass uns weitergehen!



„Meine ersten Schritte“ – Pass

Der „Meine ersten Schritte“-Pass ermöglicht es dir, deine Fortschritte im Tischfußball zu verfolgen. Die Levels müssen der Reihenfolge nach absolviert werden. Bei Unsicherheiten über die Beherrschung eines Levels solltest du die Übungen ruhig wiederholen, bevor du zum nächsten Level übergehst.



Vollständiger Name:

- | | |
|---|---|
| ☐ 1. Die vereinfachten Regeln des Tischfußballs kennen | ☐ 2. Die Stangen flüssig bewegen
Den Ball gezielt schlagen |
| ☐ 3. Den Ball von einer Figur zur nächsten passen
Einen Ball nach einer Bewegung gezielt schlagen | ☐ 4. Einen Ball bei niedriger Geschwindigkeit kontrollieren
Den Ball von einer Stange zur anderen passen |
| ☐ 5. Den Ball gezielt aufs Tor schießen – von der Abwehrstange, der Mittelfeldstange und der Angriffsstange | ☐ 6. Die Bewegungen und Positionierung der hinteren Stangen und des Torwarts koordinieren |
| ☐ 7. Einen zwischen einer Figur und der Seitenwand feststeckenden Ball erfolgreich zurückerobern | ☐ 8. Erfolgreich einen Pass zwischen der Mittelfeldstange und der Angriffsstange spielen |
| ☐ 9. Auf eine freie Fläche von der Angriffsstange aus mit Bewegung zielen | ☐ 10. Auf eine freie Fläche von der Abwehrstange aus mit Bewegung zielen |



**HOL DIR EIN
LÄCHELN MIT
TISCHFUSSBALL!**



BLEIB IN KONTAKT

**Möchtest du über unsere neuesten Aktivitäten informiert bleiben, über kommende Veranstaltungen Bescheid wissen und Fotos sowie Videos unserer Projekte sehen?
Oder einfach mit uns in Kontakt treten?**

Dann folge uns in den sozialen Netzwerken!