



RASENREICH

# PEAK PERFORMANCE

- TRAIN LIKE A PRO

- » LEISTUNGSOPTIMIERUNG MIT DEM CORPUS IM FUSSBALLTRAINING
- » EINZIGARTIG WETTKAMPFSITUATION IM TRAINING SCHAFFEN
- » NEVE CORPUS FORMEN: KREATIV, MOTIVIEREND, PROGRESSIV, LEISTUNGSORIENTIERT

FIBEL  
GUIDE

**COACH**  
BRAND

Rasenreich GmbH  
Widweg 10, 81247 München

independently published

1. Auflage

© 2024 Rasenreich GmbH  
Dirk Scheffer  
Widweg 10, 81247 München

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Druck, Fotokopie, Mikrofilm, PDF oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

## **Lesbarkeit**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei den Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern die maskuline Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Wie im Fußball üblich, haben wir uns entschieden, die Du-Form als Ansprache zu nutzen.

***FIBEL***

..... S.5

***GUIDE***

..... S.20

***COACH***

..... S.42

***BRAND***

..... S.109

# VORWORT

Liebe Fußballfreunde,

ich freue mich riesig, Ihnen heute ein echtes Highlight vorstellen zu dürfen: ein Buch, das die Welt des Fußballtrainings auf den Kopf stellt! In den kommenden Seiten werden Sie in die innovative Welt von Rasenreich eintauchen, einem Unternehmen, das mit viel Herzblut und Engagement das Fußballtraining revolutioniert.

Im ersten Kapitel, FIBEL, lernen Sie die Vision, Werte, Mission und Produkte von Rasenreich kennen. Rasenreich ist mehr als nur ein Unternehmen, das sich dem Fußball verschrieben hat. Es ist eine Leidenschaft, die Menschen verbindet und sie dazu inspiriert, ihr Bestes zu geben.

Im zweiten Kapitel, GUIDE, erfahren Sie mehr über die revolutionäre Methode des stimulierenden Fußballtrainings mit den unrundern CORPUS Bällen. Diese innovative Technik wird Ihr Training auf ein neues Level heben und Ihnen helfen, Ihre Fähigkeiten zu verbessern.

Im dritten Kapitel, COACH, erwarten Sie eine Vielzahl von Übungen, die Ihnen dabei helfen, Ihre Technik zu perfektionieren und Ihr Spiel zu verfeinern. Diese Übungen wurden von Experten entwickelt und werden Ihnen dabei helfen, Ihr volles Potenzial auszuschöpfen.

Im vierten Kapitel, BRAND, zeigen wir Ihnen, wie Fußballakademien und Unternehmen das Branding auf den CORPUS Bällen nutzen können, um ihre Marken zu stärken und zu emotionalisieren. Diese Beispiele werden Ihnen zeigen, wie Sie Ihre Marke auf eine einzigartige und kreative Weise präsentieren können.

Ich bin überzeugt, dass dieses Buch Sie inspirieren und motivieren wird, Ihr Training zu verbessern und Ihr Spiel auf ein neues Niveau zu bringen. Tauchen Sie ein in die Welt von Rasenreich und lassen Sie sich von der Leidenschaft und Innovation dieses Unternehmens mitreißen.

Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg auf dem Platz!

Dirk Scheffer

***FIBEL***



**RASENREICH – THE BUSINESS & SPORTS DEVELOPMENT COMPANY**

**METHODEN & TOOL SPEZIALIST FÜR CHAMPIONS – #TRAINLIKEAPRO**

**20 JAHRE STIMULATIVES FUSSBALLTRAINING MIT DER CORPUS-SERIE**

**38 JAHRE ERFAHRUNG IM BUSINESS: LEADERSHIP UND SALES**

- CORPUS - Alleinstellungsmerkmal mit patentierten Symmetrien
- Effektives und effizientes Training für mehr Handlungsschnelligkeit
- Reaktion, Koordination, Konzentration – differenzielles Lernen
- 1.500+ Fußballtrainer aus- / weitergebildet
- Globale Nutzung mit weit über eine Millionen Trainingseinheiten
- Mehrere wissenschaftliche und Praxisstudien
- Entwickler und Produzent der CORPUS-Serie
- ISPO NEW BRAND AWARD Finalist 2010
- Europäischer Trainingspreis in GOLD des BDVT e.V.
- Erfinder des ersten Würfelfußballs für Allianz SE und FC Bayern München



Bildrechte/Fotograf: Allianz SE  
Bildquelle: <https://www.allianz.com/vertrieb/medien/pressing/pressing/Allianz.com/Photos/Allianz-Fußball-Gruppe-2014.jpg>



8 Europäische Trainingspreise



Finalist ISPO Brand Award 2010

## **38 JAHRE ERFAHRUNG IN BUSINESS TRANSFORMATION, LEADERSHIP UND SALES**

- 250+ Erfolgsprojekte in Transformation, Leadership, Sales, Teamentwicklung
- 4.000+ Führungskräfte und Coaches qualifiziert
- 25.000+ Mitarbeiter qualifiziert
- Lehrcoach und Autor
- Rekordpreisträger des BDVT e.V. 8 x Wall of Fame
- 8 Europäische Preise für Training, Beratung und Coaching
- GOLD für die CORPUS-Methode
- Top 3 Nominierung HR Excellence Award als HR Dienstleister des Jahres 2022



## VISION SPORTS

- All around the world – Our CORPUS makes the difference
- CORPUS-Serie: global überall jederzeit in jeder Übungs-/Spielform dabei
- Das stimulative Fußballtraining wird auf allen Kontinenten eingesetzt.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil in Aus-/Weiterbildung von Fußballtrainern, Torwarttrainern und Sportlehrern.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil für differenzielles Lernen mit der Steuerungsgröße Ball auf dem Platz.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil in jedem Verein, Club, Akademie, NLZ sowie in allen Schulen und Sporteinrichtungen.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil für Bewegungsförderung von Kindern.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil für die Talententwicklung für Jugendspieler.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil in der Trainingsarbeit am Ball bei Proficlubs.
- Die CORPUS-Serie ist fester Bestandteil im Athletik- und Rehatraining

**RASENREICH VISION 2030**

**0,1 % MARKANTEIL VON 120 MIO. VERKAUFTEN FUSSBÄLLEN PER ANNO**

**120.000 CORPUS-BÄLLE PRO JAHR**



## VALUES



Diversity – Diversität



Equal Pay – Gleiche Bezahlung



Sustainability – Nachhaltigkeit



Integration

### Werte

- Sportlich –  
Leistungsorientiert, das Beste geben, entschlossen
- Innovativ –  
Suchend, forschend, kreativ, ideenreich
- Freude –  
Begeisternd, verbindend, offen
- Sozial –  
Engagiert vor Ort
- Fair –  
Faire Produktion, faire Bezahlung, fair zum Menschen und zur Umwelt





## WHY – WARUM TUN WIR DIES?

Der starke Motor, der uns bei Rasenreich antreibt, ist der intensive Wille, Menschen die bestmöglichen Trainingstools zur Verfügung zu stellen, damit diese ihre Potenziale voll ausschöpfen können. Best Tools for Best Skills. Dies lassen wir auch immer wieder in Studien untersuchen.



## Unsere Märkte sind Sport, Business und Soziales:



### UNSERE MISSION

**We unveil your talents.** We create best tools, methods and products for champions.



### BUSINESS

Wir entwickeln innovative Formate für Transformation im Sport-Business, Leadership, Sales & Sponsoring für Profi-Clubs, Vereine und Akademien.

Ausgezeichnet mit acht Europäischen Trainingspreisen des BDVT e.V.



### SPORT

Wir entwickeln innovative Sportgeräte für stimulatives Fußballtraining. Wir fördern Bewegung und Entwicklung von Kindern bis zu Leistungssportlern.



### SOZIALES

Wir engagieren uns für Kinder in Not, Inklusionssport und Integrationssport.

Wir sind Sponsor der 1. Integrationsmannschaft FC Mainaustrasse, die bereits zweimal aufgestiegen ist.

Wir sind Sponsor der 1. ÜFL, der ersten Liga für Übergewichtige.

Rasenreich CORPUS-Serie



runde, bunte Bälle



runde, bunte Bälle mit verschiedenen Größen und Gewichten



andere Sportarten



# ALLEINSTELLUNGSMERKMAL UND DIFFERENZIERUNG ZU ANDEREN SPORTGERÄTEN

## Allgemeiner Wettbewerb

Andere Produkte, die auf die Verbesserung der Koordinationsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit oder Konzentrationsfähigkeit abzielen, sind Geräte wie Hürden, Kegel, Leuchten und Reaktionsbälle. Das Alleinstellungsmerkmal der CORPUS-Serie ist das auf das Fußballspiel zugeschnittene Konzept, welches es Trainern ermöglicht, die genannten Fähigkeiten in realen Spielsituationen direkt auf dem Fußballplatz zu trainieren. Die CORPUS-Bälle sind progressiv und multifunktional.

## Alleinstellungsmerkmal

Hauptmerkmal aller vergleichbaren Produkte ist ein unvorhersehbares Roll- und Sprungverhalten. Aus sportwissenschaftlicher Sicht sind die relevanten Parameter: Größe, Gewicht, Material und Form der Trainingsgeräte.

Dirk Scheffer: **„Größe, Gewicht, verwendete Materialien und patentierte Symmetrien sind unser Alleinstellungsmerkmal, denn nur bei den CORPUS-Bällen von Rasenreich entsprechen diese exakt den benannten Eigenschaften eines normalen Fußballs. Es gibt sie in FIFA 5 und FIFA 4.“**

## Form

Die präzise Gestaltung der Formen ist ein weiterer wesentlicher Faktor für die Erzeugung der Trainingseffekte. Sind die Radien zu klein und/oder die Radien um das Spielgerät stark abweichend, wird das Abroll- und Abprallverhalten auf dem Boden zu unberechenbar.

Außerdem machen – beim Kontakt mit dem Fuß des Spielers – kleine und/oder variierende Radien das Schießen oder Passen des Geräts in die gewünschte Richtung fast unmöglich.

# CORPUS – STATE OF THE ART

"old school"-Methode

"modern school"-Methode

innovative Methode



Hersteller:

Wir von Rasenreich stellen alle Balltypen, unsere patentierte CORPUS-Serie sowie Customized-Balls auf Anfrage her.

Methode und Wirkung:

- klassische Methode
- Grobform
- Feinform
- Feinstform
- Automatisierung

- klassisch-moderne Methode
- Grobform
- Feinform
- Feinstform
- Automatisierung

- moderne Methode
- Grobform
- Feinform
- Feinstform
- Aufbrechen der Automatisierung

- innovative Methode
- Grobform
- Feinform
- Feinstform
- Aufbrechen der Automatisierung
- Training des Unkalkulierbaren
- Entwicklung von Unterschiedsspielern
- Einsatzmöglichkeiten in Reha und Athletik

+ visuelle Effekte

+ visuelle Effekte

+ visuelle Effekte

**Trainingsanweisungen zwingend erforderlich**

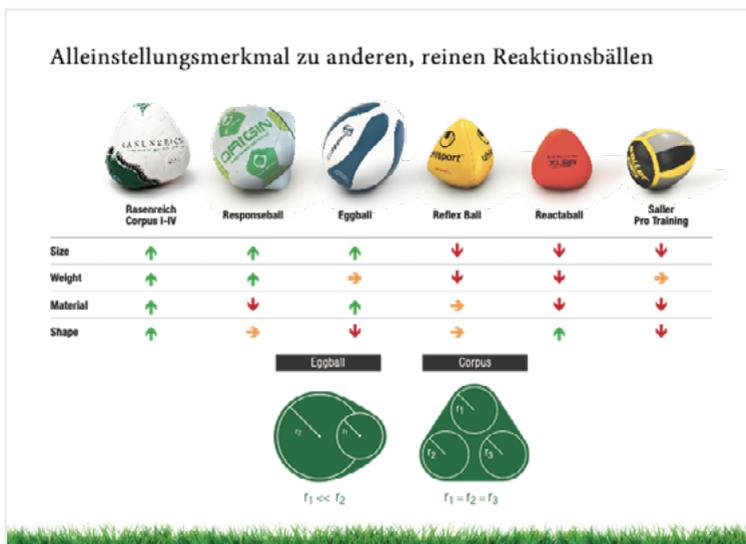
**Trainingsanweisungen zwingend erforderlich**

**Einfach ohne Anweisungen anzuwenden: EASY TO USE**



**Es gab global kein Sportgerät und keine Methode, mit der wirklich fußballnah in allen Übungs- und Spielformen für den Unterschied trainiert werden konnte.**

Viele Trainer waren und sind sich dieser Tatsache natürlich bewusst. Dennoch gab es wenige Alternativen und die Improvisationen taten ihr Bestes, vor allem jedoch auf das Individualtraining beschränkt. **Das Performance-Plus ist nur mit dem CORPUS erreichbar.**



Alle Versionen der CORPUS-Bälle verfügen über ein gewünschtes Maß an Unberechenbarkeit, erzeugt durch die geeignete Größe der Radien und die Tatsache, dass alle Radien um das Gerät gleich und symmetrisch verteilt sind.

Die einzigartige Kombination der genannten Eigenschaften sorgt dafür, dass die CORPUS-Serie ein optimales Maß an Anwendbarkeit für das Fußballtraining erreicht.

Ihr wesentlicher Vorteil ist die hervorragende Beispielbarkeit. Nur der CORPUS kann in jeder Methode des "stimulierenden Fußballtrainings" eingesetzt werden, während alle ähnlichen Mitbewerberprodukte auf die Verbesserung der Reaktionsfähigkeit beschränkt sind.

# CORPUS-Serie

## Produkte und Einsatz

INDIVIDUAL-SET:



1x CORPUS II  
1x CORPUS III

FÜR INDIVIDUELLE  
TRAINING ODER ZU  
ZWEIT AUCH ZUHAUSE

# CORPUS-Serie

## Produkte und Einsatz

TEAM-BAG FIFA 5:



5x CORPUS II, Größe 5  
5x CORPUS III, Größe 5

CORPUS TEAM BAG  
FIFA 5 MIT 10  
CORPUS BÄLLEN

# CORPUS-Serie

## Produkte und Einsatz

TEAM-BAG FIFA 4:



5x CORPUS II, Größe 4  
5x CORPUS III, Größe 4

CORPUS TEAM BAG  
FIFA 4 MIT 10  
CORPUS BÄLLEN

# CORPUS-Serie

## Produkte und Einsatz

KEEPER-BAG:



CORPUS KEEPER  
BAG MIT 10 CORPUS  
BÄLLEN

Je 2 x CORPUS II, III, IV, V in Größe FIFA 5

Je 1 x CORPUS II und III in Größe FIFA 4

# ***GUIDE***

# DIE HERAUSFORDERUNG

## Die Herausforderungen im modernen Erfolgs-Fußball

Die Ballkontaktzeit liegt seit dem WM-Titel 2014 von Deutschland bei nur noch 0,9 sec. Im Vergleich lag sie 2006 noch bei 2,9 sec.

2024 bei der EM sehen wir neben der deutlich erhöhten Spielgeschwindigkeit, wie extrem eng die Räume werden und wie stark der aggressive Gegnerdruck ist.

Die Spielsituationen ändern sich somit innerhalb von Sekundenbruchteilen. Eine der wichtigsten Unterschiede zwischen guten und herausragenden Spielern ist die Fähigkeit innerhalb kürzester Zeit neue Spielsituationen zu erkennen und geeignete Lösungen zu finden sowie technisch sauber durchführen zu können.

Zeitdruck und Gegnerdruck auf das Team in Ballbesitz ist extrem.

Die Fähigkeiten alle relevanten Informationen schnellstmöglich wahrzunehmen, zu verarbeiten und entsprechend zu handeln war noch nie so wichtig wie heute. Der Unterschiedsspieler entscheidet heute über Sieg oder Niederlage.

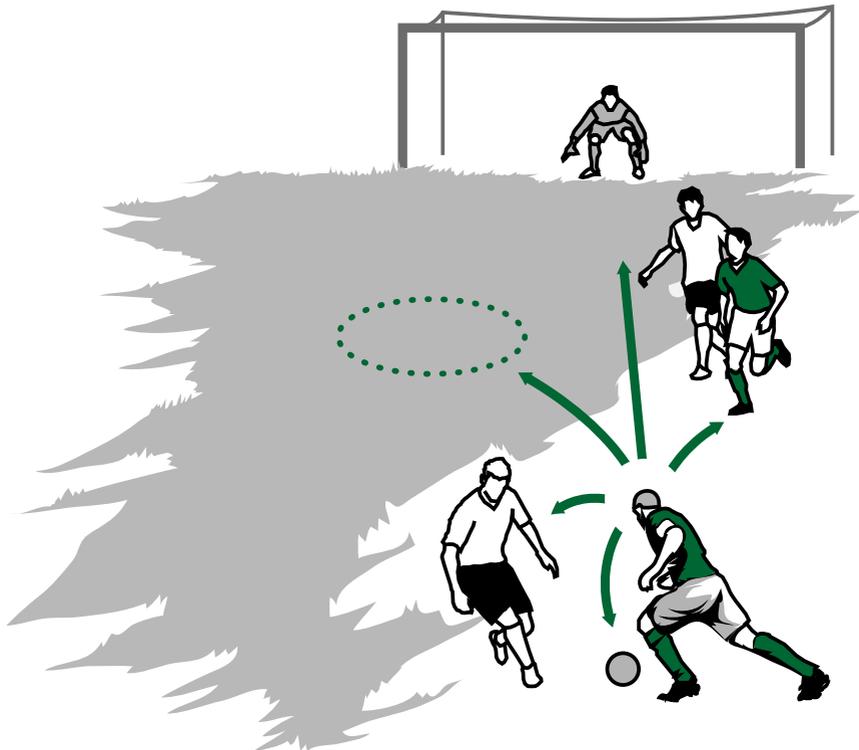
## Der Unterschiedsspieler hat den fünffachen Blick für:

- Position des Balles
- Position der Gegner
- Position der Mitspieler
- Orientierung zum Tor
- Freier Raum

Auf Basis dieser Informationen muss der Unterschiedsspieler die beste Lösung finden und korrekt ausführen können. Er braucht dazu Spielintelligenz, kognitive Fähigkeiten, Handlungsschnelligkeit, Koordinationsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit und Kreativität.

### **Unterschiedsspieler verfügen über mehr Bewegungsmuster als gute Spieler!**

Unterschiedsspieler trainieren die Wettkampfsituationen mit der CORPUS-Serie auf dem Platz. Kein anderes Trainingsgerät kann das Unvorhersehbare des Wettkampfs so leicht simulieren!



# DIE CORPUS-LÖSUNG

## Wieso ist das stimulative Fußballtraining mit der CORPUS-Serie die Lösung?

Rasenreich CORPUS-Serie trainiert einzigartig die Wettbewerbssituation auf dem Platz in jeder Übungs- und Spielform.

Das stimulative Training verbindet Ballgefühl, Dribbling, Passspiel, Torabschluss und Torverhinderung mit kognitiven, koordinativen, reaktiven und visuellen Herausforderungen auf höchstem Niveau. Nur dadurch werden alle Herausforderungen des modernen Fußballs intensiv, effektiv, effizient und mit Motivation und Spaß trainiert.

Ziel des stimulativen Fußballtrainings ist die Anzahl, die Qualität, die Geschwindigkeit und die Ausführung von Bewegungen und Handlungen, die der Spieler im Wettkampf benötigt zu erhöhen, und zusätzlich präventiv Verletzungen vorzubeugen.

Das Training mit dem CORPUS zwingt den Spieler dazu andere Bewegungen durchzuführen, als er ursprünglich erwartet hat. So wird die Koordination und die Reaktionsfähigkeit des Spielers trainiert und die Bewegungsmuster, auf die der Spieler zurückgreifen kann werden deutlich erhöht.

Alle patentierten CORPUS Produkte wurden so entwickelt, sodass sie weder zu wenig, noch zu viel verspringen. Das Design der Symmetrien der Radien erzeugt einerseits das gewünschte Roll- und Sprungverhalten und garantieren trotzdem perfekte Spielbarkeit in jeder Übungs- und Spielform.

Zwei weitere coole Nutzen des stimulativen Trainings sind, dass die hohe Koordinationsfähigkeit, die gestiegene Kreativität und ein erweitertes visuelles System und eine erhöhte Handlungsschnelligkeit einen positiven Einfluss auf die Konzentrationsfähigkeit und die Schnelle des Gehirns haben. Dies führt auch im Alltag wie Beruf und Schule zu mehr Leistungsfähigkeit. Und zuletzt ist wissenschaftlich bewiesen, dass die Motivation im Training höher ist, als nur mit einem normalen Ball zu trainieren.

## Konkreter Nutzen durch die CORPUS-Serie

10-facher Nutzen für das stimulative Training mit der CORPUS-Serie:

1. Verbesserung des Ballgefühls
2. Verbesserung der technischen Fähigkeiten mit Ball im Dribbling
3. Verbesserung der Präzision im Passspiel
4. Erhöhung der Handlungsschnelligkeit, die den Unterschied ausmacht
5. Erhöhung der Bewegungsmuster für mehr Balance im Zweikampf
6. Verbesserte koordinative Fähigkeiten im Dribbling
7. Erhöhung der Wahrnehmung und Übersicht im Raum
8. Vermeidung von Kompensationsbewegungen durch mehr Bewegungsmuster
9. Prävention von Verletzungen, gerade nach der Reha
10. Mehr Bewegungsmuster und Reaktionsfähigkeit eher an den Ball zu gelangen, um somit im Angriff oder Abwehr den Unterschied auszumachen

## Warum ist das stimulative Fußballtraining mit der CORPUS-Serie die effektivste und effizienteste Trainingsmethode weltweit?

Standardtraining auch in den TOP Ligen der Welt ist immer noch mit dem klassischen Ball Grobform, Feinstform, Automatisierung von immer gleichen Bewegungsabläufen. Echt OLD SCHOOL.

Unsere wissenschaftlichen Studien belegen, dass das **differenzielle** Lernen mit dem Corpus den **Lernfortschritt** erhöht und beschleunigt und zudem die **Motivation** steigert.

**Modernes Fußballtraining** nutzt dazu einerseits bunte Fußbälle und bunte Leibchen und Hüfchen und Lichter u.a. Die nächste Steigerung sind dann im neurozentrierten Training runde Bälle mit unterschiedlichen Farben, Größen und Gewicht. **Beides hat den Nachteil, dass ständig Anweisungen gegeben werden müssen und diese Situationen im Wettkampf so nicht vorkommen.**

Das innovative, stimulative Fußballtraining nutzt als Alleinstellungsmerkmal die CORPUS-Serie. Dies sind unrunde Fußbälle, die gleiches Gewicht, gleiche Größe, gleiche Verarbeitung aber mehr Symmetrien haben, u.a. zwei oder drei symmetrische Zentren oder 4 bzw. 6 symmetrischen Seiten.

Bewusste Abweichungen und Überforderungen lösen den Lernreiz (Reiz = Stimuli) aus. Das differenzielle Lernen einen erhöhten Lernfortschritt bringt ist in mehrere wissenschaftlichen Studien bewiesen.

Innovative und erfolgreiche Trainer wie Julian Nagelsmann, Thomas Tuchel, Jürgen Klopp und Pep Guardiola oder auch führende Nationaltorwarttrainer wie Michael Gspurning nutzen das differenzielle Lernen im Training.

Wissenschaftliche Studien beweisen, dass das differenzielle Lernen einen erhöhten Lernfortschritt ermöglicht.



Abb. 1: Julian Nagelsmann, Trainer: u. A. Deutsche Nationalmannschaft, FC Bayern München

Abb. 2: Jürgen Klopp, Trainer: Borussia Dortmund, 1. FSV Mainz 05, FC Liverpool



Abb. 3: Thomas Tuchel, Trainer: u. A. FC Bayern München, Borussia Dortmund, Paris Saint-Germain

## **Das innovative und stimulative Fußballtraining mit der CORPUS-Serie von Rasenreich ist ultra leicht einzusetzen. Easy to use!**

Unser Ansatz fußt auf aktuellen sport- und neurowissenschaftlichen Erkenntnissen, dem differenziellen Lernen. **Unser Ansatz wird als Steuerungsgröße Ball in der Spitze von vielen anderen Trainingsansätzen zur weiteren Steigerung der Komplexität genutzt. Ob es Dual-Tasking-Training, BrainGym, Neuroathletiktraining, Kinetictraining, Rehatraining oder Kreativtraining ist.**

Es geht darum, die bisherige Automatisierung von Bewegungen aufzubrechen, um eine Erweiterung des Bewegungsrepertoires zu ermöglichen. Wiederholen ohne Wiederholung, dies schaffen wir dadurch, dass die CORPUS Trainingsgeräte immer unterschiedlich verspringen. Das unterschiedliche Verspringen durch die gestreuten Schwankungen simuliert die Wettkampfsituation auf dem Platz. Ob ein abgefälschter Ball, ein Tackling oder durch eine Unebenheit im Rasen, der Spieler wird immer wieder gefordert seine ursprünglich geplante Bewegung zu korrigieren.

Die Erweiterung der Trainer- und somit der Trainingskompetenz ist dabei so einfach wie fast unglaublich. Drei Phasen-Modell: Runder Ball – CORPUS – Runder Ball! Egal, bei welcher Übungs- und Spielform, egal bei welchem Alter oder Leistungsstand.

Phase 1: Einspielen der Übung mit dem runden Ball = Verstehen des Ablaufs

Phase 2: Übung mit dem CORPUS = Erhöhung des Schwierigkeitsgrades, ohne weitere Anweisung, der CORPUS ist quasi ein nonverbaler Co-Trainer. In dieser Phase werden die Fehlerbilder für den Trainer und Spieler besser sichtbar. Der Spieler lernt durch die höhere Anforderung durch das differenzielle Lernen.

Phase 3: Abschluss der Übung wieder mit dem runden Ball. Jetzt bekommt der Spieler und der Trainer eine Rückmeldung, dass es schon einfacher geht.

Der Schwierigkeitsgrad der Übung kann durch die unterschiedlichen CORPUS Varianten verändert werden. So tritt keine Gewöhnung ein. Unser Ansatz lautet: Das Training soll so herausfordernd und komplex sein, sodass das Spiel eine Erholung wird.“

## Easy to use Ansatz von Rasenreich CORPUS-Serie

**Nimm deine Übung! Probiere es aus! Pimp your training. Upgrade your skills.**



### Die CORPUS-Trainingsgeräte / Bälle sind:

- Innovativ
- Progressiv
- Multifunktional
- Stärken jeden Trainingsansatz
- Fördern das differenzielle Lernen
- Prävention vor Verletzungen
- Fördern die Motivation

### Stimulatives Fußballtraining ist:

- Für jede Zielgruppe vom Amateur bis zum Profi-Spieler
- Alters-/ geschlechts- und leistungsunabhängig einsetzbar

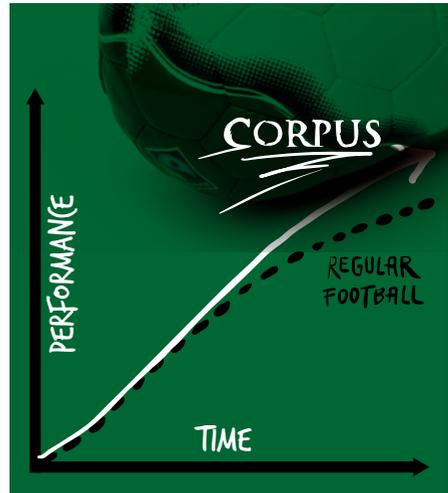
# EINSATZMÖGLICHKEITEN DER CORPUS-SERIE

Die CORPUS-Bälle sind in allen Übungs-, Spiel, Trainingsformen einsetzbar!



# IM EINSATZ AM PLATZ

- CORPUS kann in jeder Spiel- und Übungsform statt einem üblichen Fußball verwendet werden.
- Integriere CORPUS im Aufwärmprogramm oder im Anschluss daran. Das Training mit CORPUS ist am effektivsten bevor Spieler vollkommen erschöpft sind.
- Führe Übungen zuerst mit einem üblichen Fußball, dann mit CORPUS und zum Schluss der Übung wieder mit einem üblichen Fußball durch um den höchsten Trainingseffekt zu erzielen.
- Je nach Übung und Niveau zuerst langsam beginnen und dann das Tempo steigern.
- Wechsel immer zwischen den Paaren CORPUS II+III oder CORPUS IV +V, um immer wieder neue Reize zu setzen und den Trainingseffekt auf konstant hohem Niveau zu halten.
- Verwende CORPUS um den Trainingsalltag aufzulockern. Das Training mit CORPUS macht Spielern jeden Alters Spaß!

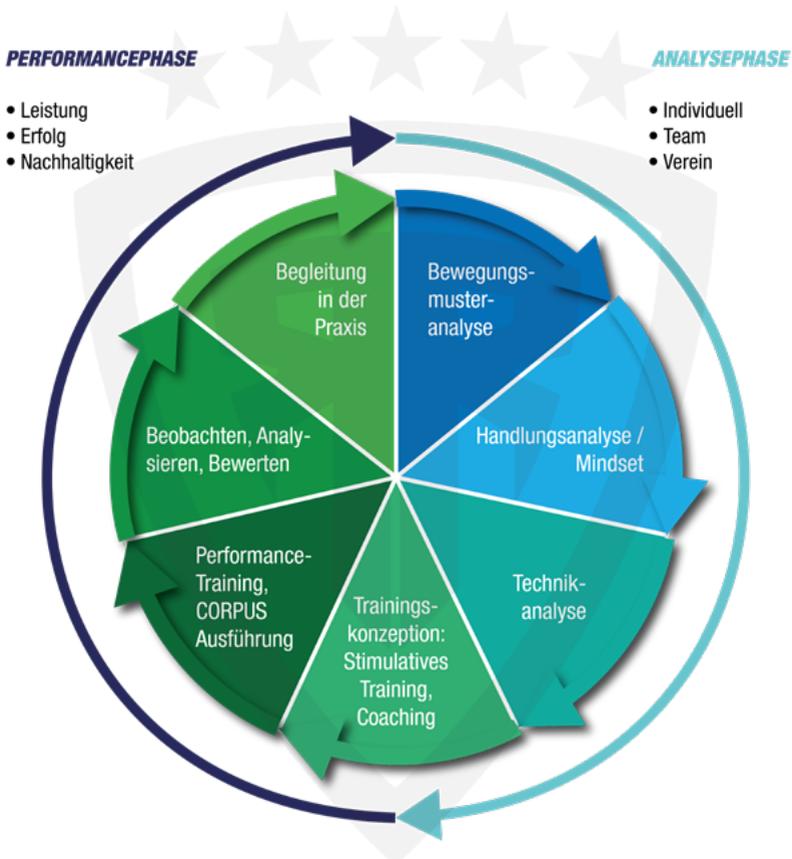


## Positiver Zusatzeffekt:

Das Training mit CORPUS deckt koordinative und technische Mängel auf. Defizite können so leichter erkannt werden und auf Basis dieser Informationen Individualtrainings gestaltet werden.

# WHEEL OF PERFORMANCE

Die CORPUS-Serie ist der ideale Co-Trainer in jeder Phase!





- Körperhaltung
- Stellung zum Ball
- Stellung zur Spielsituation
- Stellung zum Gegenspieler



- Mindset
- Einstellung
- Motivation
- Voraussetzungen



- Fähigkeiten
- Beidfüßigkeit
- Variationen
- Flexibilität



- Wir trainieren für den Unterschied (Stimulus lat. Der Stachel)
- Wir bereiten optimal auf den Wettkampf vor
- Normaler Ball bereitet nicht auf das Unvorhersehbare vor
- Der CORPUS bereitet auf diese Situationen vor
- Er verspringt kontrolliert unkontrolliert, damit absolut spielbar
- Das Training ist motivierend, vitalisierend
- Spass und Freude am Spiel aber vor allem am Erfolg



- Agil sein
  - Flink, beweglich
  - Schnellere, flexiblere Ausführung
  - Verbesserung der Handlungsschnelligkeit
  - Zielführend handeln
- 



- Bewegungen
  - Ausführungen der Technik
  - Flexibilität
  - Antizipationsfähigkeit
  - Handlungsschnelligkeit
  - Der CORPUS ist Mittel zum Zweck
- 



- Ständig neue Reize setzen
- Alte Muster aufbrechen
- Näher an den Wettkampf bringen im Training
- Immer auf Bewegungsvielfalt achten
- Einschleifen von Abläufen vermeiden!?!)
- Zielführend handeln

# KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN

## CORPUS-Serie im Einsatz zur Steigerung der koordinativen Fähigkeiten

### Definition:

Unter Koordination werden landläufig Begriffe, wie Geschicklichkeit, Gewandtheit oder Beweglichkeit verstanden. Wissenschaftlich gesehen und auf den Sport bezogen besteht die Koordination aus verschiedenen Fähigkeiten, die vorrangig koordinativ, also durch Bewegungssteuerung und Bewegungsregelung bestimmt werden. Diese erlauben dem Sportler, motorische Aktionen auszuführen. Dabei sind sie in stereotype = vorhersehbare und unvorhersehbare Situationen unterteilt.

### Differenzierungs- und Steuerungsfähigkeit

Fähigkeit zum Erreichen einer hohen Feinabstimmung einzelner Bewegungsphasen und Teilkörperbewegungen, die in großer Bewegungsgenauigkeit und Bewegungsökonomie zum Ausdruck kommen.

### Orientierungsfähigkeit

Fähigkeit zur Bestimmung und Veränderung der Lage und Bewegung des Körpers in Raum und Zeit, bezogen auf ein definiertes Aktionsfeld und/oder ein sich bewegendes Objekt.

### Rhythmisierungsfähigkeit

Fähigkeit, einen von außen vorgegebenen Rhythmus zu erfassen und motorisch zu reproduzieren sowie den abgespeicherten Rhythmus einer Bewegung in der eigenen Bewegungstätigkeit zu realisieren.

## **Fähigkeit der Antizipation**

Die Antizipation ist quasi eine Mischform aus mehreren einzelnen Fähigkeiten der Koordination. Sie gehört per Definition deshalb logischerweise nicht zu den Einzelfähigkeiten. Kombinations- bzw. Kopplungsfähigkeit

Fähigkeit, Teilkörperbewegungen untereinander und in Beziehung zu der auf ein bestimmtes Handlungsziel gerichteten Gesamtkörperbewegung zweckmäßig zu koordinieren.

## **Reaktionsfähigkeit**

Fähigkeit, auf verschiedene Reize möglichst schnell und angemessen zu reagieren.

## **Umstellungsfähigkeit**

Fähigkeit, während des Handlungsvollzugs aufgrund wahrgenommener oder voraus genommener Situationsveränderungen das Handlungsprogramm den neuen Gegebenheiten anzupassen oder die Handlung auf völlig andere Weise fortzuführen.

## **Gleichgewichtsfähigkeit**

Fähigkeit, den gesamten Körper im Gleichgewichtszustand zu halten oder während und nach umfangreichen Körperverschiebungen diesen Zustand beizubehalten bzw. wiederherzustellen.

***Das Grundprinzip des Koordinationstrainings ist die Variation. Dabei werden die Anforderungen so variiert, dass ungewohnte Bewegungsaufgaben entstehen. Ein Trainingsgrundsatz für das Koordinationstraining fordert „Wiederholen ohne Wiederholung“. Der Schwerpunkt des Koordinationstrainings liegt nicht im Festigen oder Automatisieren von spezifischen Bewegungsprogrammen, sondern eher in der Entwicklung und Automatisierung von Problemlösungsstrategien.***

Meinel & Schnabel, 2004

# TRAININGSSCHWERPUNKTE I:

## Reaktion

Um die fußballspezifische Reaktionsfähigkeit zu trainieren, empfehlen wir einen Übungsaufbau, der einfache Reaktionsbewegungen impliziert. Eine komplexe Entscheidungsfindung findet dabei nicht statt und die Anzahl an unterschiedlichen Handlungsoptionen ist sehr gering. Beispiel für einfache Trainingssituationen, in denen das Reaktionsvermögen trainiert werden kann: Ein Spieler im defensiven 1 vs. 1, der entweder links oder rechts den Ball abfangen möchte oder ein Torhüter, der einen Schuss aufs Tor halten möchte oder ein Stürmer innerhalb des Fünfmetersraums, der in sehr kurzer Zeit mit der ersten Ballberührung abschließen muss.

## TRAININGSEFFEKTE:

- Verbesserte Auge/Fuß-Koordination
- Verbesserte Auge/Hand-Koordination
- Verbesserte Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit
- Erhöhtes Selbstvertrauen beim Spiel mit dem üblichen Fußball
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbesserter fünffacher Blick



Abb. 4 Jamal Musiala, Bayern München 2022



### Beispiel: Strikertraining

Der ansatzlose Schuss in der Box.

Eine weite Ausholbewegung sieht jeder Abwehrspieler und jeder Torwart. Daher ist es erforderlich für jeden Stürmer, den ansatzlosen Schuss aus dem Kniegelenk zu beherrschen.

Diese Schusstechnik zu üben ist mit dem CORPUS sehr leicht möglich. Aufgrund des Sprungverhaltens ist der Spieler gezwungen, sehr reaktionsschnell den Ball zu spielen, bevor der Ball zu weit verspringt.

Der CORPUS zwingt den Spieler zu einem ansatzlosen Schuss.

### Beispiel: Torwartraining

Der abgefälschte Ball.

Es gibt Statistiken, wonach 20 % der scharfen Hereingaben durch Abfälschung eines eigenen Spielers zu Toren werden. Um diese unvorhersehbaren Situationen auf der Linie reaktionsschnell parieren zu können, werden die CORPUS-Bälle genutzt. Sie verspringen immer wieder neu und anders und stellen so genau die unvorhersehbaren Spielsituationen im Training perfekt dar.

Der CORPUS ist dein Co-Trainer und simuliert mit seinem Roll- und Sprungverhalten die Abweichungen, die im Wettkampf ständig passieren.

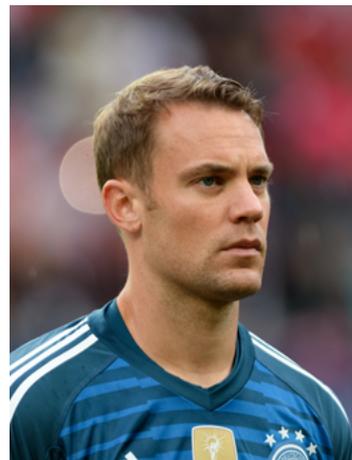


Abb. 5: Manuel Neuer, Freundschaftsspiel 2018

# TRAININGSSCHWERPUNKTE II:

## Koordination

Fußballspezifische Koordination ist die Basis für fußballspezifische Technik. Um die fußballspezifische Technik zu verbessern, empfehlen wir Übungsformen, in denen die Technik isoliert trainiert werden kann. Ballführung, Hütchenparcours oder Passübungen stellen geeignete Trainingsübungen dar.

## TRAININGSEFFEKTE:

- Verbesserte Ballkontrolle
- Verbesserte Auge/Fuß-Koordination
- Erhöhte Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit
- Größerer Bewegungsumfang
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbesserter fünffacher Blick





Abb. 6: Jamal Musiala, WM 2022

**Dribbeln wie Musiala und Wirtz. Atemberaubende Wendigkeit und Leichtigkeit, obwohl der Ball verspringt und vom Gegner getackelt werden.**



Abb. 7: Florian Wirtz, Saisonöffnung 2022/23, Bayer Leverkusen

### Beispiel: Strikertraining

Ballkontrolle, Dribbeln, Zweikampfstärke, Schnelligkeit, Wendigkeit, Körperbeherrschung.

Dribbeln wie Musiala und Wirtz. Atemberaubende Wendigkeit und Leichtigkeit, obwohl der Ball verspringt und vom Gegner getackelt werden.

Der Raum vor und in der Box wird immer enger. Die Ballannahme und Verarbeitung auf engstem Raum wird zur Herausforderung.

Dies kannst du durch eng gestellte Hütchen in gerader oder kurviger Linie perfekt simulieren.

Alternativ eignen sich auch gesetzte Stangen oder Spielerfiguren.

Der CORPUS ist dein Co-Trainer und simuliert mit seinem Roll- und Sprungverhalten die Abweichungen, die im Wettkampf ständig passieren.

# TRAININGSSCHWERPUNKTE III:

## Konzentration

Konzentration, Handlungsschnelligkeit, Agility oder kognitive Schnelligkeit lassen sich am besten in kleinen und mittelgroßen Spielformen trainieren. Dabei wird die Leistung in den Bereichen Wahrnehmung, Informationsverarbeitung und Entscheidungsfindung verbessert. Besonders komplexe Entscheidungsfindungsphasen können so Spiel nah trainiert werden.

## TRAININGSEFFEKTE:

- Erhöhte Passpräzision
- Größere Auswahl an Bewegungsmustern
- Verbesserte Übersicht
- Schnelleres, direkteres Spiel durch ein erhöhtes Selbstbewusstsein mit dem üblichen Fußball
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbessert den fünffachen Blick

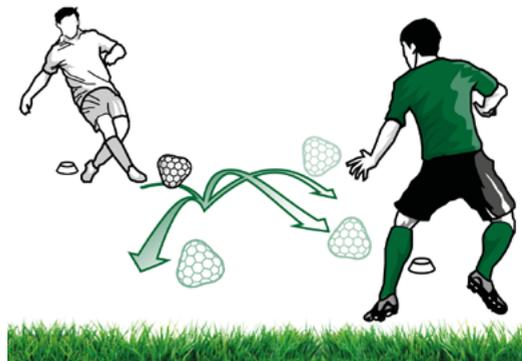




Abb. 8: Toni Kroos, WM Finale 2014

**Toni Kroos hat den fünffachen Blick und eine unglaubliche Passquote von 99 % in der EM. Passspiel ist eine der wichtigsten Erfolgstreiber im modernen Fußball. Dabei kommt es nicht nur darauf an, dass der Pass ankommt und vom Mitspieler gut verarbeitet werden kann, sondern es muss auch der richtige Pass zur richtigen Zeit mit Zug zum Tor gespielt werden.**

### **Beispiel: Druckpass auf kurze Entfernung**

Passpräzision auf kurze Entfernung ist das A und O im heutigen Fußball.

Einen sauberen Druckpass auf kurze Entfernung unter Wettkampfbedingungen zu trainieren heißt, den Stresslevel zu erhöhen.

Der CORPUS ist dein Co-Trainer und simuliert mit seinem Roll- und Sprungverhalten die Abweichungen, die im Wettkampf ständig passieren.

Durch eine größere Auswahl an Bewegungsmustern verbessert sich die Stellung zum Ball und das Reaktionsvermögen. Durch das gewollte Verspringen muss sich der Spieler mehr konzentrieren. Dies steigert die Entscheidungsfindungsfähigkeit.

***COACH***

TRAINIERE DIE WETTKAMPSITUATION  
AUF DEM PLATZ!!!



**DIE PERFEKTE  
VORBEREITUNG IST  
ENTSCHEIDEND.**

# RASENREICH – CORPUS-SERIE

## Übungs- und Spielformen

Rasenreich Übungs- und Spielformen, möchten wir dir verschiedenste Möglichkeiten aufzeigen wie, wo und wann du die CORPUS-Bälle einsetzen kannst. Es ist dabei völlig unerheblich, ob du im Kinder- und Jugendbereich, im Seniorenbereich, im Amateur- oder Profibereich oder ganz einfach in deiner Freizeit trainieren willst. Wichtig ist für dich, dass du die vorgestellten Übungen und Spiele einfach durchführen kannst, viel lernst und eine Menge Spaß dabei hast.

## Einsatzgebiete

Im Grundlagenbereich (auf dem Kleinfeld) bei den kleinen Kindern angefangen, ist das spielerische Erlernen der wichtigen Bewegungsabläufe und die Vermittlung elementarer, koordinativer Fertigkeiten wichtig. Hierbei sollen so viele Übungen, wie möglich mit dem Ball durchgeführt werden. Die Hinzunahme der CORPUS-Bälle in Größe FIFA 4 macht den Kindern Spaß und erhöht ganz spielerisch deren koordinative Fähigkeiten.

Im Aufbaubereich (D- und C-Jugend) auch „goldenes Lernalter“ genannt, geht es darum, die gelernten Bewegungsabläufe zu verfeinern sowie fußballtechnische und -taktische Fähigkeiten zu vermitteln. Hierbei schaffen die CORPUS-Bälle (FIFA 5 kann genutzt werden) wiederum Spaß, Abwechslung und erhöhen die Lernreize, Stimuli. Gerade durch das Verspringen wird auch die kleine Muskulatur gestärkt.

Im Leistungsbereich (B- und A-Jugend) steigt der Wettkampfgedanke. Hier geht es u. a. darum, den Unterschied auszumachen. Die Komplexität und die Schwierigkeitsgrade der Übungen steigen. Genau dazu kannst du die stimulative Fußballtrainingsmethode mit den CORPUS-Bällen in jeder Übungs- und Spielform nutzen.

In Nachwuchsleistungszentren werden die zukünftigen Leistungsspieler individuell und im Team weiterentwickelt. Auch hier ist die Zeit am Ball häufig knapp bemessen. Gerade deswegen macht das stimulative Fußballtraining mit den CORPUS-Bällen viel Sinn. Effektivität und Effizienz im Training stehen im Fokus. Wie die Studien belegt haben, wird u. a. die Passgenauigkeit verbessert.

Dies ist eine entscheidende Fähigkeit, die den Unterschied ausmacht, wenn es darum geht, das Spielsystem umsetzen zu können.

Im Profibereich wird das stimulative Fußballtraining mit den CORPUS-Bällen in allen Bereichen eingesetzt: Athletiktraining, Präventionstraining, Reha-Training, Torwarttraining, Spielertraining und Teamtraining. Genauso kann das lockere Spiel mit dem CORPUS auch anstatt des Auslaufens eingesetzt werden.

Die Einsatzgebiete der CORPUS-Bälle nicht nur vielfältig, sondern quasi grenzenlos. In jeder Übungs- oder Spielform, in der du einen Fußball für das Training nutzt, kannst du auch einen CORPUS einsetzen. Sobald du merkst, dass die Steuerungsgrößen wie zum Beispiel Ballkontakte, Feldgröße, Anzahl der Spieler oder Ähnliches ausgereizt sind, bringst du den CORPUS ins Spiel und die Anforderungen erhöhen sich deutlich. Durch diese intensivere Reizsetzung (Stimuli) erhöht sich die Anforderung der Aufgabe automatisch und du kannst jetzt wieder mit deinen gewohnten Steuerungsgrößen ins Training eingreifen.



Abb. 9: Dominik Voglsinger im Training mit dem CORPUS



Abb. 10: Die von Rasenreich gesponserte Integrationsmannschaft FC Mainastrasse mit den Rasenreich CORPUS-Bällen

## Elementare Übungen für die Freizeit

Du spielst am Nachmittag/Abend oder in den Ferien mit deinen Freunden auf der Wiese bzw. auf dem Bolzplatz, dann kannst du auch dort mit den elementaren Übungen mit den CORPUS-Bällen Spaß haben und deine Technik und koordinativen Fähigkeiten verbessern.

Auch wenn du mal alleine trainieren möchtest, dann nimm dir ein paar Tannenzapfen o.ä. und mache dir deine eigene Slalomstrecke in deinem Garten. Oder spiele den CORPUS einfach an die Wand. Du weißt, wie der herkömmliche Ball zurückkommt. Das ist keine Herausforderung mehr für dich. Mit den CORPUS-Bällen schon. So trainierst du die Ballannahme, die Ballmitnahme und die Abgabe. Einfach den CORPUS raus und losgelegt. Viel Spaß und ***make the difference***. Trainiere für den Unterschied.



# BALLGEFÜHL

Diese Anleitung zeigt nur einen beispielhaften Ausschnitt der Trainingsmöglichkeiten mit CORPUS. CORPUS kann in jeder Spiel- und Übungsform eingesetzt werden.

ANWEISUNGEN: Platziere 10 Hütchen in einer Linie oder in einem Zick-Zack-Kurs mit einem Abstand von 1,5m zwischen jedem Hütchen. CORPUS wird durch die Hütchen geführt, Richtungsänderung am Ende des Slaloms.

## VARIATIONEN

Ballführung nur mit dem rechten Fuß	Ballführung nur mit dem linken Fuß	Ballführung nur mit: Innenrist, Außenrist oder Fußsohle	Nutze akustische oder visuelle Signale um vordefinierte Änderungen zu signalisieren (z.B.: anderer Fuß oder Tempoänderung)	Mit und ohne Verfolger	Variiere Hütchenanzahl und -distanz	Jongliere CORPUS (alleine oder in der Gruppe)
-------------------------------------	------------------------------------	---	--	------------------------	-------------------------------------	---

## TRAININGSEFFEKTE:

- Verbesserte Ballkontrolle
- Verbesserte Auge/Fuß-Koordination
- Erhöhte Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit
- Größerer Bewegungsumfang
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbesserter fünffacher Blick

**Tipps:**

- Nimm dir den CORPUS und dribbel einfach auf einer Wiese los, mache deine ersten Erfahrungen.
- Nimm Tannenzapfen oder Steine, nimm, was du findest, um dir deinen Parkour zu markieren.
- Dein Parkour muss nicht gerade sein. Sei einfach kreativ.
- Denke daran, die Bälle zu wechseln:
  - » Ball – CORPUS – Ball



# PASSSPIEL

Diese Anleitung zeigt nur einen beispielhaften Ausschnitt der Trainingsmöglichkeiten mit CORPUS. CORPUS kann in jeder Spiel- und Übungsform eingesetzt werden.

**ANWEISUNGEN:** Platziere zwei Hütchen im Abstand von 10m. Bei jedem Hütchen steht ein Spieler und CORPUS wird hin und her gepasst. Langsam beginnen und dann das Tempo steigern.

## VARIATIONEN

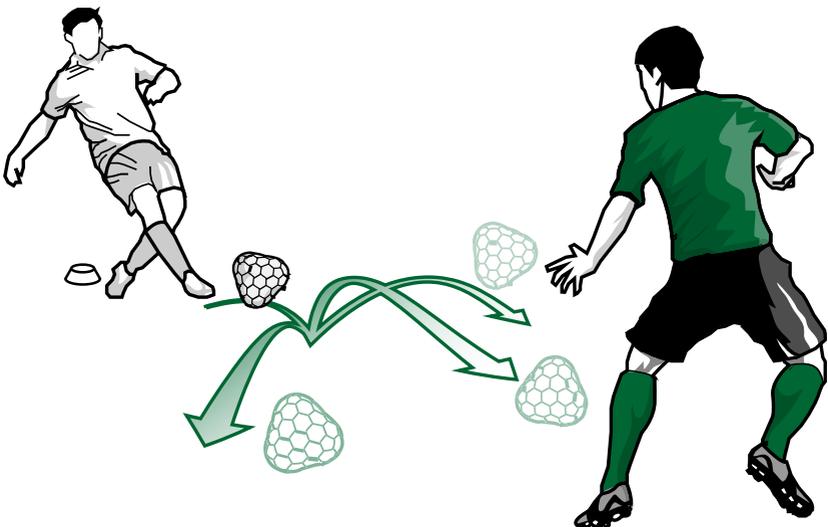
Passannahme nach Wurf des Trainers (mit und ohne Aufspringen von CORPUS)	Erhöhe die Spieleranzahl	Ballannahme oder direktes Passspiel	Variiere die Passdistanz	Spiele Rondos mit CORPUS	Definiere mithilfe von Hütchen Passzonen
--	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--

## TRAININGSEFFEKTE:

- Erhöhte Passpräzision
- Größere Auswahl an Bewegungsmustern
- Verbesserte Übersicht
- Schnelleres, direkteres Spiel durch ein erhöhtes Selbstbewusstsein mit dem üblichen Fußball
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbessert den fünffachen Blick

**Tipps:**

- Bist du alleine, dann spiele gegen eine Wand.
- Schieße flach gegen die Wand.
- Schieße hoch gegen die Wand.
- Mache einen Aufsetzer vor der Wand.
- Denke daran, die Bälle zu wechseln:
  - » Ball – CORPUS – Ball



# TORABSCHLUSS

Diese Anleitung zeigt nur einen beispielhaften Ausschnitt der Trainingsmöglichkeiten mit CORPUS. CORPUS kann in jeder Spiel- und Übungsform eingesetzt werden.

ANWEISUNGEN: Gewünschte Distanz zwischen Schütze und Tor wählen. Torabschluss nach kurzer Ballführung.

## VARIATIONEN

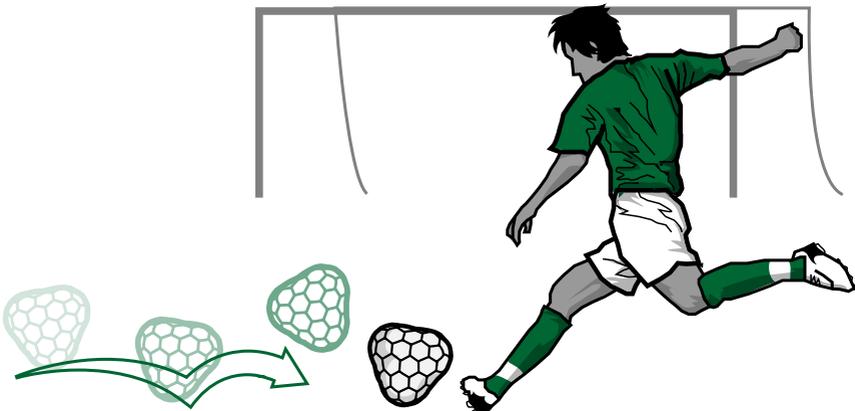
Torschuss nach Ballannahme oder direkter Abschluss	Torabschluss volley	Torschuss mit schwächerem Fuß	Abschluss nach Pass des Torwarts	Abschluss nach Laufpass	Abschluss nach Flanke	Training von Rückpässen
--	---------------------	-------------------------------	----------------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------

## TRAININGSEFFEKTE:

- Verbesserte Auge/Fuß-Koordination
- Verbesserte Schusspräzision
- Aufgrund der erhöhten Ballsicherheit wird der direkte Torabschluss öfter gesucht
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbesserter fünffacher Blick

**Tipps:**

- Spielst du alleine, ohne Torwart? Kein Problem.
- Suche dir ein Ziel innerhalb des Tors und markiere es:
  - » Hänge eine Jacke ins Tor.
  - » Stelle Dosen oder Eimer auf.
  - » Spanne das Kreuzeck mit einer Schnur ab.
  - » Abschuss! Trainiert deine Zielgenauigkeit.
- Denke daran, die Bälle zu wechseln:
  - » Ball – CORPUS – Ball



# TORWARTTRAINING

Diese Anleitung zeigt nur einen beispielhaften Ausschnitt der Trainingsmöglichkeiten mit CORPUS. CORPUS kann in jeder Spiel- und Übungsform eingesetzt werden.

ANWEISUNGEN: Schüsse aufs Tor aus unterschiedlichen Winkeln, in unterschiedlicher Stärke und unterschiedlicher Höhe. Der Ball bzw. CORPUS sollte wenn möglich immer gefangen werden.

## VARIATIONEN

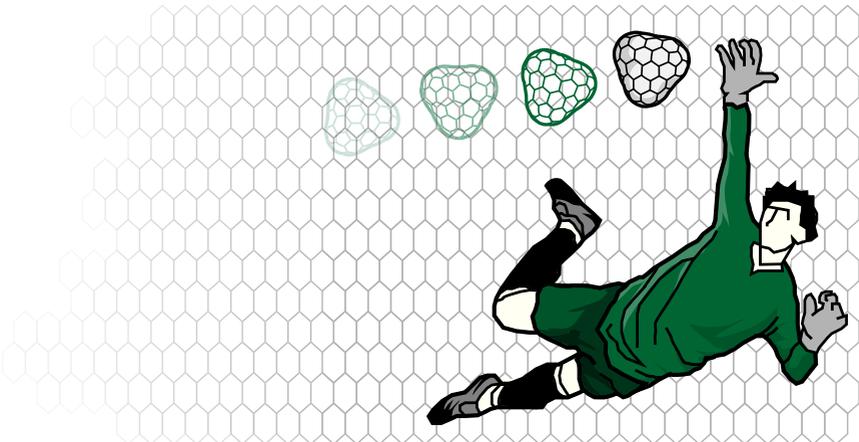
Zuwurf per Hand	Schüsse vom Boden oder aus der Hand	Aufsitzer trainieren	Rückpässe trainieren	Von hinten an eine Wand vor dem Torwart werfen	Querpässe und Flanken trainieren	Auch der Torwart profitiert von einem verbesserten Ballgefühl
-----------------	-------------------------------------	----------------------	----------------------	--	----------------------------------	---

## TRAININGSEFFEKTE:

- Verbesserte Auge/Fuß-Koordination
- Verbesserte Auge/Hand-Koordination
- Verbesserte Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit
- Erhöhtes Selbstvertrauen beim Spiel mit dem üblichen Fußball
- Aufdecken koordinativer und technischer Mängel
- Verbesserter fünffacher Blick

**Tipps:**

- Lasse deinen Spielpartner mit dem CORPUS direkt auf das Tor schießen – trainiert Fangen oder Fausten.
- Lasse deinen Spielpartner mit dem CORPUS und einem Aufsetzer direkt auf das Tor schießen – trainiert deine Reaktion.
- Denke daran, die Bälle zu wechseln:
  - » Ball – CORPUS – Ball



## **Übungs- und Spielformen für Trainer, Akademien, Camps, Vereine, Proficlubs**

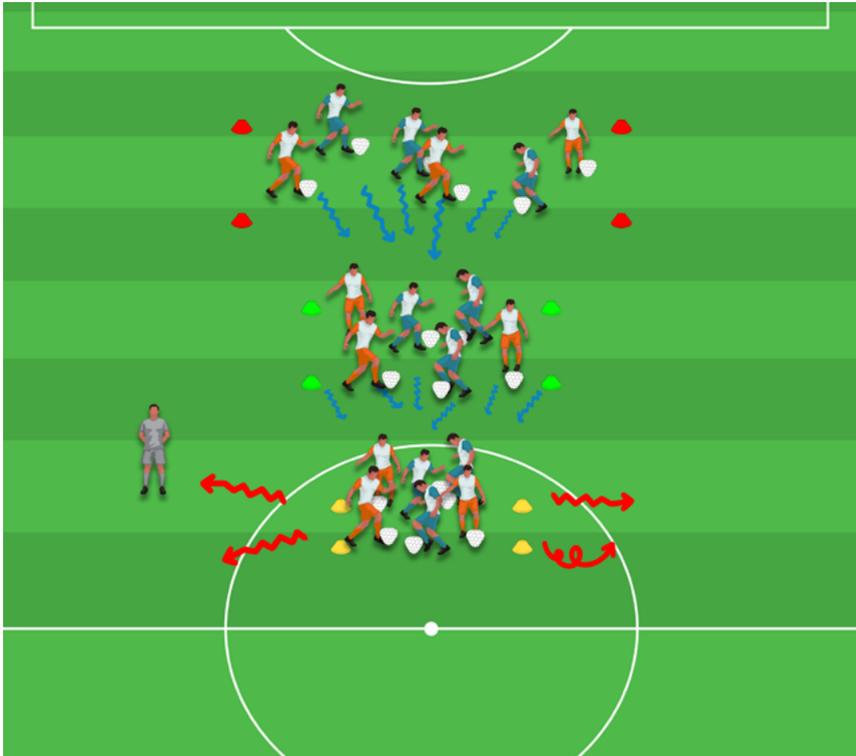
Dieser Abschnitt richtet sich an alle Trainer, Übungsleiter in Vereinen, Leistungszentren, Akademien, Kindercamps und Profivereine. Hier möchten wir dir elementare, aber dennoch sehr spannende und herausfordernde Übungs- und Spielformen für ambitionierte Trainer und Mannschaften zeigen.

Dabei geht es darum, schon bekannte Techniken so zu verändern, dass sie eine deutlich höhere Reizsetzung (Stimuli) haben und somit helfen, die Anforderungen im modernen Fußball besser erfüllen zu können. Der CORPUS dient hierbei als elementare Steuerungsgröße, welche aber vom Trainer nicht extra angesagt werden muss. Es wird lediglich das Spielgerät getauscht.

Die folgenden Übungen sollen Inspirationen und Vorschläge sein. Selbstverständlich kannst du den CORPUS in jeder deiner Lieblingsspielformen und Übungen einsetzen. Wir wünschen uns sogar, dass du als Trainer interessiert und innovativ bist und durch unsere Vorgaben neue Ideen und Möglichkeiten entwickelst, um dein eigenes Training mit dem CORPUS noch besser zu machen.

Damit wirst du die Trainingsreize noch besser stimulieren können. So erzielst du bessere Trainingsergebnisse in kürzerer Zeit. Und jetzt viel Spaß beim Ausprobieren!





## CORPUS CONTROL I

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballgewöhnung und Ballsicherheit.

### Organisation:

- Es werden drei Felder (Quadrate) in verschiedenen Größen von groß nach klein aufgebaut.
- Der Aufbau erfolgt in Reihe, mit verschiedenen Farben.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei Farben.

**Ablauf:**

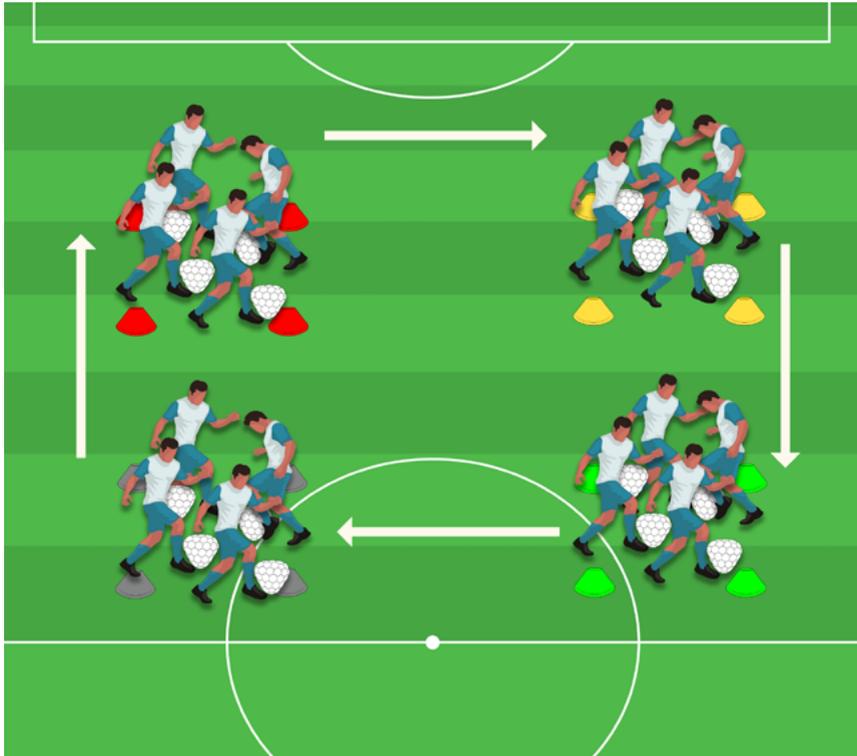
- Die Spieler dribbeln den Ball nach Vorgaben des Trainers innerhalb des größten Feldes.
- Bei jedem Signal, akustisch oder visuell, wechseln die Spieler in das nächstkleinere Feld.
- Aus dem kleinsten Feld heraus, dürfen die Spieler nach Signal, ohne Vorgabe, aber im höchsten Tempo herausdribbeln.
- Abschließend kommen die Spieler auf Signal wieder zurück in das größte Feld.

**Variationen:**

- Die Felder können ungeordnet aufgebaut werden. Es sind auch zusätzliche Felder möglich.
- Die Felder können beliebig bespielt werden.
- Alle Spieler haben einen Ball oder einen CORPUS.
- Die eine Farbe spielt mit einem Ball, die andere Farbe mit dem CORPUS.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Feldanordnung
- Tempo, Vorgabe z. B. 1. bis 5. Gang beim Auto
- Anzahl der Spieler
- Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CONTROL II

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballgewöhnung und Ballsicherheit.

### Organisation:

- Es werden vier Felder (Quadrate) in gleicher Größe wie auf einem Würfel aufgebaut.
- Der Aufbau erfolgt mit verschiedenen Farben.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei Farben.
- In jedem Feld befindet sich die gleiche Anzahl an Spielern.

**Ablauf:**

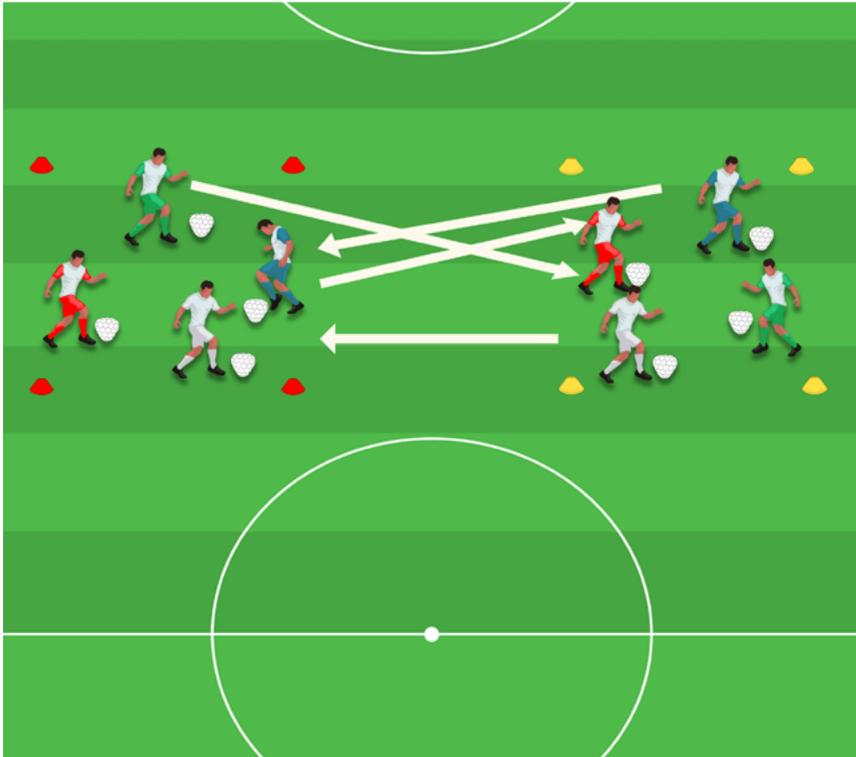
- Die Spieler dribbeln den Ball nach Vorgaben des Trainers innerhalb ihres Feldes.
- Bei einem Signal, akustisch oder visuell, wechseln die Spieler das Feld im Uhrzeigersinn.
- Der Trainer gibt unterschiedliche Vorgaben zur Ballkontrolle und zum Tempo.
- Abschließend kommen die Spieler aufgrund des Signals wieder zurück in das größte Feld.

**Variationen:**

- Die Felder können ungeordnet aufgebaut werden.
- Die Felder werden gegen den Uhrzeigersinn oder diagonal gewechselt.
- Alle Spieler haben einen Ball oder einen CORPUS.
- Die eine Farbe spielt mit einem Ball, die andere mit dem CORPUS.
- Die Mannschaften wechseln die Farben.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Feldanordnung
- Tempo, Vorgabe z. B. 1. bis 5. Gang
- Anzahl der Spieler/ Bälle
- Aufgaben: rechts, links, Sohle, rückwärts
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



### CORPUS CONTROL III

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballsicherheit und Passspiel.

#### Organisation:

- Es werden zwei Felder in gleicher Größe aufgebaut.
- Der Aufbau und Abstand können variieren.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei Farben.
- In jedem Feld befindet sich die gleiche Anzahl an Spielern.

**Ablauf:**

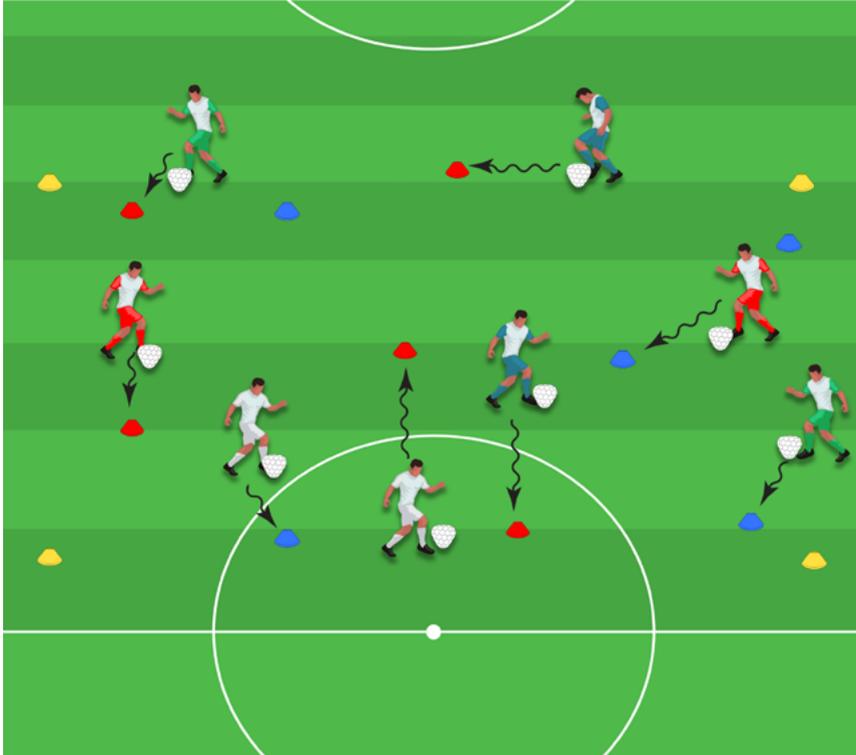
- Die Spieler dribbeln den Ball nach Vorgaben des Trainers innerhalb ihres Feldes.
- Bei einem Signal, akustisch oder visuell, passen die Spieler ihren Ball in das andere Feld zu einem Mitspieler.
- Der Trainer gibt unterschiedliche Vorgaben: „Pass mit rechts“ oder „Pass mit links“.
- Die Spieler nehmen den Ball an, kontrollieren ihn und spielen dann nach Vorgabe wieder in das andere Feld.

**Variationen:**

- Die Felder können unterschiedlich groß aufgebaut werden.
- Die Felder werden in größerem Abstand aufgebaut. Es werden Flachpässe mit dem Spann oder dann Flugbälle gespielt.
- Alle Spieler haben einen Ball oder einen CORPUS.
- Die eine Farbe spielt mit einem Ball, die andere Farbe mit dem CORPUS.
- Die Mannschaften wechseln die Farben.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße und Entfernung der Felder
- Änderung der technischen Aufgabe
- Anzahl der Spieler und Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS



## CHEEKY CORPUS I

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an die Technik sowie die Koordination und Konzentration. Ausspielvarianten im 1:1

### Organisation:

- In einem begrenzten Feld werden Hütchen in zwei verschiedenen Farben verteilt.
- Die Hütchenfarben gelten als Aufgabenzuteilung für rechts oder links.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei Farben.

**Ablauf:**

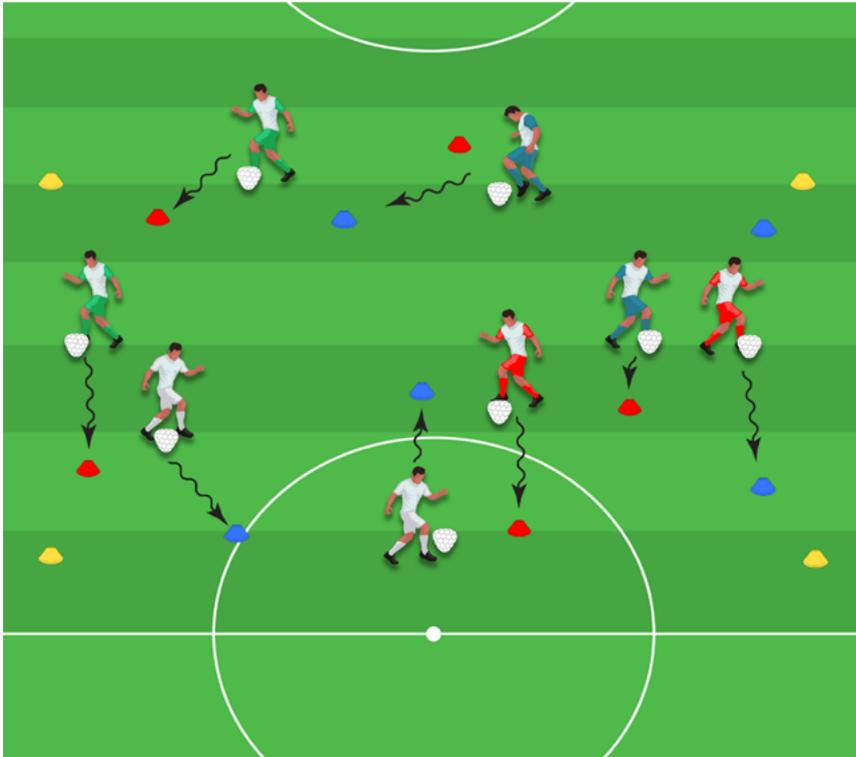
- Die Spieler dribbeln den Ball frei innerhalb des Feldes.
- Der Trainer gibt die Vorgabe, einen Übersteiger, je nach Hütchenfarbe, mit rechts oder links, auszuführen.
- Nach mehreren Versuchen bekommt die eine Hälfte der Spieler einen CORPUS.
- Jetzt führen die Spieler die Bewegung wieder aus, lassen nach der Ausführung das Spielgerät liegen und nehmen dann das jeweils andere: Ball oder CORPUS.

**Variationen:**

- Die Aufgabe kann mit der Leibchenfarbe variiert werden.
- Die Aufgabe wird durch einen teilaktiven Gegenspieler gesteigert.
- Bring die Übungsform vors Tor.
- Erweitere die Spielform 1:1 bis 6:6 mit Provokationsregel.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße
- Kontaktzahl, Pflichtkontakte
- Anzahl der Spieler
- Provokationsregel, Extrapunkte Übersteiger, Übersteiger mit CORPUS
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Ball und CORPUS



## CHEEKY CORPUS II

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an die Technik sowie die Koordination und Konzentration. Ausspielvarianten im 1:1

### Organisation:

- In einem begrenzten Feld werden Hütchen in zwei verschiedenen Farben verteilt.
- Die Hütchenfarben gelten als Aufgabenzuteilung für rechts oder links.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei Farben.

**Ablauf:**

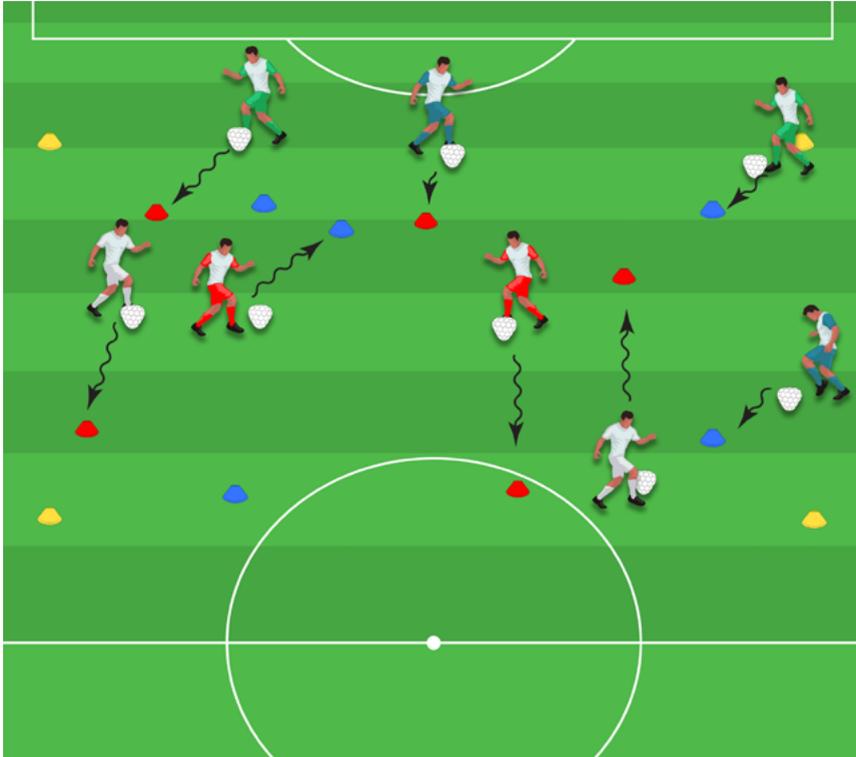
- Die Spieler dribbeln den Ball frei innerhalb des Feldes.
- Der Trainer gibt die Vorgabe einen „Zidane“-Trick, je nach Hütchenfarbe, mit rechts oder links auszuführen.
- Nach mehreren Versuchen bekommt die eine Hälfte der Spieler einen CORPUS.
- Jetzt führen die Spieler die Bewegung wieder aus, lassen nach der Ausführung das Spielgerät liegen und nehmen dann das jeweils andere (Ball bzw. CORPUS).

**Variationen:**

- Die Aufgabe kann mit der Leibchenfarbe variiert werden.
- Die Aufgabe wird durch einen teilaktiven Gegenspieler gesteigert.
- Bringe die Übungsform vors Tor.
- Erweitere die Spielform 1:1 bis 6:6 mit Provokationsregel.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße
- Kontaktzahl, Pflichtkontakte
- Anzahl der Spieler
- Provokationsregeln, Extrapunkte Übersteiger, Übersteiger mit CORPUS
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Ball und CORPUS



### CHEEKY CORPUS III

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen, Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an die Technik sowie die Koordination und Konzentration. Ausspielvarianten im 1:1

#### Organisation:

- In einem begrenzten Feld werden Hütchen in zwei verschiedenen Farben verteilt.
- Die Hütchenfarben gelten als Aufgabenzuteilung für rechts oder links.
- Für jeden Spieler liegen Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt mithilfe von Leibchen in zwei oder vier Farben.

**Ablauf:**

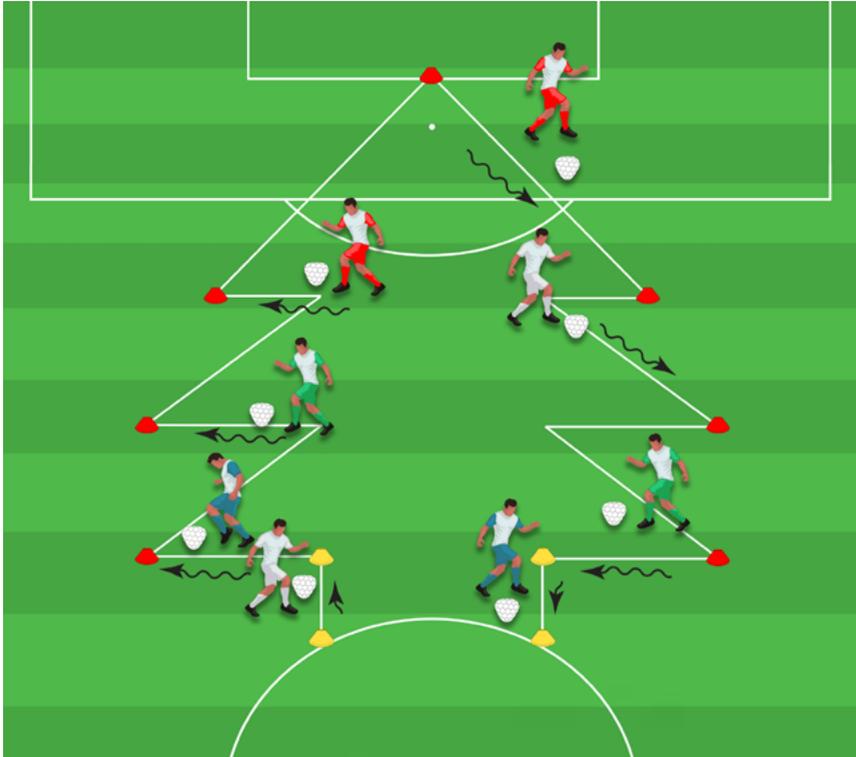
- Die Spieler dribbeln den Ball frei innerhalb des Feldes.
- Der Trainer gibt die Vorgabe einen „Matthews“-Trick, je nach Hütchenfarbe, mit rechts oder links auszuführen.
- Nach mehreren Versuchen bekommt die eine Hälfte der Spieler einen CORPUS.
- Jetzt führen die Spieler die Bewegung wieder aus, lassen nach der Ausführung das Spielgerät liegen und nehmen dann das jeweils andere (Ball oder CORPUS).

**Variationen:**

- Die Aufgabe kann mit der Leibchenfarbe variiert werden
- Die Aufgabe wird durch einen teilaktiven Gegenspieler gesteigert.
- Bringe die Übungsform vors Tor.
- Erweitere die Spielform 1:1 bis 6:6 mit Provokationsregel.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße
- Kontaktzahl, Pflichtkontakte
- Anzahl der Spieler
- Provokationsregeln, Extrapunkte Übersteiger, Übersteiger mit CORPUS
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Ball und CORPUS



## CORPUS CHRISTMAS TREE

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballgewöhnung und Ballsicherheit. Diese Übung ist speziell für große Gruppen und Teams geeignet.

### Organisation:

- Mit Hilfe von Hütchen wird ein Tannenbaumbild aufgebaut.
- Der Aufbau erfolgt immer mit einer horizontalen und dann einer diagonalen Bahn. Die Strecken werden zur Spitze hin immer kürzer. Der Stamm ist gerade.
- Jeder Spieler hat einen Ball und einen CORPUS.
- Die Einteilung der Spieler erfolgt an verschiedenen Stellen des Baumes.

**Ablauf:**

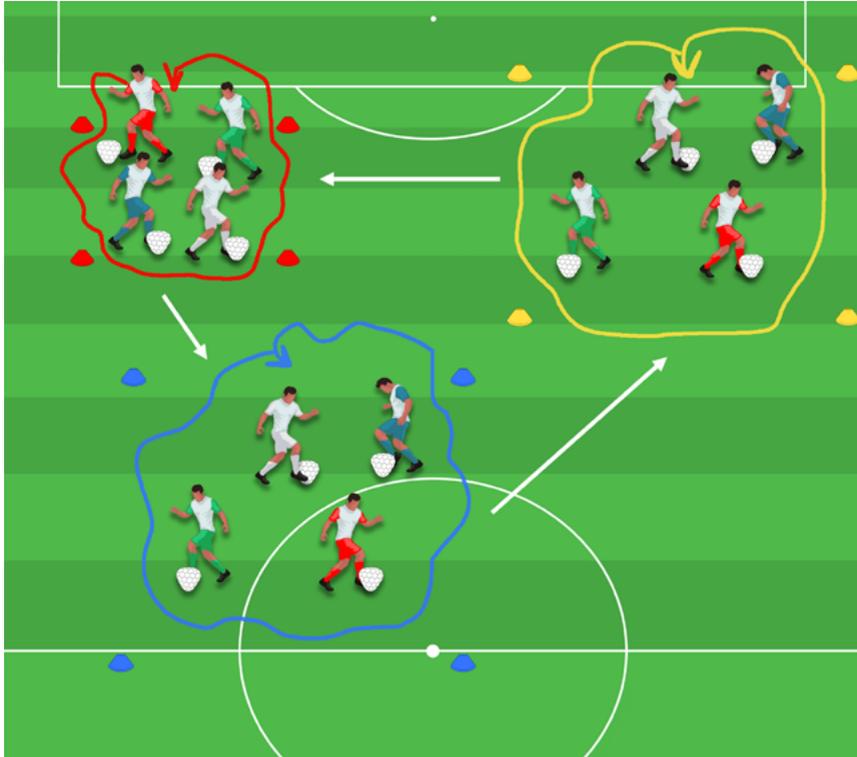
- Die Spieler dribbeln den Ball auf der horizontalen Strecke mit rechts und auf der diagonalen Strecke mit links. Der Stamm dient als Einlauf bzw. Auslaufstrecke.
- Wenn die Spieler wieder zum Anfang kommen, gibt der Trainer eine neue Aufgabe aus. Der hintere Spieler orientiert sich jeweils am vorderen bezüglich der neuen Aufgabe.
- Die Spieler starten auf der linken Seite des Stammes.

**Variationen:**

- Die Baumgröße kann, je nach Spielerzahl, verändert werden.
- Auf ein Signal hin, kann die Aufgabe oder Richtung geändert werden.
- Ball und CORPUS werden im Wechsel nach zwei Passagen liegengelassen. Der Nächste übernimmt das neue Spielgerät.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Felderanordnung
- Tempo, Vorgabe z. B. 1. bis 5. Gang beim Auto
- Anzahl der Spieler
- Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CLOUDS

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballgewöhnung und Ballsicherheit.

### Organisation:

- Es werden drei Wolken in unterschiedlichen Größen abgesteckt. In einer Wolke wird mit dem herkömmlichen Fußball, in der zweiten mit dem CORPUS II und in der dritten mit dem CORPUS III gearbeitet.
- Die Spieler werden gleichmäßig auf die Wolken aufteilen.
- Die Spieler bekommen pro Wolke eine Farbe.
- Die Wolkengröße beliebig wird beliebig gewählt.

**Ablauf:**

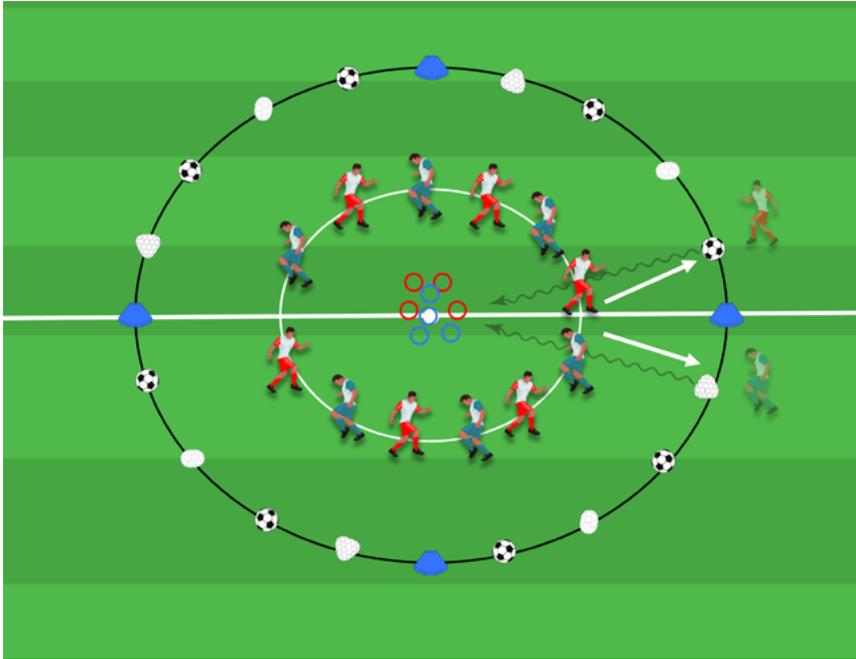
- Die Spieler beginnen nach Vorgabe, mit den Bällen zu arbeiten, z. B. nur rechts, links, seitlich etc.
- Der Trainer kann das Tempo vorgeben.
- Auf Zuruf wechseln die Spieler die Wolken im Uhrzeigersinn.
- Die Bälle bleiben dabei in der jeweiligen Wolke liegen.

**Variationen:**

- Es können weitere Wolken eingebaut werden, mit neuen Aufgaben.
- Die Wolken können mit koordinativen Aufgaben gewechselt werden, z.B. Hopserlauf etc.
- Die Spielgeräte können in die nächste Wolke gepasst werden.
- Baue Hindernisse zwischen den Wolken ein.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Wolkengröße
- Anzahl der Wolken
- Anzahl der Spieler
- Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CIRCLE I

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen, Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration. Ballsicherheit beim Dribbling, Wettkampf.

### Organisation:

- Um den Mittelkreis wird ein weiterer Kreis aufgebaut. Um den Anstoßpunkt liegen farbige Ringe (zwei Farben, gleiche Anzahl).
- Außerhalb dieses Kreises werden CORPUS- und Fußbälle gelegt. Bitte an Spieleranzahl anpassen.
- Die Spieler stehen ebenfalls in zwei Farben eingeteilt, auf dem Mittelkreis. Anzahl beliebig.
- Ziel: Die Mannschaft, die mehr Punkte erzielt, gewinnt.
- Jeder CORPUS bringt 3 Punkte, jeder Ball 1 Punkt.

**Ablauf:**

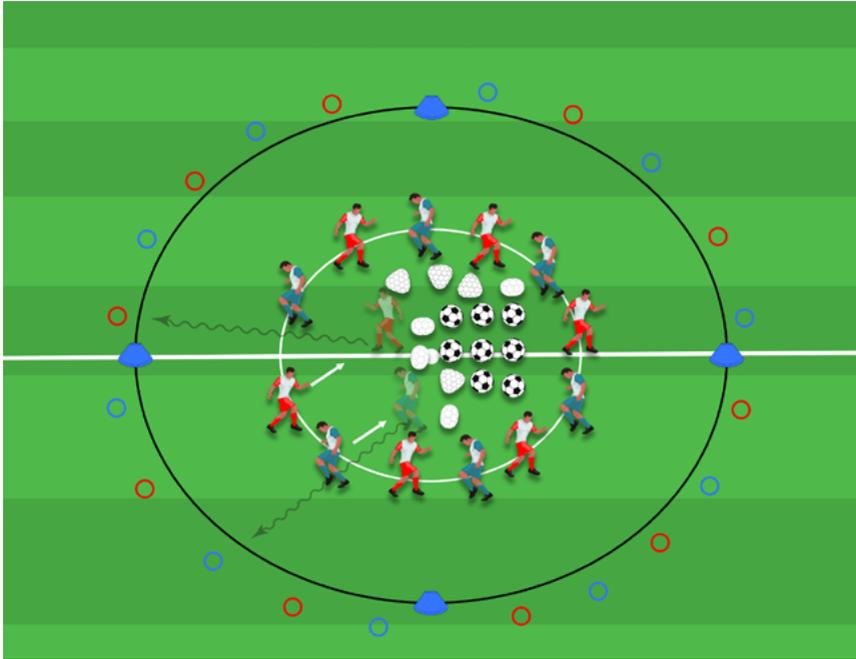
- Auf Startsignal starten die ersten beiden Spieler jeder Mannschaft und sprinten zu den Bällen. Jeder Spieler entscheidet selbst, welchen Ball er zurückdribbelt und in einem Ring seiner Farbe ablegt.
- Danach läuft er zum nächsten Mitspieler und klatscht ihn ab. Dann ist der nächste Spieler dran.
- Es dürfen mehrere Bälle in einem Ring abgelegt werden.
- Ist eine Mannschaft schneller oder geschickter, kann sie auch mehr Bälle erobern. Sind keine Bälle mehr da, ist das Spiel zu Ende.
- Es werden die Punkte gezählt.

**Variationen:**

- Trainer gibt das Spielbein vor.
- Reifen werden durch Tore ersetzt.
- Bälle können zum Mitspieler gepasst werden, der dann zum Ring dribbelt.
- Trainer kann vorgeben, erst herkömmliche Bälle, dann die CORPUS-Bälle zu verwenden.
- Trainer kann für jeden Spieler bestimmen, welcher Ball genommen wird.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Kreisgröße
- Anzahl der Spieler, Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS



## CORPUS CIRCLE II

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballsicherheit beim Dribbling und im Wettkampf.

### Organisation:

- Um den Mittelkreis wird ein weiterer Kreis aufgebaut. Um diesen Kreis liegen farbige Ringe (zwei Farben, gleiche Anzahl).
- Um den Mittelpunkt werden CORPUS- und Fußballer gelegt. Bitte an Spieleranzahl anpassen.
- Die Spieler stehen ebenfalls in zwei Farben eingeteilt, auf dem Mittelkreis. Anzahl beliebig.
- Ziel: Die Mannschaft, die mehr Punkte erzielt, gewinnt.
- Jeder CORPUS bringt 3 Punkte, jeder Ball 1 Punkt.

**Ablauf:**

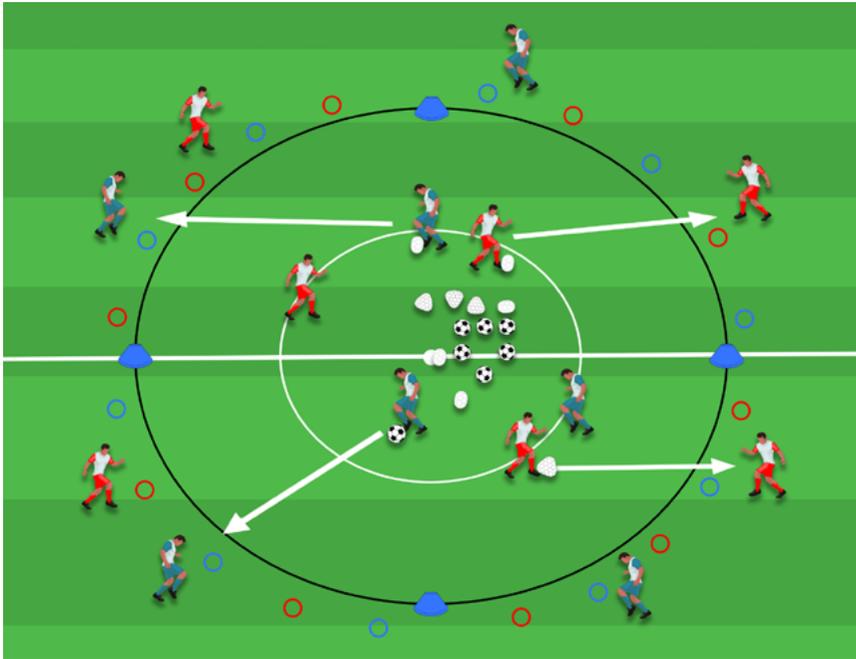
- Auf Startsignal starten die ersten beiden Spieler jeder Mannschaft und sprinten zu den Bällen. Jeder Spieler entscheidet selbst, welchen Ball er zurückdribbelt und in einem Ring seiner Farbe ablegt.
- Danach läuft er zum nächsten Mitspieler und klatscht ihn ab. Dann ist der nächste Spieler dran.
- Es darf nur ein Ball oder CORPUS in einem Ring abgelegt werden.
- Sind keine Bälle mehr da oder sind alle Ringe einer Mannschaft belegt, ist das Spiel sofort zu Ende.
- Es werden die Punkte gezählt.

**Variationen:**

- Trainer gibt das Spielbein vor. Achtung: Mitzählen!
- Es dürfen alle Ringe bespielt werden.
- Bälle können zum Mitspieler gepasst werden, der dann zum Ring dribbelt.
- Der Trainer kann vorgeben, erst herkömmliche Bälle, dann die CORPUS-Bälle zu verwenden.
- Der Trainer kann für jeden Spieler bestimmen, welcher Ball genommen wird.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Kreisgröße
- Anzahl der Spieler, Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS



### CORPUS CIRCLE III

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballsicherheit beim Dribbling und im Wettkampf.

#### Organisation:

- Um den Mittelkreis wird ein weiterer Kreis aufgebaut. Um diesen Kreis liegen farbige Ringe (zwei Farben, gleiche Anzahl).
- Um den Mittelpunkt werden CORPUS- und Fußbälle gelegt. Bitte an Spieleranzahl anpassen.
- Die Spieler stehen ebenfalls in zwei Farben eingeteilt, im Mittelkreis. Anzahl beliebig. Die anderen stehen außerhalb des zweiten Kreises und der Ringe.
- Ziel: Die Mannschaft, die mehr Punkte erzielt, gewinnt.
- Jeder CORPUS bringt 3 Punkte, jeder Ball 1 Punkt

**Ablauf:**

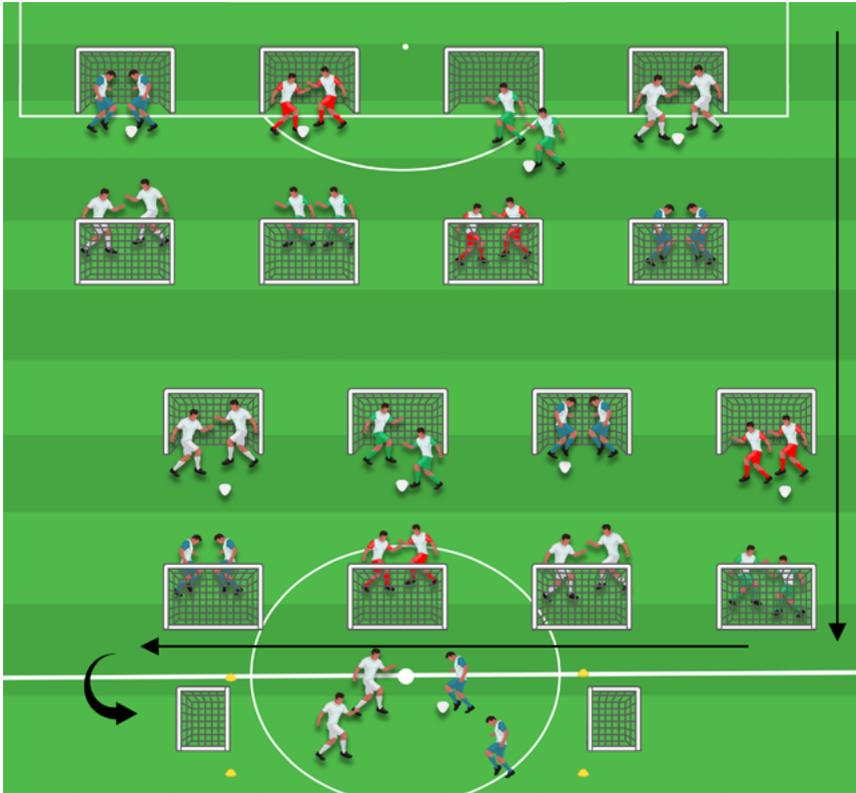
- Auf Startsignal passen die Spieler aus der Mitte die Bälle zu ihren Mannschaftskollegen, die außerhalb stehen. Diese müssen die Bälle kontrollieren und in einem Kreis ablegen. Jeder Spieler entscheidet selbst, welchen Ball er passt.
- Sowohl die Passgeber als auch die Empfänger müssen sich ständig bewegen, um alle Ringe zu bespielen.
- Es darf nur ein Ball oder CORPUS in einem Ring abgelegt werden.
- Sind keine Bälle mehr da oder sind alle Ringe einer Mannschaft belegt, ist das Spiel sofort zu Ende.
- Es werden die Punkte gezählt.

**Variationen:**

- Trainer gibt das Spielbein vor. Achtung: Mitzählen.
- Es dürfen alle Ringe bespielt werden.
- Bälle können zum Mitspieler gepasst werden, der dann zum Ring dribbelt.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Kreisgröße
- Anzahl der Spieler, Anzahl der Bälle
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CHAMPS

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen unter verschiedenen Bedingungen Bälle besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration, Ballsicherheit beim Dribbling und im Wettkampf.

**Organisation:**

- Es werden insgesamt 11 Felder aufgebaut. Die Tore werden so gestellt, dass keine weiteren Hütchen benötigt werden.
- Feldanzahl bitte an Spieleranzahl anpassen.
- Gespielt werden 2 bis 3 Minuten. Die Gewinner steigen ein Feld auf. Die Verlierer steigen ein Feld ab. Das letzte Spielfeld ist das Champions-League Feld.
- Die Spieler tragen Leibchen, so kann immer gleich gewechselt werden.
- Ziel: Die Mannschaft sein, die das letzte Spiel im Champions League Feld gewinnt.
- Teams werden eingeteilt.
- Es gibt kein Seitenaus, kein Eckball.
- Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft, die das letzte Tor geschossen hat.

**Ablauf:**

- Auf Startsignal starten alle Mannschaften gleichzeitig.
- Mit Schlusspfeiff stoppen alle gleichzeitig.
- Spieler steigen auf und ab, mit gleichzeitiger Erholungsphase.

**Variationen:**

- Es wird abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Im Champions League Feld wird mit dem CORPUS gespielt.
- Spieler stellen Teams selbst zusammen.
- Nur im Champions League Feld wird wieder mit dem herkömmlichen Ball gespielt.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Torgröße
- Bälle tauschen
- Verwendung der CORPUS-Bälle und Wechsel zwischen Bällen



## CENTER THE CORPUS

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen, Bälle unter Wettkampfbedingungen besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Ballsicherheit beim Passspiel, Dribbling und im Wettkampf.

**Organisation:**

- In einem begrenzten Raum werden im Mittelkreis drei Tore aufgebaut.
- Jedes Tor ist mit einem Torwart besetzt. Dazu werden die Feldspieler in drei Teams eingeteilt.
- Gespielt wird jeder gegen jeden: 3:3:3 + jeweils ein TW.
- Jedes Tor ist mit ausreichend CORPUS-Bällen und herkömmlichen Bällen bestückt.
- Der Trainer gibt das Spielgerät vor.
- Es gibt kein Seitenaus, kein Eckball.

**Ablauf:**

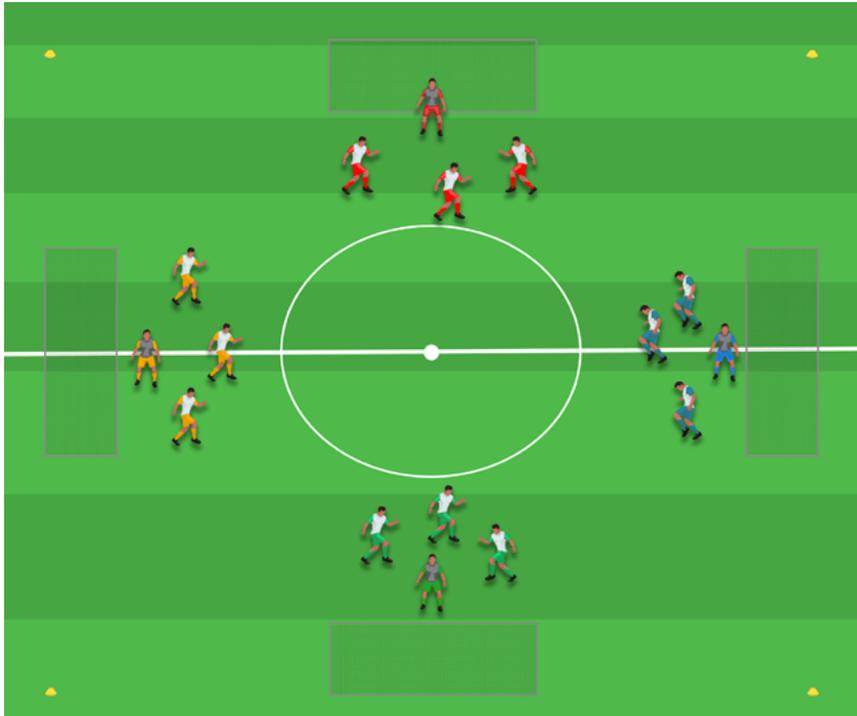
- Das Wettspiel beginnt.
- Gespielt wird auf Zeit. Tore werden entweder als Plus oder Minus gezählt

**Variationen:**

- Es wird automatisch abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Ballführende Mannschaft entscheidet, mit welcher anderen Mannschaft sie zusammenspielen will. Erster Pass ist entscheidend. 6:3
- Neuer Angriff kann nur mit einem Pass (Flugball) auf die andere Seite eingeleitet werden.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße
- Torgröße, Position
- Bälle tauschen
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS



## CROSS THE CORPUS

Kurzbeschreibung: Die Spieler lernen, Bälle unter Wettkampf-bedingungen besser zu kontrollieren. Anforderungen an Koordination und Konzentration. Trainieren von Ballsicherheit beim Passspiel, Dribbling und im Wettkampf.

**Organisation:**

- In einem begrenzten Raum werden über Kreuz vier Tore aufgebaut.
- Jedes Tor ist mit einem Torwart besetzt. Dazu werden die Feldspieler in vier Teams eingeteilt.
- Gespielt wird jeweils gegen die gegenüberliegende Mannschaft. 3:3 + jeweils TW.
- Jedes Tor ist mit ausreichend CORPUS-Bällen und herkömmlichen Bällen bestückt.
- Eine Paarung spielt mit dem CORPUS. Die andere Paarung mit dem herkömmlichen Ball.
- Alle Teams spielen gleichzeitig.
- Trainer gibt das Spielgerät vor.
- Es gibt kein Seitenaus, kein Eckball.

**Ablauf:**

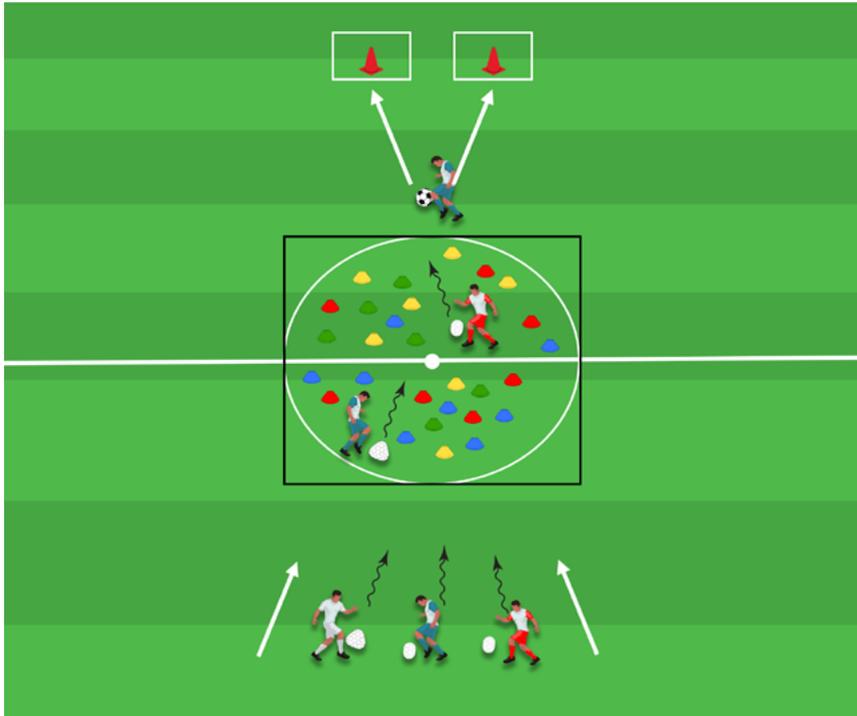
- Wettspiel
- Gespielt wird auf Zeit oder auf Tore

**Variationen:**

- Es wird automatisch abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Es wird nur mit dem CORPUS gespielt.
- Zwei Mannschaften finden sich und spielen gegen die anderen beiden Teams jeweils auf zwei Tore: durch Pass, Zuruf oder Trainervorgabe.
- Ballführende Mannschaft spielt allein gegen alle anderen. 3:9 alle Tore zählen.

**Steuerungsgrößen:**

- Feldgröße, Torgröße, Position
- Bälle tauschen
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen
- Ballkontakte



## CORPUS CHAMBER I

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Technik durch intensives Ballführen auf engem Raum. Anforderungen an Koordination und Konzentration; Verbesserung der Ballkontrolle und der Passqualität.

### **Organisation:**

- Im Feld wird ein begrenzter Raum abgesteckt und mit einem Hütchenwald bestückt.
- Zusätzlich werden zwei Minitorre aufgestellt.
- Jeder Spieler hat einen Ball und einen CORPUS.
- Das „Innenleben“, die Feldgröße und Kammergröße werden dem Niveau der Spieler angepasst.
- Vermeide Standzeiten.
- Wenn mehr Spieler da sind, eine zweite Kammer aufbauen. Diese kann variiert werden. Dann wird einfach im Verlauf der Übung getauscht.

### **Ablauf:**

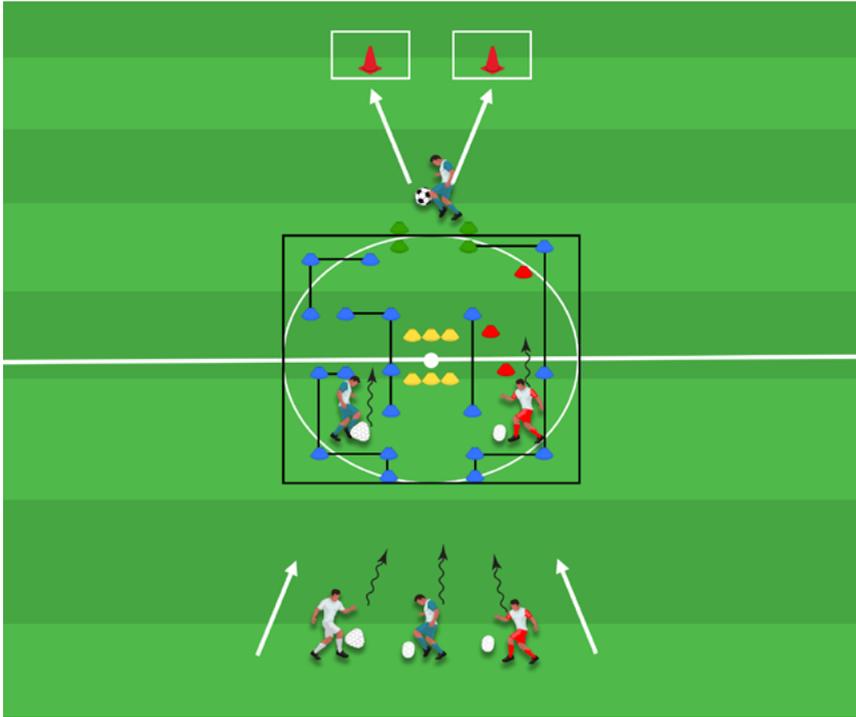
- Die Spieler dribbeln in der ersten Runde mit dem Ball in die Kammer. Sie suchen sich einen Weg durch die Kammer und schließen mit einem Pass rechts oder links in eines der Minitorre ab.
- Ist ein Spieler in der Kammer verschwunden, startet der nächste.

### **Variationen:**

- Es wird automatisch abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Mehrere Spieler laufen in die Kammer und dribbeln so lange, bis der Trainer einen Namen ruft. Der genannte Spieler dribbelt dann schnellstmöglich raus und schließt auf die Minitorre ab.
- Die Aufgabe wird gespiegelt. Das heißt, es starten zwei Spieler von den gegenüberliegenden Seiten. Sie begegnen sich in der Kammer, gehen aneinander vorbei und schließen dann auf die Minitorre ab.
- Die Kammer kann zusätzlich mit einem Störenfried besetzt werden, der die Spieler teilaktiv stört.
- Anschlusshandlung verändern, wie Torschuss, Flugball schlagen etc.

### **Steuerungsgrößen:**

- Kammergröße
- Teilaktiver Gegner in der Kammer
- Bälle tauschen in/ nach der Kammer
- Verwendung und Wechsel zwischen der CORPUS-Bälle und Bällen



## CORPUS CHAMBER II

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Technik durch intensives Ballführen auf engem Raum. Anforderungen an Koordination und Konzentration. Verbesserung der Ballkontrolle und der Passqualität.

### **Organisation:**

- Im Feld wird ein begrenzter Raum abgesteckt und mit einem Irrgarten bestückt.
- Zusätzlich werden zwei Miniretüre aufgestellt.
- Jeder Spieler hat einen Ball und später natürlid einen CORPUS.
- Das „Innenleben“, die Feld- und KammergröÙe werden dem Niveau der Spieler angepasst.
- Vermeide Standzeiten.
- Wenn mehr Spieler da sind, baue eine zweite Kammer auf. Diese kann variiert werden, dann wird einfach im Verlauf der Übung getauscht.

### **Ablauf:**

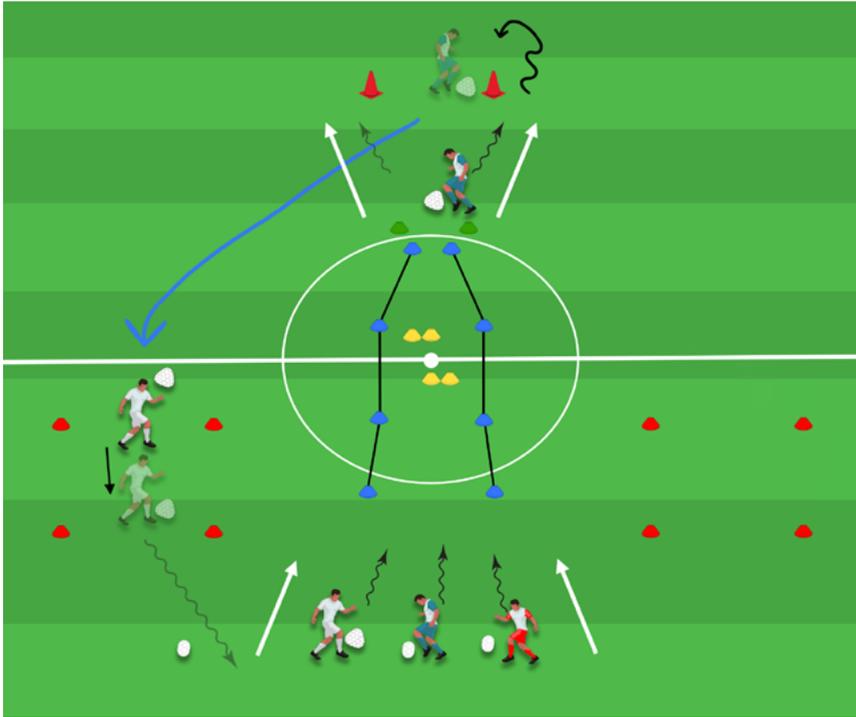
- Die Spieler dribbeln in der ersten Runde mit dem Ball in die Kammer. Sie dribbeln entlang der Wege rechts oder links durch die Kammer und schlieÙen mit einem Pass rechts oder links in eines der Miniretüre ab.
- Ist ein Spieler in der Kammer verschwunden, kann der nächste Spieler starten.

### **Variationen:**

- Es wird automatisch abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Die Aufgabe wird gespiegelt, das heißt, es starten zwei Spieler von den gegenüberliegenden Seiten. Sie begegnen sich in der Kammer, gehen aneinander vorbei und schlieÙen dann auf die Miniretüre ab.
- Die Kammer kann zusätzlich mit einem Störenfried besetzt werden, der die Spieler teilaktiv stört.
- Anschlusshandlung verändern, wie Torschuss, Flugball schlagen etc.
- Der Trainer kann die vorgegebenen Wege durch einfaches Umlegen von Stangen immer neu konfigurieren.
- Eine Querstange kann einen Weg blockieren.

### **SteuerungsgröÙen:**

- KammergröÙe, WegegröÙe
- Teilaktiver Gegner in der Kammer
- Bälle tauschen in und nach der Kammer
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CHIMNEY

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Technik durch intensives Ballführen auf engem Raum. Anforderungen an Koordination und Konzentration. Verbesserung der Ballkontrolle und der Passqualität.

**Organisation:**

- Im Feld wird ein enger Kamin aufgestellt, den die Spieler durchdribbeln müssen.
- Am Ende öffnet sich der Kamin und der Spieler hat die Möglichkeit sich nach rechts oder links in Richtung orange Hütchen zu orientieren.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Passe die Kaminbreite und Distanz dem Leistungsniveau an.
- Vermeide Standzeiten.
- Wenn mehr Spieler da sind, baue einen zweiten Kamin auf.

**Ablauf:**

- Die Spieler dribbeln in der ersten Runde mit dem Ball durch den Kamin. Am Ende des Kamins entscheiden sie sich für das rechte oder linke orange Hütchen. Mit einem kurzen Antritt umdribbeln sie dieses und schlagen einen Flugball zurück auf die andere Seite.
- Dort nimmt ein Spieler den Ball an, verarbeitet ihn kurz und stellt sich mit Ball hinten an. Der Spieler, der den Flugball geschlagen hat, trabt locker zurück.

**Variationen:**

- Es wird automatisch abwechselnd mit dem CORPUS und dem herkömmlichen Ball gespielt.
- Der Spieler umdribbelt das Hütchen von innen nach außen und spielt den Ball als Flachpass zurück.
- Man kann die Anschlusshandlung verändern: z. B. durch einen Torschuss.

**Steuerungsgrößen:**

- Kamingröße
- Teilaktiver Gegner in breiterem Kamin
- Bälle tauschen im Kamin
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CORPUS CHAIN

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Technik durch ein intensives Ballführen auf engem Raum mit dem Störfaktor Mitspielerkette. Anforderungen an Koordination und Konzentration. Verbesserung der Ballkontrolle und des Dribblings durch bewegliche Hindernisse. Endlosform.

### Organisation:

- Organisiere entweder im geviertelten, halben oder abgesteckten Feld.
- Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe (Abstand ca. 2 bis 3 Meter).
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Der hinterste Spieler hat einen Ball.
- Wenn mehr Spieler da sind, bilde eine zweite Kette.

**Ablauf:**

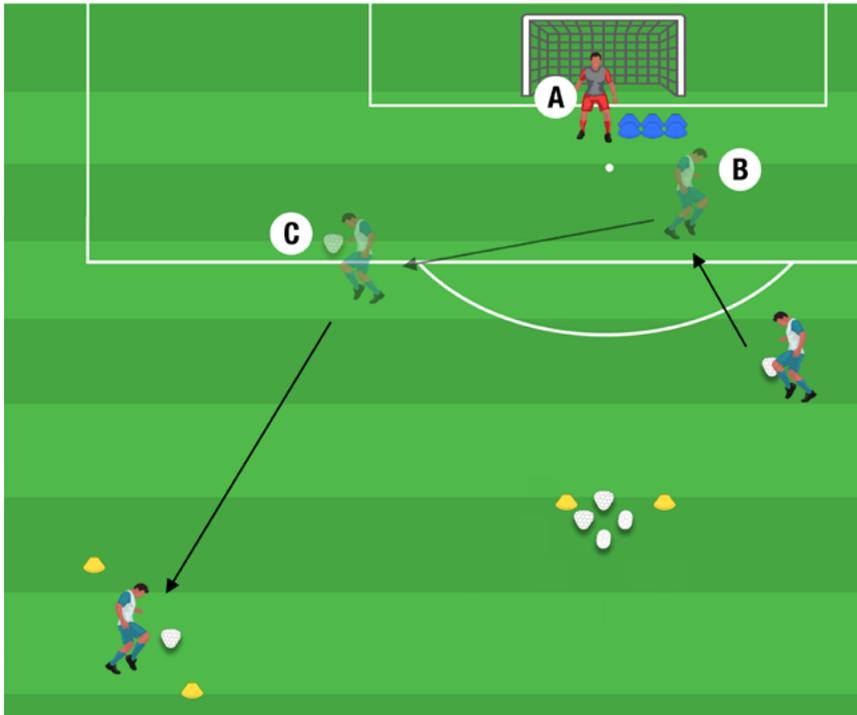
- Auf Signal starten alle Spieler und laufen gleichmäßig los.
- Der hintere Spieler beginnt sich, mit dem Ball durch seine Mitspieler nach vorne durchzudribbeln.
- Sobald er angekommen ist, übergibt er den Ball an den Ersten in der Kette. Dieser läuft nach hinten und beginnt sich durchzudribbeln.
- Der Spieler, der gerade dran war, läuft locker ans Ende der Kette und schließt sich wieder an.

**Variationen:**

- Variiere die Durchgänge, wie beidfüßig, nur rechts, nur links etc.
- Der erste Spieler in der Reihe bewegt sich frei im Feld und gibt die Richtung vor.
- Das Tempo kann verschärft werden.

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Länge der Kette
- Kette läuft versetzt, d. h. längere Wege
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CATCH AND CONTROL THE CORPUS I

Kurzbeschreibung: Die Torhüter verbessern ihre Fangtechnik durch Zuwürfe und Schüsse mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

### Organisation:

- Du benötigst ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle, Hütchen und Stangen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.

**Ablauf:**

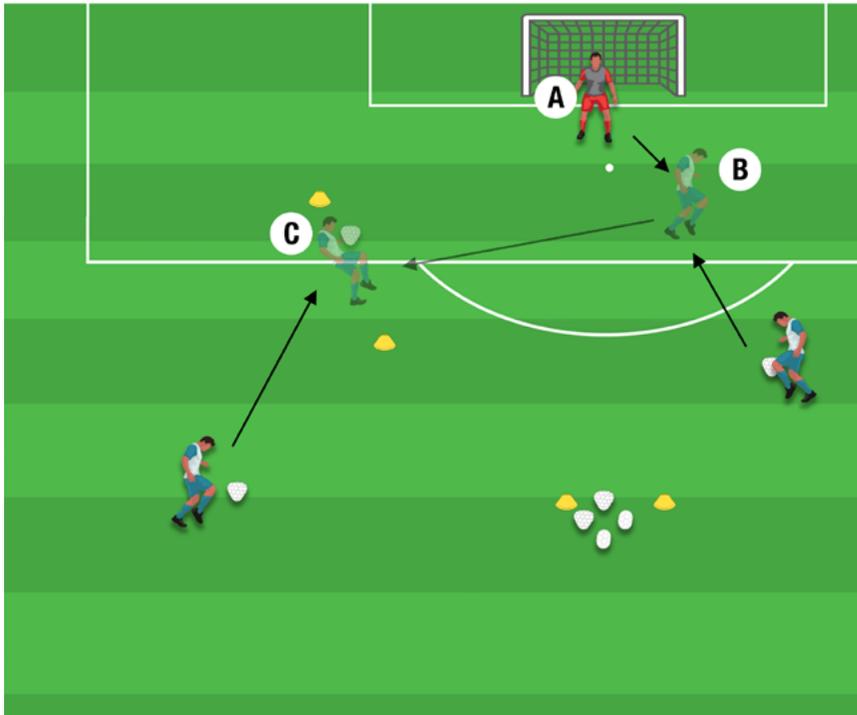
- Der TW startet von Position A und geht mit Sitesteps über die Stangen.
- Er bekommt dann einen Ball zugeschossen. Er soll den Ball kontrollieren und auf Position C laufen.
- Von dort soll er den Ball schnellstmöglich als Spieleröffnung zu seinem Mitspieler werfen.

**Variationen:**

- Von Position C den Ball zum Mitspieler passen
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, härterer Schuss an Position B

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Anzahl der Stangen
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CATCH AND CONTROL THE CORPUS II

Kurzbeschreibung: Die Torhüter verbessern ihre Fangtechnik durch Zuwürfe und Schüsse mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

### Organisation:

- Organisiere ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.

**Ablauf:**

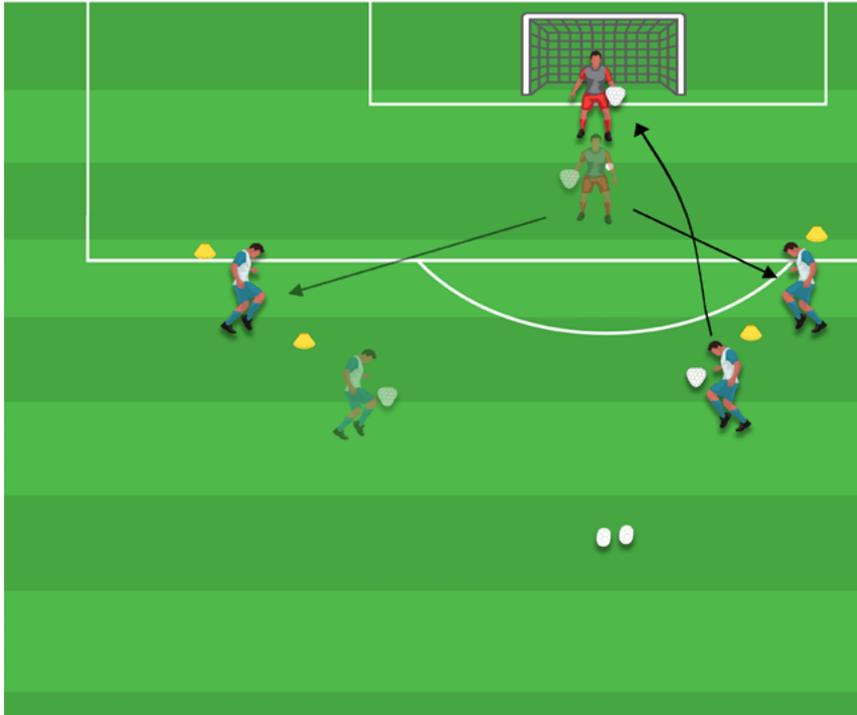
- Der TW startet von Position A und geht dem Schuss auf Position B entgegen.
- Er wehrt den Ball ab und orientiert sich schnellstmöglich zur anderen Seite auf Position C.
- Dort erwartet ihn ein Flachpass mit dem CORPUS, den er parieren muss.

**Variationen:**

- Von Position C den Ball zum Mitspieler passen
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, härterer Schuss an Position B

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



### CATCH AND CONTROL THE CORPUS III

Kurzbeschreibung: Die Torhüter verbessern ihre Fangtechnik durch Zuwürfe und Schüsse mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

#### Organisation:

- Organisiere ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.

**Ablauf:**

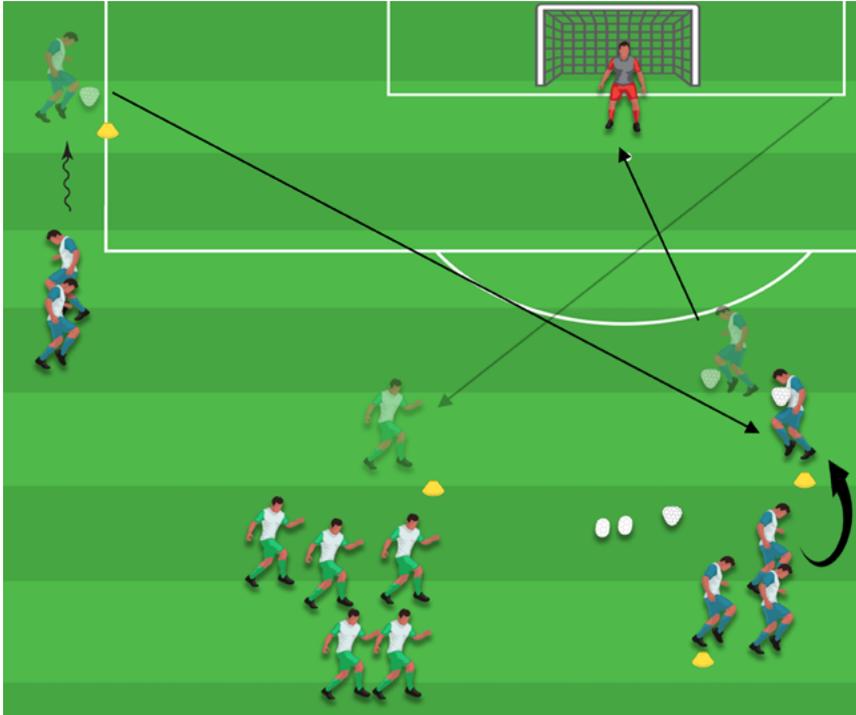
- Der TW startet von Position A oder B.
- Es kommt ein Flugball aus dem Halbfeld. Er soll den Ball fangen und dann von Position C den Ball als Spieleröffnung nach links oder rechts mit der Hand ausspielen.

**Variationen:**

- Von Position C den Ball zum Mitspieler passen
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, härterer Schuss an Position B

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS



## CURVEBALL CORPUS

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Annahme und Schusstechnik, aber auch ihr Dribbling und die Passtechnik (Flankengeber) mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

**Organisation:**

- Organisiere ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.
- Bei vielen Spielern: lass zwei Tore und die Übung spiegeln.

**Ablauf:**

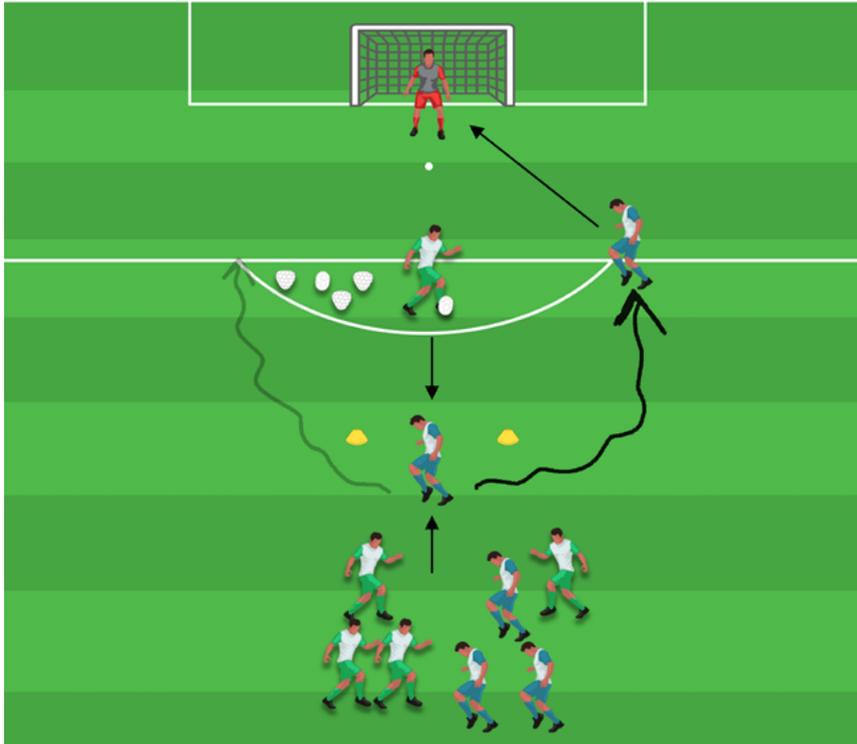
- Der Spieler auf der Außenbahn rechts, dribbelt mit Ball oder den CORPUS durch die Hütchen und bringt den Ball als Flanke in den Strafraum. Ein Mitspieler startet aus der Mitte, umläuft das Hütchen und versucht den Ball oder den CORPUS zu kontrollieren. Danach schießt er schnellstmöglich ab. Der Spieler holt den Ball und stellt sich wieder an.
- Lass einen Wechsel auf die andere Seite durchführen.
- Die Flankengeber bleiben auf ihrer Position. Auf Zuruf wird gewechselt.

**Variationen:**

- Ball muss direkt verwandelt werden
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, Schussstärke erhöhen
- Ball wird flach in den Strafraum gespielt

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## COME ON CORPUS

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Annahme und Schusstechnik, aber auch ihr Dribbling und die Passtechnik (Flankengeber) mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

**Organisation:**

- Organisiere ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.
- Bei vielen Spielern: lass zwei Tore und die Übung spiegeln.

**Ablauf:**

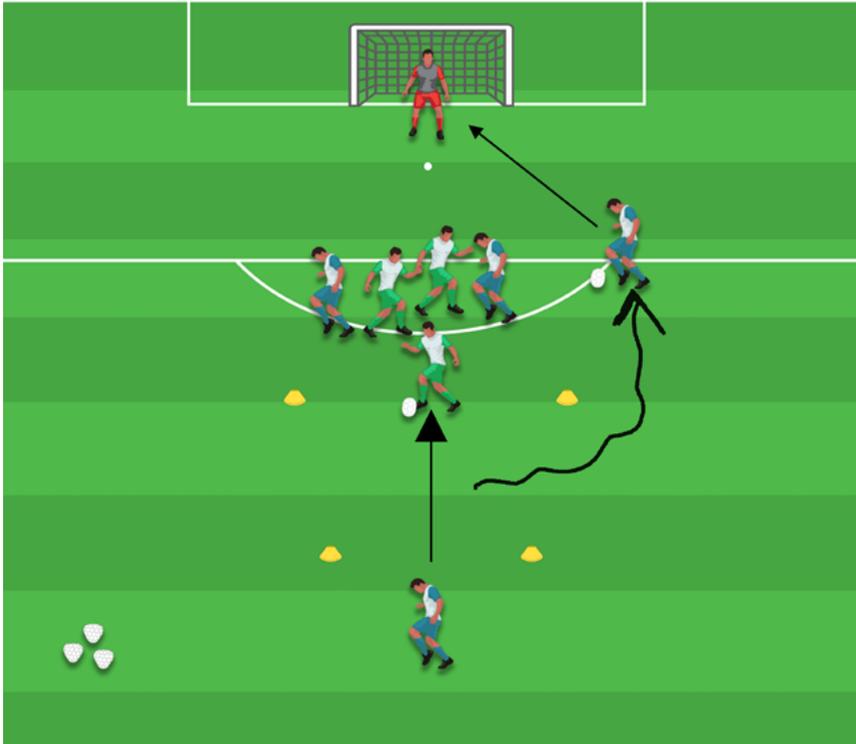
- Der Spieler mit dem Rücken zum Tor spielt den Ball oder CORPUS an. Ein Mitspieler startet ihm aus der Mitte entgegen und versucht den Ball zu kontrollieren. Er umdribbelt dann das Hütchen, legt sich den Ball kurz vor und schließt schnellstmöglich ab. Der Spieler holt den Ball und stellt sich wieder an.
- Wechsle den Zuspieler nach 5 bis 6 Zuspielen.

**Variationen:**

- Ball wird seitlich vorgelegt und muss direkt verwandelt werden
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, Passstärke erhöhen
- Ball hoch zuspielen lassen

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## CHECK IT OUT CORPUS

Kurzbeschreibung: Die Spieler verbessern ihre Annahme und Schusstechnik, aber auch ihr Dribbling und die Passtechnik mit dem CORPUS. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

**Organisation:**

- Organisiere ein großes Tor, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Der Torwart trainiert mit einem Spieler oder dem Torwarttrainer.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Wähle das Spielfeld mit Strafraum.
- Wenn mehrere Torhüter da sind, lass abwechseln.
- Der TW kann auch die Spielerposition übernehmen.
- Bei vielen Spielern: lass zwei Tore und die Übung spiegeln.

**Ablauf:**

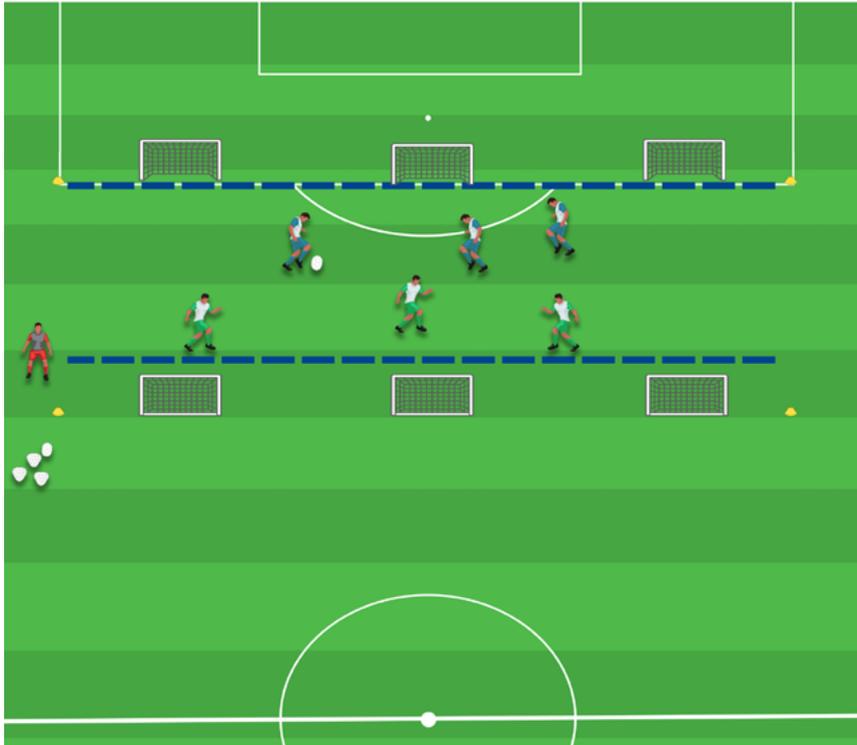
- Der Spieler mit Gesicht zum Tor spielt den Ball oder CORPUS an. Ein Mitspieler startet ihm aus der Mitte entgegen und versucht den Ball zu kontrollieren.
- Er dreht sich nach rechts oder links, umdribbelt dann das Hütchen, legt sich den Ball kurz vor und schießt schnellstmöglich ab.
- Der Spieler holt den Ball und stellt sich wieder an.
- Wechsle den Zuspieler nach 5 bis 6 Zuspielen.

**Variationen:**

- Ball wird seitlich vorgelegt und muss direkt verwandelt werden
- Von beiden Seiten üben
- Tempo kann verschärft werden, Passstärke erhöhen
- Ball wird hoch zugespielt

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen



## **CORPUS CHANGES THE GOAL**

Kurzbeschreibung: Spieler verbessern ihre Annahme, aber auch ihr Dribbling und die Passtechnik mit dem CORPUS-Ball. Ein intensives Balltraining wird erreicht. Es werden große Anforderungen an die kognitiven Fähigkeiten gestellt.

**Organisation:**

- Organisiere 6 kleine Tore, Bälle, CORPUS-Bälle und Hütchen.
- Nimm 6 oder mehr Spieler, lass dann immer wechseln.
- Lege genügend Bälle und CORPUS-Bälle bereit.
- Passe das Spielfeld an die Spieler an.
- Teile die Spieler in 3er-Mannschaften ein.
- Nutze bei vielen Spielern mehrere Felder.

**Ablauf:**

- Gespielt wird 3:3 auf jeweils drei Tore.
- Wird ein Tor mit dem CORPUS-Ball getroffen, wird es umgedreht und aus dem Spiel genommen.
- Jetzt hat die Mannschaft nur noch zwei Tore zum Bespielen (analog bei der anderen Mannschaft). Beim nächsten Tor wieder das Gleiche durchführen. Gewinner ist die Mannschaft, die als Erste das letzte Tor umdrehen kann.
- Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit jedem Tor für die Führenden und wird leichter für die anderen.
- Bei zu langer Dauer muss die Zeit vorgegeben werden.

**Variationen:**

- Feld größer oder kleiner machen
- Anzahl der Tore verändern
- Kontaktzahlen vorgeben, Pflichtkontakte
- Torlinie vorgeben

**Steuerungsgrößen:**

- Tempo
- Passhärte, Schusshärte
- Abstände
- Verwendung der CORPUS-Bälle
- Wechsel zwischen Bällen und CORPUS-Bällen

***BRAND***

# BRANDING

Activation  
Emotionalization  
Visibility

**Easy to use**

**Unique**

**Effective**

**Efficient**

**Motivating**

Customized brand design  
(example designs *YOOUU*)  
with co-sponsoring option

# BRANDING

## LEARNING FROM THE BEST



Starke Marken, wie **Allianz SE**  
und **FC Bayern München** vertrauen Rasenreich

## Die Story

SQUARED BALL, der STAR der Financial Coaching Kampagne der ALLIANZ SE + FC Bayern

2023 erhielten wir den Auftrag den ersten Würfelfußball CUBE zu entwickeln. In Rekordzeit habe ich diesen CUBE Ball vor Ort in Pakistan entwickelt und zur Produktionsreife geführt.

Der SQUARED BALL ist im Rahmen einer internationalen Medienkampagne FINANCIAL COACHING eingesetzt worden.

Heute ist er als CORPUS VI mit in unserer CORPUS-Serie.

## BRANDING

- Aktivierung der Marke
- Emotionalisierung der Marke
- Sichtbarkeit der Marke
- Lebendiger Kontakt zur Zielgruppe der Kunden und der zukünftigen Mitarbeiter AZUBI sind in der U16-U18; Praktikanten in der U15
- Imageshift als Innovationssponsor zum attraktiven, coolen Arbeitgeber
- Imagegewinn als nationaler Förderer des Amateursports
- Einführung neuer Marken und stärkere Aktivierung und höhere Emotionalisierung der Marke durch den Fußballsport
- Banden oder Trikotwerbung ist out – Das Sponsoring mit den innovativen Sportgeräten der CORPUS-Serie im eigenen Markendesign bringt tägliche Kontakte im Training.

# BRANDING

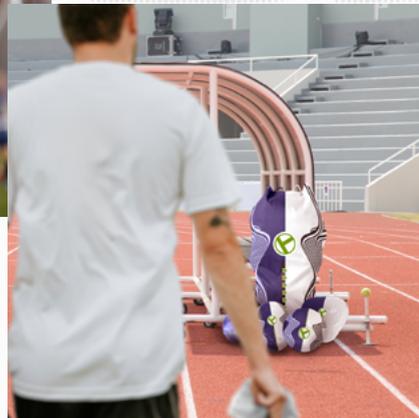
## FÜR GLOBALE AKADEMIEN

Vor Ort als Marke ständig sichtbar sein!

Mehrwerte liefern und im Gespräch sein!

Einen Beitrag zur Weiterentwicklung leisten!

Markenbindung von klein auf!





### Beispiel für eine Marke

- Dynamik und Leidenschaft
- Engagement in der breiten Gesellschaft
- Eine ausgezeichnete Unternehmenskultur
- Starke Emotionalisierung der Marke durch Fußballsponsorng

### Jetzt:

- Haptisches Markenerlebnis im Training
- Mehr Sichtbarkeit durch tägliche Nutzung der
- Branding Sportgeräte auf dem Platz
- YOURBRAND wird Innovationspartner
- YOURBRAND wird Co-Trainer

# BRANDING

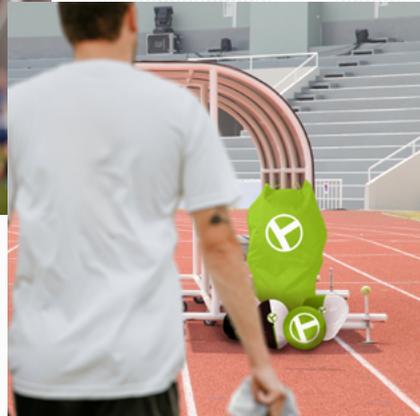
## FÜR UNTERNEHMEN

Vor Ort als Marke ständig sichtbar sein!

Mehrwerte liefern und im Gespräch sein!

Einen Beitrag zur Weiterentwicklung leisten!

Markenbindung von klein auf!





### Beispiel für eine Marke

- Dynamik und Leidenschaft
- Engagement in der breiten Gesellschaft
- Eine ausgezeichnete Unternehmenskultur
- Starke Emotionalisierung der Marke durch Fußballsponsorng

### Jetzt:

- Haptisches Markenerlebnis im Training
- Mehr Sichtbarkeit durch tägliche Nutzung der
- Branding Sportgeräte auf dem Platz
- YOURBRAND wird Innovationspartner
- YOURBRAND wird Co-Trainer

# BRANDING

## LEARNING FROM THE BEST

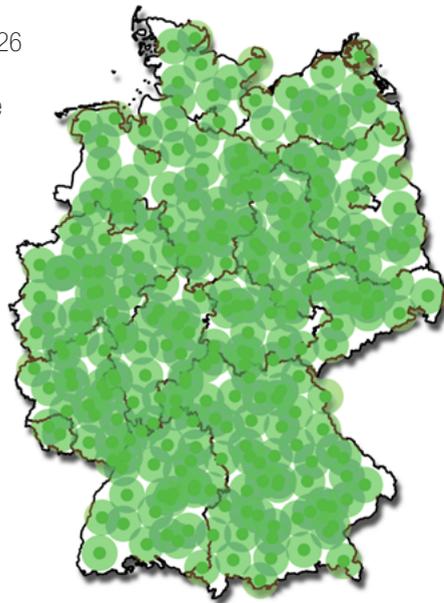
Nutzen für:

- Hohe Identifikation mit der MARKE YOOUU
  - » durch CI-konformes Branding
- Starke Emotionalisierung der MARKE YOOUU
  - » durch tägliche Nutzung im Training
- Die Trainer und Spieler sprechen täglich
  - » von den "YOOUU-Bällen"
- Branding von Rasenreich nur um das Ventil
- YOOUU wird zum Co-Trainer, denn
  - » die CORPUS-Sportgeräte brauchen keine Erklärung – easy to use
- Die MARKE YOOUU wird verstärkt als Innovationstreiber und attraktiver Arbeitgeber bei U15-18 angesehen.
  - » AZUBI-Gewinnung

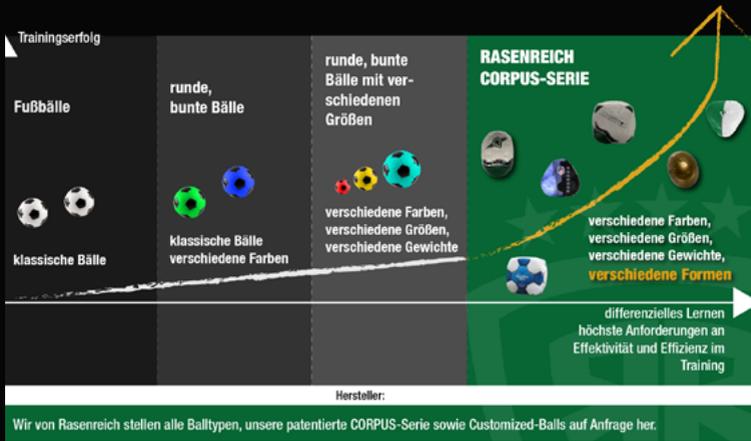


## Aktivierung und Emotionalisierung der Y00UU Marke als nationaler Sponsor des leistungsorientierten Amateursports 4.-7. Liga

- Innovationstreiber im Amateurbereich
  - » flächendeckend in Deutschland
  - » internationaler Roll-out möglich
  
- Exklusives Alleinstellungsmerkmal USP möglich
  - » Sponsoring bis zur WM 2026
  - » 500 Vereine Saison 2024 / 2025
  - » 500 Vereine Saison 2025 / 2026
  - » Oder gleich 1.000 ambitionierte Leistungsvereine der 5.-7.Liga sponsern



# WHY RASENREICH CORPUS



## 4 EVOLUTIONSSTUFEN IM FUSSBALLTRAINING

### Klassische Methode

- Nutzt nur runde Bälle

### Klassisch-moderne Methode

- Nutzt nur runde, bunte Bälle

### Moderne Methode

- Nutzt runde, bunte Bälle in unterschiedlichen Größen und Gewichten

### Innovative Methode

- Nutzt **unrunde** Ballformen, um auf das Unvorhergesehene im Training schon vorzubereiten. Patentierte Symmetrien
- Diese höchsten Anforderungen werden von vielen TOP Trainer als Steigerungsform in der Spitze genutzt.
- Früher wurden American Footballs o.ä. genutzt. Heute haben sich die CORPUS Trainingsgeräte durchgesetzt

# LEARNING FROM THE BEST

## Einsatzfelder und Nutzen

- Einsatz beim Aufwärmen
- Einsatz in jeder Übung- und Spielform
- Einsatz in der Verletzungsprävention
- Einsatz im Athletiktraining
- Einsatz im Reha-Training
- Differenzielles Lernen – Easy to use - ohne ständige, verbale Anweisungen
  - » Stimulatives Training CORPUS = Co-Trainer
- Stark motivierend
- Leistungsförderung der Handlungsschnelligkeit
- Kreation der Unterschiedsspieler
- Reaktion, Koordination, Konzentration
- Wissenschaftlich bewiesen
- Globaler Einsatz bei Amateuren, Profi-Clubs und Nationalmannschaften
- Reichweiten Booster über Social Media Beiträge der Vereine und Spieler
  - » xxx Millionen Zielgruppen Kontakte in zwei Jahren
  - » Vernetzung der YOOUU-Jobseite mit den Vereinsseiten
- Haptischer CORPUS ist MARKENBOTSCHAFTER

**DIE YOOUU Markenbotschaft täglich im Training erlebbar!**

## MODULARE VEREINSAUSSTATTUNG MIT CI BRANDING

### Alleinstellungsmerkmal CORPUS-Serie

- CORPUS TEAM Bags mit 10 unrunder Bälle für das Teamtraining mit je 5 x CORPUS II und CORPUS III
- CORPUS Keeper Bag
  - » Je 2 x CORPUS II, III, IV, V in FIFA 5 und
  - » Je 1 x CORPUS II, III in FIFA 4
- CI-Branding ab 1.000 Einzelbällen möglich
- Ausstattungen von 100, 500 oder 1.000 Vereinen kurzfristig zum Saisonstart

### Alternativ: Runde Bälle

- KINETIC Bag mit 10 runden Bällen
  - » 10 unterschiedliche Farben, Größen und Gewichte
- 20 x BALL Bags mit je 10 modernsten Thermo bonded Matchbällen
  - » 200 Fußbälle für Training und Match in FIFA Qualität

**BRAND LOGO  
AUF BALLSACK  
UND BÄLLEN**



## Abbildungsverzeichnis:

- Abb. 1 © Von crop by InterEdit88 - Selbst fotografiert, CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=90095243>
- Abb. 2 © Fars Media Corporation, CC BY 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=81344322>
- Abb. 3 © Sandro Halank, Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0, CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=81362363>
- Abb. 4 © crop by ArsenalGhanaPartey - Self-photographed, CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=124313587>
- Abb. 5 © Von Granada - Eigenes Werk, CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=69669205> © Depositphotos.com
- Abb. 6 © Von Tasnim News Agency, CC BY 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=148992604>
- Abb. 7 © Von Pyaet - Eigenes Werk, CC BY-SA 4.0,  
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=124542616>
- Abb. 8 By Danilo Borges/copa2014.gov.br Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Brasil -  
<http://www.copa2014.gov.br/en/noticia/gotze-scores-decisive-extra-time-strike-earns-germany-fourth-world-cup-titl2>, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=33984344>
- Abb.9 © Rasenreich
- Abb. 10 © Rasenreich

Alle weiteren, nicht nummerierten Darstellungen unterliegen ebenfalls dem Urheberrecht der Rasenreich GmbH.

## **Disclaimer**

Die Inhalte dieses Buches wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen. Ebenso können die Autoren und Herausgeber für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den in diesem Buch enthaltenen Inhalte resultieren, keine Haftung übernehmen.



[www.rasenreich.com](http://www.rasenreich.com)