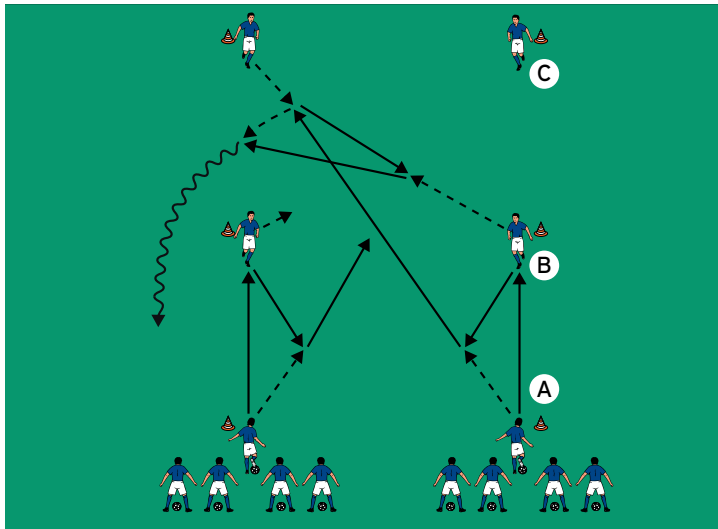


THEMA: DAS DIREKTSPIEL TRAINIEREN



AUFWÄRMEN 1:

PASS-RUNDLAUF I

ORGANISATION

- ▶ Mit 6 Hütchen 2 aneinanderliegende Quadrate markieren
- ▶ Die Seitenlänge beträgt 10 Meter
- ▶ Die Spieler besetzen die Stationen

ABLAUF

- ▶ A spielt zu B und B lässt prallen.
- ▶ A spielt diagonal auf C, der zurück auf B prallen lässt.
- ▶ B spielt in den Lauf von C, der zurück zum Starthütchen dribbelt.
- ▶ Die Spieler rücken eine Station weiter.

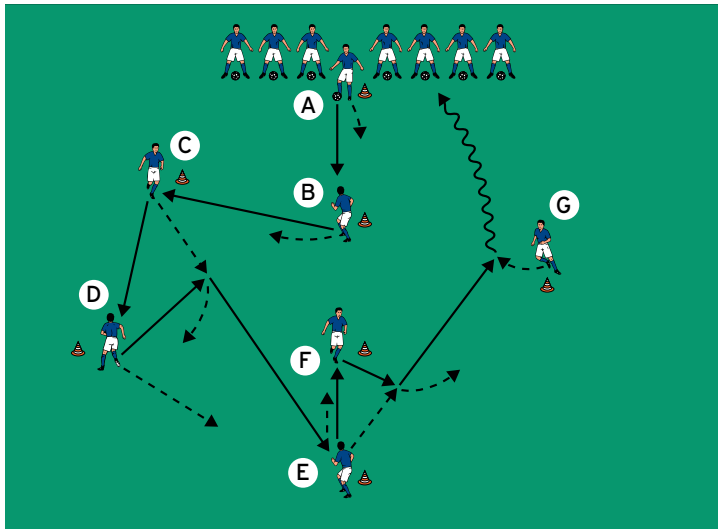
VARIATIONEN

- ▶ A eröffnet diagonal auf B und spielt dann diagonal auf C weiter, der dann aber nicht diagonal prallen lässt.
- ▶ Mit zwei Kontakten spielen und den Einstieg erleichtern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen die Pässe fordern.
- ▶ Den Pässen entgegenkommen.

THEMA: DAS DIREKTSPIEL TRAINIEREN



AUFWÄRMEN 2:

PASS-RUNDLAUF II

ORGANISATION

- ▶ Mit 7 Hütchen den vorgegebenen Parcours aufbauen
- ▶ Die Spieler besetzen die Stationen

ABLAUF

- ▶ A spielt auf B, der auf C prallen lässt.
- ▶ C spielt auf D, der zurück auf C prallen lässt.
- ▶ C spielt auf E, der auf F weiterleitet und den Pass direkt zurück bekommt.
- ▶ E spielt auf G.
- ▶ Alle Spieler gehen eine Station weiter.

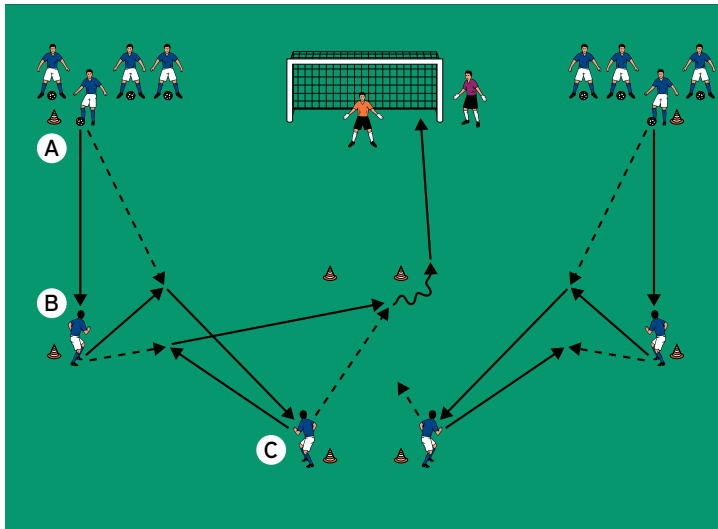
VARIATIONEN

- ▶ Von A und E gleichzeitig starten.
- ▶ Mit 2 Bällen spielen.
- ▶ Mit 3 Bällen spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Kurs zu Beginn einmal verlangsamt durchspielen, damit die Spieler die Abläufe verinnerlichen.
- ▶ Die Spieler müssen schnell die nächste Station besetzen und sich neu orientieren.

THEMA: DAS DIREKTSPIEL TRAINIEREN



HAUPTTEIL 1:

PASS-KOMBINATION UND TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Ein Tor aufstellen
- ▶ 10 Meter davor bilden 2 Hütchen eine Schussmarkierung
- ▶ Auf jeder Seite neben dem Tor ein Starthütchen positionieren
- ▶ Mit 4 weiteren Hütchen die Stationen aufbauen
- ▶ Die Spieler besetzen die Stationen, das Tor und die Starthütchen

ABLAUF

- ▶ A spielt auf B und B lässt prallen
- ▶ A spielt auf C, der dann auf B prallen lässt.
- ▶ B spielt C in den Lauf.
- ▶ C geht an den beiden Hütchen vorbei und schließt auf das Tor ab.
- ▶ Die Spieler gehen eine Station weiter.
- ▶ Die andere Seite startet, sobald C in Richtung Tor startet.

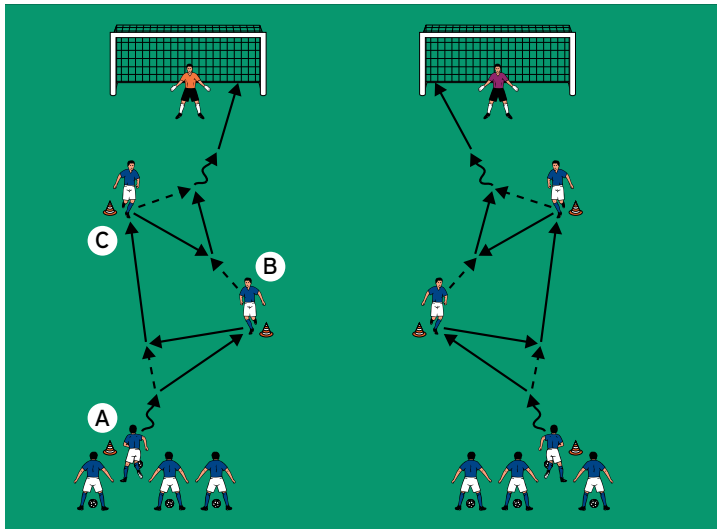
VARIATIONEN

- ▶ C fintiert vor den beiden Hütchen.
- ▶ B folgt C nach dem Pass in den Lauf und wird zum Gegenspieler.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Torhüter wechseln selbstständig untereinander.
- ▶ Die Spieler sollen im Tempo auf das Tor gehen.

THEMA: DAS DIREKTSPIEL TRAINIEREN



HAUPTTEIL 2:

PASS IN DIE TIEFE

ORGANISATION

- ▶ Ein Tor aufstellen
- ▶ 15 Meter davor ein Hütchen aufstellen
- ▶ Schräg versetzt im Abstand von 5 Metern ein weiteres Hütchen positionieren
- ▶ Erneut schräg versetzt und wieder im Abstand von 5 Meter ein Starthütchen platzieren
- ▶ Die Spieler besetzen die Stationen
- ▶ Bei hoher Spieleranzahl den Parcours spiegeln

ABLAUF

- ▶ A spielt auf B und B lässt prallen.
- ▶ A spielt auf C und C lässt auf prallen.
- ▶ B spielt C in den Lauf.
- ▶ C geht auf das Tor und schießt ab.
- ▶ Die Spieler gehen eine Station weiter.

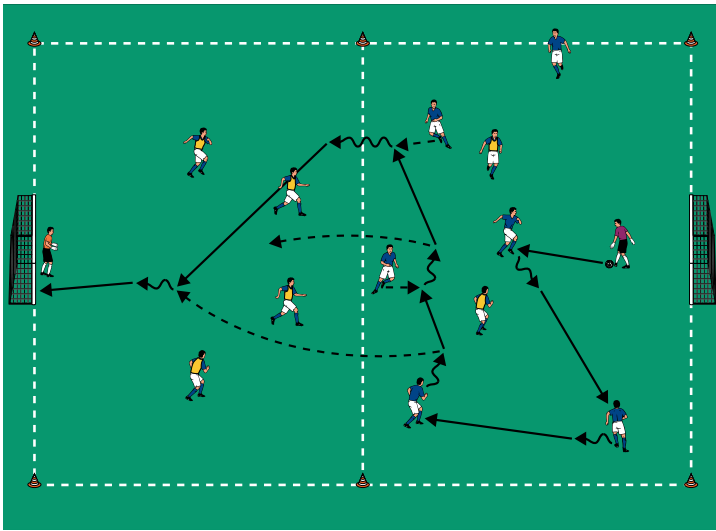
VARIATIONEN

- ▶ B wird nach seinem Pass auf C zum Verteidiger und startet hinterher.
- ▶ A spielt direkt in die Tiefe auf C und B wird zum Verteidiger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Pass in die Tiefe in den freien Raum spielen.
- ▶ Die Spieler sollen die Zuspiele mit Kommandos fordern.

THEMA: DAS DIREKTSPIEL TRAINIEREN



SCHLUSSTEIL:

PASS-ERÖFFNUNG

ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld in der Größe von 35 x 25 Metern aufbauen
- ▶ 2 Teams einteilen
- ▶ Eine Mittellinie markieren

ABLAUF

- ▶ Spiel im 6 gegen 6 mit Torhütern.
- ▶ Jede neue Aktion wird über einen Torhüter gestartet.
- ▶ Die Spieler der eigenen Mannschaft und 2 gegnerische Spieler rücken in die Hälfte des Torhüters.
- ▶ Die Spieler müssen 5 Pässe untereinander spielen, bevor sie die Mittellinie überspielen dürfen.
- ▶ Anschließend freies Spiel.

VARIATIONEN

- ▶ Mit 3 Gegenspielern spielen.
- ▶ Mit 4 Gegenspielern spielen.
- ▶ Nur Direktpässe.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Passspiel wird nun unter Wettkampfbedingungen eingefordert.
- ▶ Darauf achten, dass die Spieler mit ihren Laufwegen immer wieder dafür sorgen, dass Anspielstationen vorhanden sind.