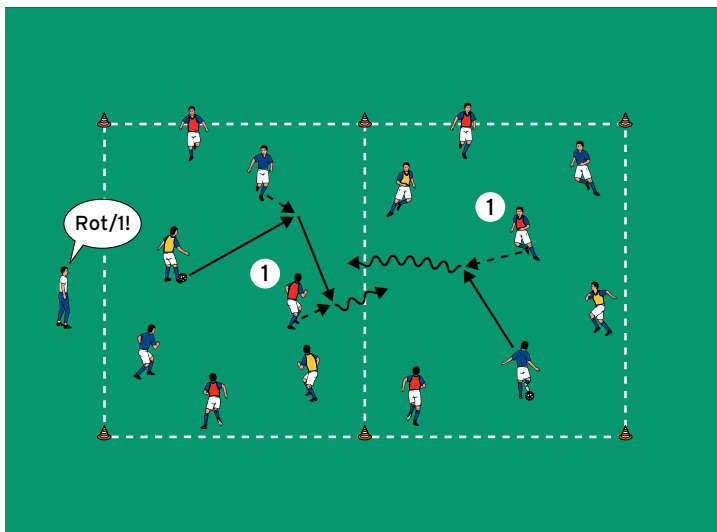


THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



AUFWÄRMEN 1:

FARBIGER FELDERWECHSEL

ORGANISATION

- ▶ Aneinandergrenzend 2 Felder nebeneinander errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen
- ▶ Die Gruppen erneut in jeweils 3 Kleingruppen teilen und mit Leibchen markieren
- ▶ Die Spieler jeweils durchnummerieren
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich in der Gruppe zu, wobei jedoch stets zu einem Spieler einer anderen Farbe gepasst werden muss.
- ▶ Der Trainer ruft laut eine Zahl und eine Farbe auf.
- ▶ Jetzt versuchen die Spieler, jeweils schnellstmöglich zum aufgerufenen Mitspieler zu passen, der das Zuspiel kontrolliert und ins jeweils andere Feld dribbelt.

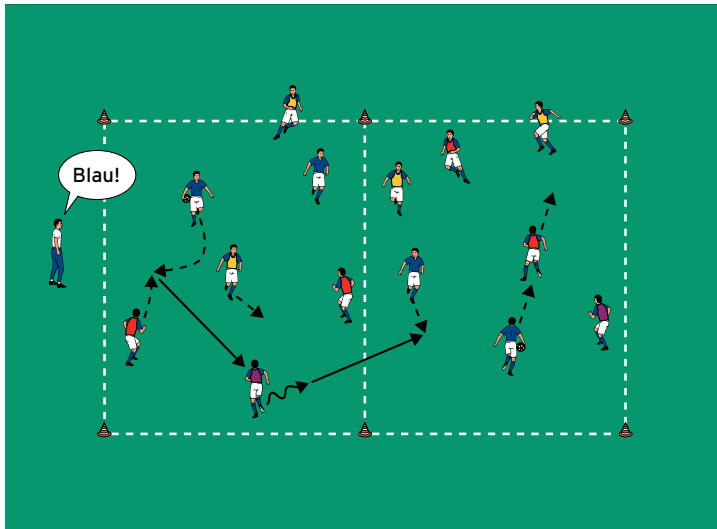
VARIATIONEN

- ▶ Mit exakt 3 Kontakten zupassen.
- ▶ Eine Passreihenfolge fest vorgeben.
- ▶ Der Trainer gibt zusätzlich eine Finte vor, die beim Felderwechsel ins Dribbling eingebaut werden muss.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die aufgerufenen Spieler sollen das Zuspiel schnellstmöglich fordern und sich entsprechend freilaufen.
- ▶ Beim Wechsel ins jeweils andere Feld das Dribbeltempo leicht steigern.
- ▶ Darauf achten, dass der Ball im Zusammenspiel in der Gruppe möglichst nie zur Ruhe kommt.

THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



AUFWÄRMEN 2:

JOKER-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Feld 1 Jokerspieler benennen
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ Je 2 Spieler pro Team in jedem Feld postieren

ABLAUF

- ▶ Jede Mannschaft erhält für jeweils 1 Minute das Fangrecht.
- ▶ Der erste Fänger pro Feld hält 1 Ball in der Hand und versucht, einen Spieler der beiden anderen Mannschaften abzuschlagen.
- ▶ Gelingt dies, so passt er zum Jokerspieler in seinem Feld, der zu einem Fänger im anderen Feld passt.
- ▶ Welches Team fängt die meisten Spieler?

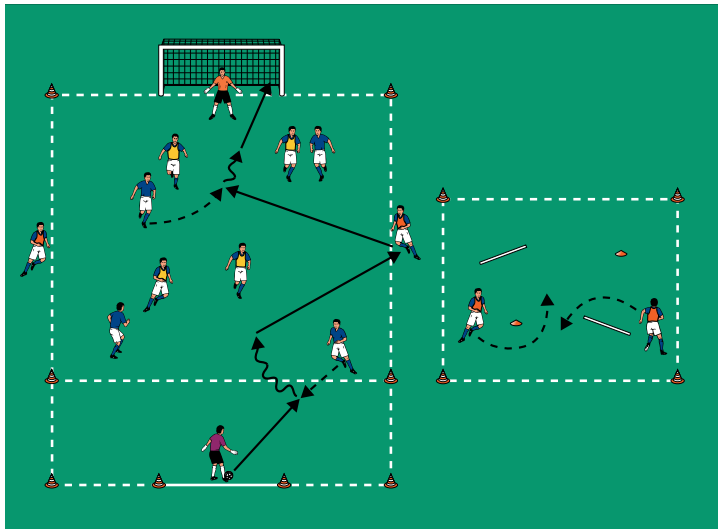
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit 1 Ball spielen.
- ▶ Die Fänger können den Jokerspieler ständig einbeziehen, um in eine bessere Fangposition zu gelangen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Da die Fangaktionen in den Feldern unterschiedlich lange dauern können, kann es vorkommen, dass 2 Fänger gleichzeitig in einem Feld agieren.
- ▶ Die Jokerspieler nach jeder Spielrunde wechseln.

THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



HAUPTTEIL 1:

SPIEL MIT ANSPIELERN I

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 großen Tor und 1 Hütchenlinie errichten
- ▶ Vor der Hütchenlinie eine 'Aufbauzone' markieren
- ▶ Neben dem Feld ein kleines Feld errichten sowie Hütchen und Stangen darin auslegen
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ 2 Teams im Feld postieren
- ▶ 2 Spieler des dritten Teams als Anspieler an den Seitenlinien postieren
- ▶ Die beiden anderen Spieler des dritten Teams stellen sich im kleinen Feld mit den Hütchen und Stangen auf

ABLAUF

- ▶ Blau spielt zunächst gegen Gelb und greift auf das große Tor mit Torhüter an.
- ▶ Jede Aktion wird dabei durch den Torhüter von Blau an der Grundlinie gestartet, der auf einen entgegenkommenden Mitspieler in die 'Aufbauzone' passt.
- ▶ Die Angreifer können die Anspieler an den Seiten jederzeit in den Spielaufbau einbeziehen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf die gegenüberliegende Hütchenlinie.
- ▶ Die übrigen Spieler des dritten Teams laufen frei im Zusatzfeld und weichen den Hütchen und Stangen aus.

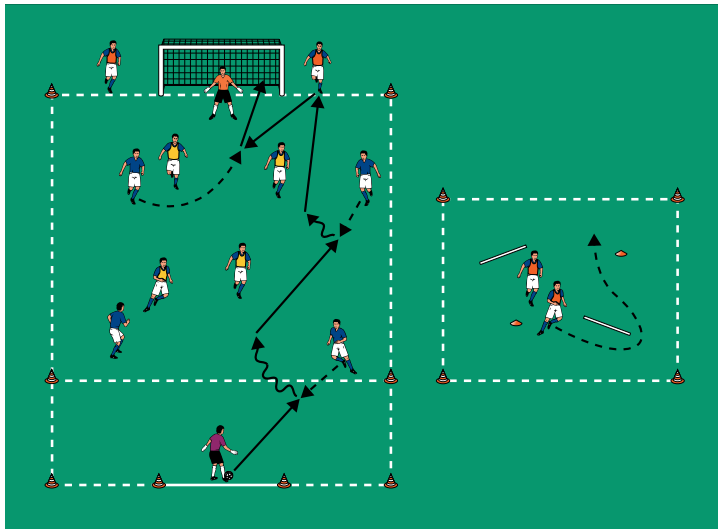
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.
- ▶ Die Angreifer dürfen in der 'Aufbauzone' nicht attackiert werden.
- ▶ Die zusätzlichen Spieler des dritten Teams haben je 1 Ball und dribbeln durch das Zusatzfeld.
- ▶ Sie führen verschiedene vorgegebene Lauf- bzw. Dribbelaufgaben aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jeweils 2 Minuten die Seiten tauschen. Dabei auch die beiden Anspieler wechseln.
- ▶ Insgesamt 3 Runden ausspielen, so dass jedes Team einmal gegen jedes andere spielt.

THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



HAUPTTEIL 2:

SPIEL MIT ANSPIELERN II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Anspieler postieren sich auf der Grundlinie beidseitig neben dem Tor

ABLAUF

- ▶ Den Grundablauf beibehalten.
- ▶ Jetzt agiert der Torhüter der Angreifer als Aufbauspieler in der 'Aufbauzone'.
- ▶ Die zusätzlichen Spieler des dritten Feldes laufen/dribbeln erneut im Zusatzfeld.
- ▶ 1 Spieler übernimmt für jeweils 1 Minute die Führung: Er führt verschiedene Bewegungsaufgaben aus, die der hintere Spieler nachmachen muss.

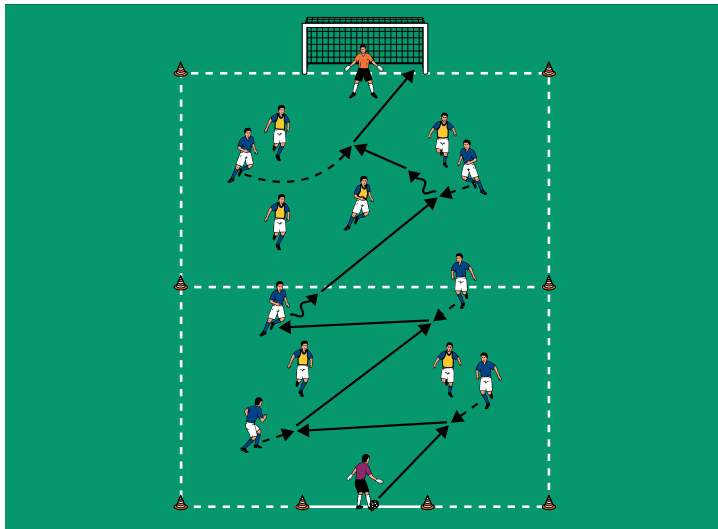
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.
- ▶ Pro Aktion darf nur 1-mal zum Torhüter zurückgespielt werden.
- ▶ Die Verteidiger dürfen den Torhüter auch in der 'Aufbauzone' attackieren'.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auch in dieser Spielform nach 2 Minuten die Seiten tauschen und die Anspieler wechseln.
- ▶ Im Vergleich zum ersten Hauptteil steht nun verstärkt das Spiel in die Tiefe im Mittelpunkt.
- ▶ Darauf achten, dass die Spieler im Feld die Breite des Feldes vollständig ausnutzen, um Raum für gezielte Pässe in die Tiefe zu schaffen.

THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



SCHLUSSTEIL:

AUFBAU-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 großen Tor und 1 Hütchenlinie errichten
- ▶ Eine Mittellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden

ABLAUF

- ▶ Blau greift zunächst auf das große Tor an.
- ▶ Der Torhüter eröffnet die Aktion, indem er zu einem Mitspieler in der eigenen Hälfte passt.
- ▶ Hier muss Blau zunächst 4 Pässe in den eigenen Reihen spielen, ehe der Ball in die Angriffszone gepasst werden darf.
- ▶ Die 'Aufbauzone' darf nur von 2 Verteidigern betreten werden.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie über die Hütchenlinie.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.
- ▶ Anschließend die Seiten wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Im Aufbauspiel in der eigenen Hälfte dürfen die Ballbesitzer nur mit höchstens 3 Kontakten agieren.
- ▶ Gelingt es den Angreifern, nach nur höchstens 3 Pässen in der Angriffszone einen Treffer zu erzielen, so zählt dieser Treffer doppelt.
- ▶ Zum Schluss frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ohne Ecken und Einwürfe spielen.
- ▶ Jede Aktion vom Torhüter an der Hütchenlinie starten lassen.