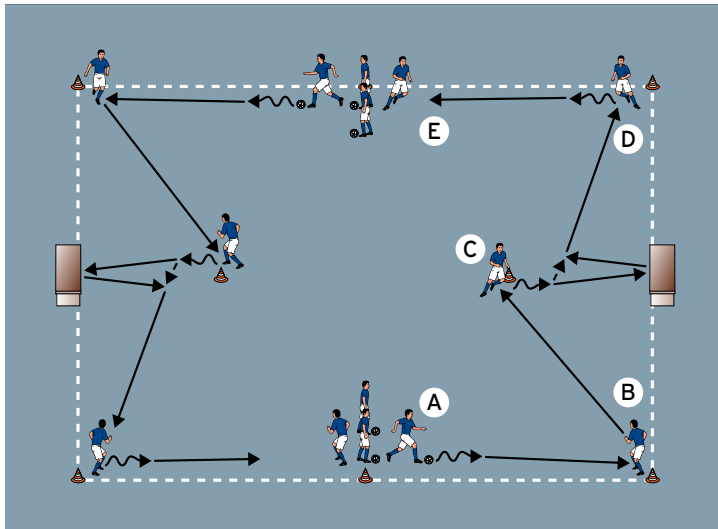


THEMA: TORSCHUSS-WETTBEWERBE



AUFWÄRMEN 1:

KASTEN-TREFFER-RUNDLAUF

ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 2 Kästen an den Grundlinien errichten
- ▶ Mittig der Seitenlinien je 1 Positionshütchen legen
- ▶ Vor den Kästen je 1 Positionshütchen platzieren
- ▶ Die Spieler jeweils den Positionshütchen zuordnen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A dribbelt an und spielt zu B, der das Zuspiel zu C weiterleitet.
- ▶ C nimmt mit, passt gegen den Kasten und spielt den Abpraller zu D.
- ▶ D nimmt mit und passt zu E, der sich anschließend bei der anderen Gruppe anstellt.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

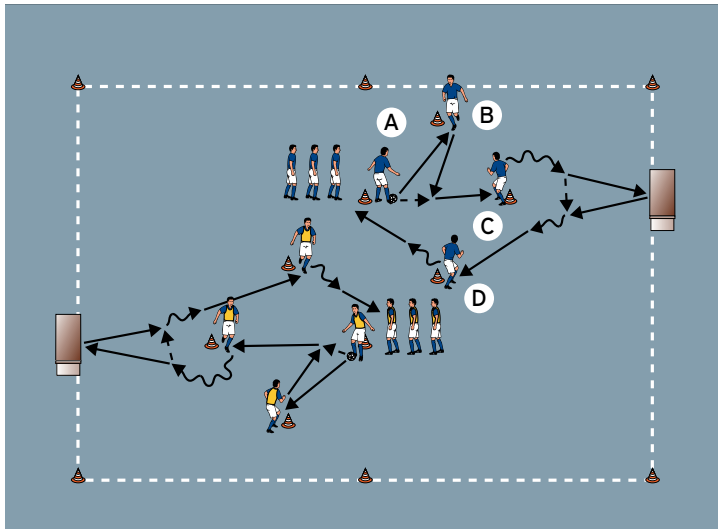
VARIATIONEN

- ▶ A und D bauen jeweils eine Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Alle Spieler müssen mit 2 Kontakten spielen.
- ▶ Die Passempfänger lassen die Zuspiele zunächst einmal prallen und erhalten dann einen erneuten Pass in den Lauf.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Präzise Zuspiele einfordern.
- ▶ Sobald D den Ball kontrolliert, kann die nächste Aktion gestartet werden.

THEMA: TORSCHUSS-WETTBEWERBE



AUFWÄRMEN 2:

KASTEN-TREFFER-WETTBEWERB

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Das Positionshütchen im Feld entfernen
- ▶ Die 2 Kästen jetzt diagonal gegenüberliegend errichten
- ▶ Vor den Kästen mit Hütchen eine 'Raute' markieren
- ▶ 2 Teams bilden und den Positionen zuordnen
- ▶ Der jeweils erste Spieler bei A hat 1 Ball

ABLAUF

- ▶ A spielt zu B, der das Zuspiel wieder klatschen lässt.
- ▶ Anschließend passt A zu C, der nach einer An- und Mitnahme gegen den Kasten spielt.
- ▶ C leitet den Abpraller zu D weiter, der abschließend zum jeweils nächsten Spieler bei A passt.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.
- ▶ Welches Team schafft zuerst einen kompletten Durchgang?

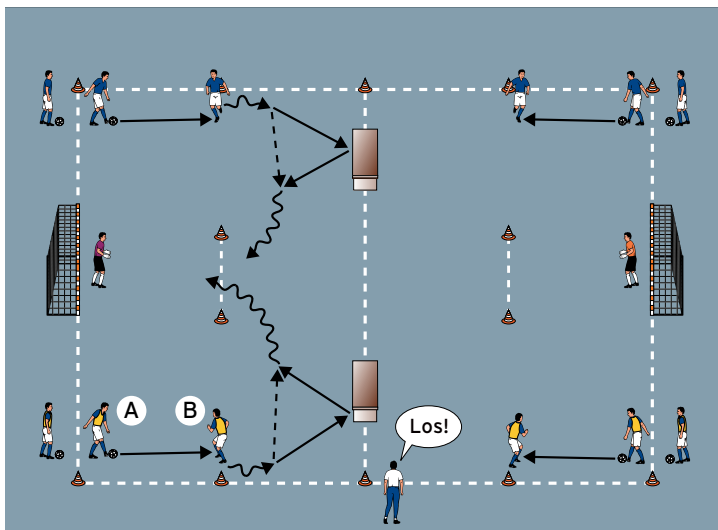
VARIATIONEN

- ▶ C passt den Ball so gegen den Kasten, dass er zu D abprallt.
- ▶ Im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf eine offene Körperstellung achten.
- ▶ Genauigkeit vor Schnelligkeit.
- ▶ Die Spielrichtung regelmäßig ändern.

THEMA: TORSCHUSS-WETTBEWERBE



HAUPTTEIL 1:

KASTEN-VORLAGE I

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ An den Grundlinien je 1 Tor mit Torhüter errichten
- ▶ Beidseitig der Mittellinie je 1 Kasten aufstellen
- ▶ Mittig zwischen den Eckhütchen und der Mittellinie je 1 Hütchen platzieren
- ▶ Vor den Toren je 1 Hütchentor markieren
- ▶ Die Teams beibehalten und den Positionen zuordnen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passt A zu B, der an- und mitnimmt und gegen den Kasten spielt.
- ▶ Anschließend nimmt B den Abpraller mit und dribbelt über die Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der zuerst über die Linie dribbelt, darf mit einem Torschuss abschließen.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt 5 Treffer?
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

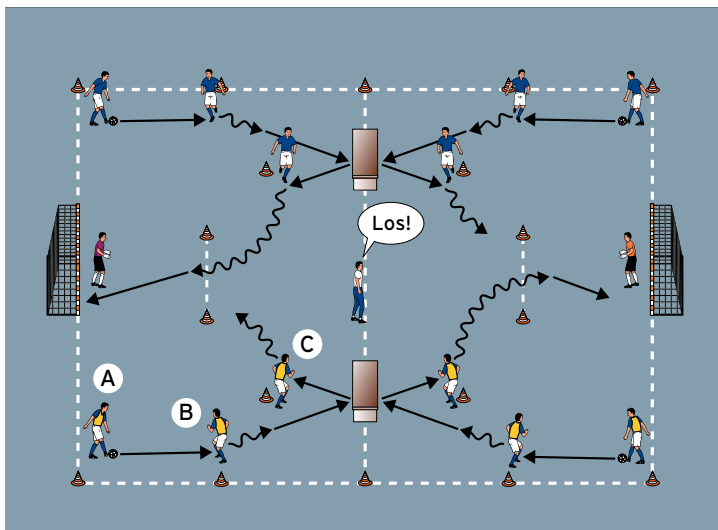
VARIATIONEN

- ▶ B muss vor dem Pass gegen den Kasten eine Finte ausführen.
- ▶ Das Zuspiel von A erfolgt per Einwurf.
- ▶ B lässt das Zuspiel von A zunächst einmal prallen und erhält dann einen erneuten Pass.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Präzise Zuspiele und Torschüsse einfordern.
- ▶ Die Aktion startet auf beiden Seiten gleichzeitig.
- ▶ Regelmäßig die Reihenfolge der Spieler ändern, damit sich neue Duelle ergeben.

THEMA: TORSCHUSS-WETTBEWERBE



HAUPTTEIL 2:

KASTEN-VORLAGE II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Vor den Kästen jeweils 1 weiteres Positionshütchen platzieren
- ▶ Alle Spieler den Positionen zuordnen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando spielt A zu B, der nach der An- und Mitnahme gegen den Kasten zu C passt.
- ▶ C nimmt in die Bewegung mit und überdrückt die Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der zuerst über die Linie dribbelt, darf mit einem Torschuss abschließen.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team gewinnt zuerst 5 Punkte?
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

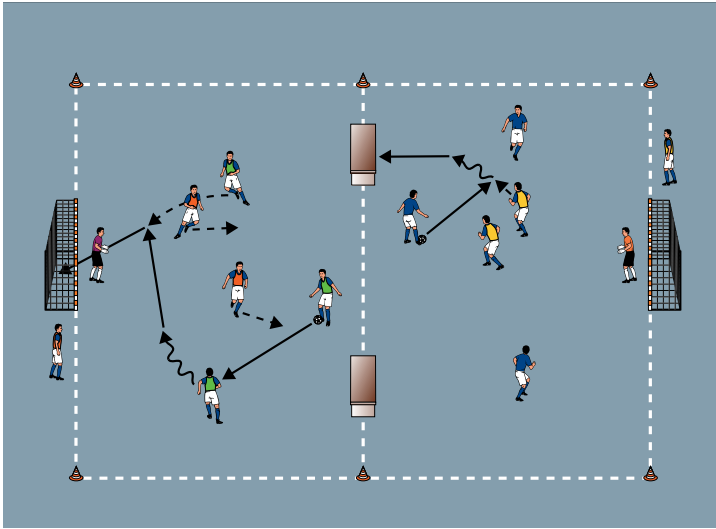
VARIATIONEN

- ▶ B und C müssen jeweils eine Finte ins Dribbling einbauen.
- ▶ C muss den Torhüter im Alleingang ausspielen.
- ▶ C lässt das Zuspiel von B zunächst einmal prallen und erhält dann einen erneuten Pass.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach 4 Minuten tauschen 2 Mannschaften die Felder, sodass es zu neuen Duellen kommt.
- ▶ C darf erst zum Ball starten, wenn dieser den Kasten berührt hat.

THEMA: TORSCHUSS-WETTBEWERBE



SCHLUSSTEIL:

3-GENEEN-2-TURNIER

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Positionshütchen im Feld entfernen
- ▶ 4 Mannschaften bilden und den Feldern zuweisen
- ▶ Pro Feld je 1 Team als Angreifer sowie als Verteidiger bestimmen
- ▶ Je 1 Verteidiger pausiert neben dem Tor

ABLAUF

- ▶ Die Angreifer starten zum 3 gegen 2 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die gegenüberliegenden Kästen.
- ▶ Nach 2 Minuten die Seiten und Aufgaben wechseln.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

VARIATIONEN

- ▶ Kontertore zählen doppelt.
- ▶ Die Angreifer dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ Jeden Angriff nach maximal 8 Pässen abschließen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Verteidiger dürfen fliegend wechseln.
- ▶ Ohne Ecken spielen: Die Angreifer starten jeden Angriff an der Mittellinie.
- ▶ Ausreichend Bälle zwischen den Kästen bereitlegen.