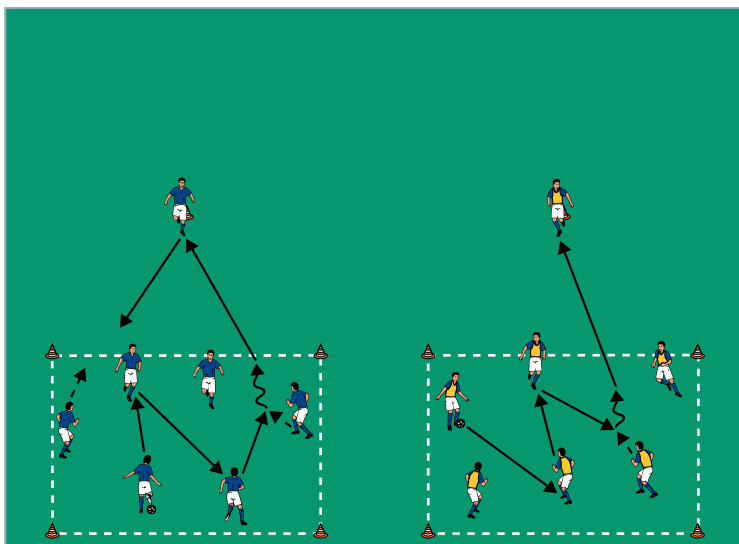


AUFWÄRMEN 1: 3er-Kombination

von Mario Vossen (21.02.2017)



Organisation

- Zwei 10 x 15 Meter lange Felder nebeneinander markieren
- 10 Meter vor jedem Feld ein Hütchen aufstellen
- 2 Gruppen zu je 7 Spielern bilden
- Jede Gruppe hat 1 Ball und stellt 1 Anspieler, der sich am Hütchen postiert

Ablauf

- Die Spieler passen sich in der Gruppe zu.
- Der Empfänger des dritten Passes spielt zum Anspieler am Hütchen, der direkt zu einem anderen Spieler im Feld klatschen lässt.
- Die Passkombination startet erneut.
- Nach 3 kompletten Durchgängen die Anspieler fliegend wechseln.

Variationen

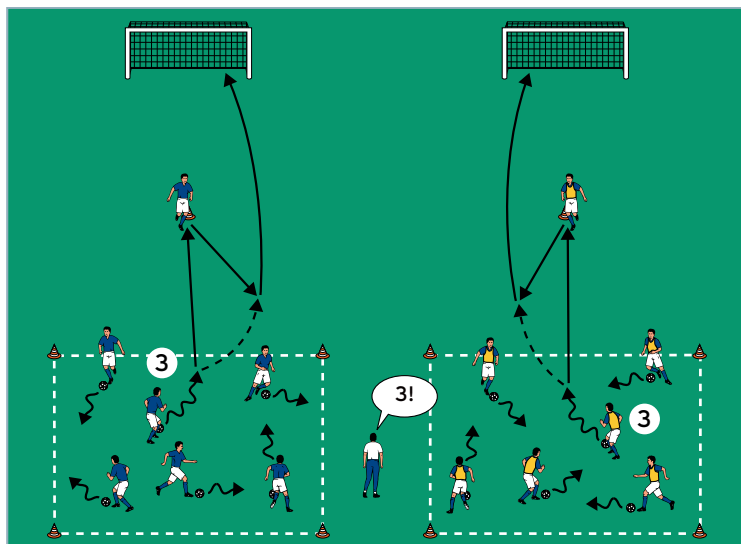
- Den vierten Pass zum Anspieler spielen.
- Wettbewerb: Welches Team beendet zuerst 3 komplette Durchgänge?
- Für jedes Zuspiel zum Anspieler wird 1 Punkt vergeben. Welches Team erreicht zuerst 10 Punkte?
- Nur mit rechts/links passen.

Tipps und Korrekturen

- Die Spieler sollten den gesamten Raum nutzen.
- Auf ein sauberes Passspiel mit der Innenseite achten.
- Die Anspieler regelmäßig wechseln.
- Auf Beidfüßigkeit achten.
- Mit möglichst wenig Kontakten spielen.

AUFWÄRMEN 2: Nummern-Flugball

von Mario Vossen (21.02.2017)



Organisation

- Den Aufbau beibehalten
- 15 Meter vor jedem Feld 1 Tor aufstellen
- Die Teams beibehalten und jedem Spieler eine Nummer zuweisen
- Jeder Spieler hat 1 Ball
- Jedes Team stellt einen Anspieler ohne Ball am Hütchen auf

Ablauf

- Die Spieler dribbeln frei im Feld.
- Der Trainer startet per Zuruf einer Nummer die Aktion.
- Der aufgerufene Spieler passt zum Anspieler, der direkt klatschen lässt.
- Anschließend spielt der Passempfänger einen Flugball ins Tor.
- Jeder Treffer ergibt 1 Punkt.
- Welches Team sammelt zuerst 8 Punkte?

Variationen

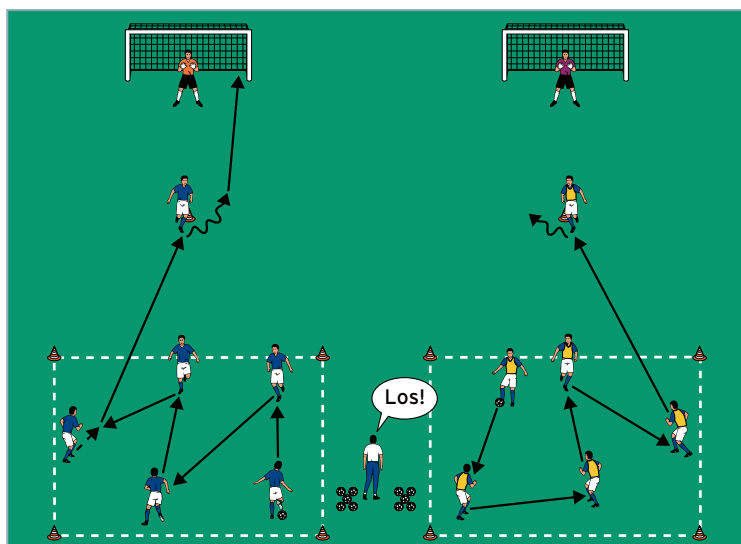
- Nur der Spieler, der zuerst ins Tor spielt, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.
- Den Flugball nur mit rechts/links spielen.
- Den Flugball von einer Seite mit rechts und von der anderen mit links spielen.
- Nach jedem kompletten Durchgang die Seiten tauschen.

Tipps und Korrekturen

- Die Flugbälle kurz vor dem Feld spielen.
- Nur Flugbälle werten, die ohne Bodenberührung ins Tor gehen.
- Die Anspieler nach jeweils 1 Minute tauschen.
- Die Nummern möglichst gleich oft aufrufen.
- Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Punkte jeweils laut mitzählt.

HAUPTTEIL 1: Torschuss-Spiel I

von Mario Vossen (21.02.2017)



Organisation

- Den Aufbau und die Organisation weiter nutzen
- Jedes Team hat 1 Ball
- Torhüter besetzen die Tore

Ablauf

- Der Trainer startet per Zuruf die Aktion.
- Die Spieler spielen 4 Pässe in den eigenen Reihen.
- Der Empfänger des vierten Passes spielt zum Mitspieler am Hüchchen, der mit einem Torschuss aus der Drehung abschließt.
- Der Passgeber wechselt anschließend mit dem Schützen Position und Aufgabe.

Variationen

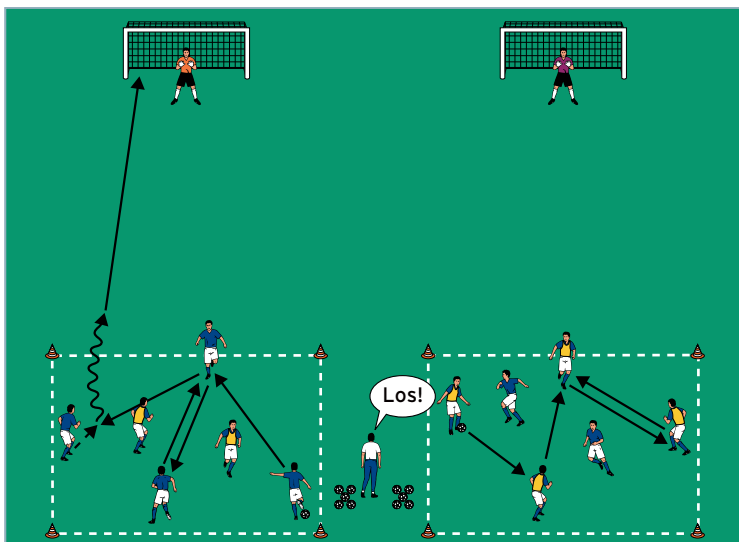
- Wettbewerb: Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.
- Der Schütze hat maximal 3 Ballkontakte zum Abschluss.
- Im Feld einander zuwerfen und dem Schützen per Volley aus der Hand hoch zuspelen.
- Nur mit rechts/links passen.

Tipps und Korrekturen

- Möglichst zielstrebig abschließen.
- Auf ein sauberes Flachpassspiel achten.
- Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Treffer jeweils laut mitzählt.

HAUPTTEIL 2: Torschuss-Spiel II

von Mario Vossen (21.02.2017)



Organisation

- Den Aufbau weiter verwenden
- Jedes Team stellt 2 Störspieler, die sich im gegnerischen Feld aufstellen

Ablauf

- Der Trainer startet durch Zuruf das 4 gegen 2 in beiden Feldern.
- Nach 4 erfolgreichen Pässen dribbelt der Passempfänger aus dem Feld und schießt ab.
- Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Punkt für sein Team.
- Welches Team erreicht zuerst 5 Punkte?

Variationen

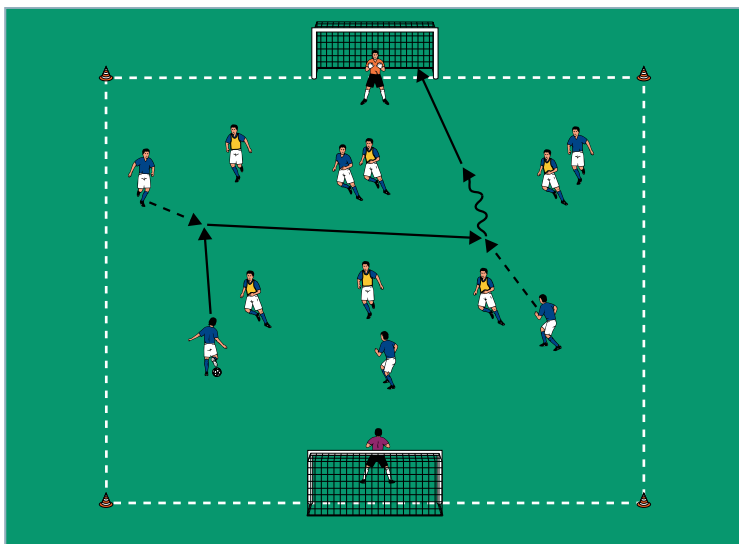
- Nach 3 erfolgreiche Pässen aus dem Feld dribbeln.
- Mit maximal 2 Kontakten spielen.
- Nur direkt spielen.

Tipps und Korrekturen

- Sobald der vierte Pass angenommen wird, ist die Aktion für die Störspieler beendet.
- Die Störspieler nach jeweils 3 Aktionen austauschen.
- Im 4 gegen 2 Ruhe bewahren und sicher zuspieren.
- In Ballbesitz die gesamte Fläche des Feldes nutzen.
- Möglichst kontrolliert und flach zuspieren.
- In Überzahl nicht die Ecken, sondern die Linien des Feldes besetzen.

SCHLUSSTEIL: Joker

von Mario Vossen (21.02.2017)



Organisation

- Ein 40 x 30 Meter großes Spielfeld markieren
- Auf den Grundlinien je 1 Tor mit Torhüter errichten
- 2 Mannschaften zu je 6 Spielern bilden und im Feld aufstellen
- Jedes Team bestimmt einen 'Joker'

Ablauf

- Die Mannschaften treten im 6 gegen 6 gegeneinander an.
- Der 'Joker' wechselt alle 3 Minuten.
- Erzielt ein 'Joker' einen Treffer, so zählt dieser doppelt.

Variationen

- Die Joker spielen nur direkt.
- Ohne Abseits spielen.
- Alle Spieler agieren mit maximal 3 Kontakten.
- Nach einem Treffer bleibt das erfolgreiche Team in Ballbesitz und wechselt die Spielrichtung.

Tipps und Korrekturen

- Die Teams möglichst lange frei spielen lassen.
- Jeder Spieler übernimmt mal die 'Jokerrolle'.
- Die 'Joker' gegebenenfalls durch ein zusätzliches Leibchen in der Hand kennzeichnen.
- Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Treffer jeweils laut mitzählt.