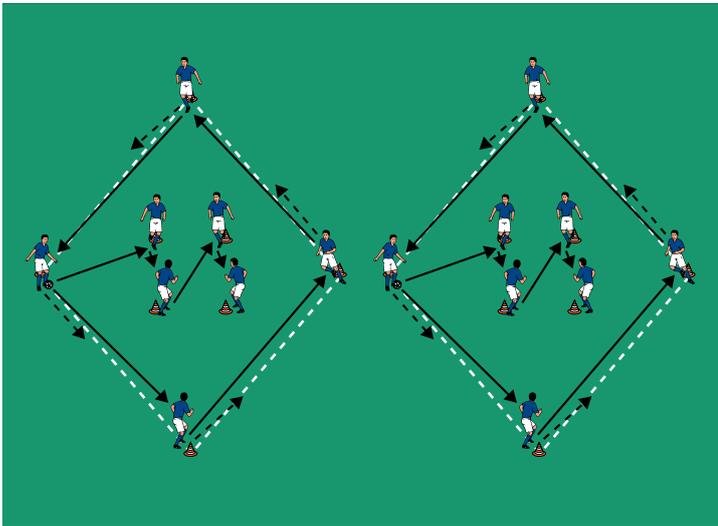


B-JUNIoren



AUFWÄRMEN 1:

PASS-MIX I

Meikel Schönweitz (02.05.2017)

ORGANISATION

- ▶ Mit Hütchen 2 Rauten markieren
- ▶ In den Rauten jeweils 1 kleines Hütchenquadrat errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen

ABLAUF

- ▶ Zuerst passen die Spieler einmal um die Raute herum.
- ▶ Der Empfänger des letzten Passes spielt zu einem Spieler am Quadrat und alle Rautenspieler rücken eine Position weiter.
- ▶ Die Spieler im Quadrat spielen frei 8 Pässe in der Gruppe.
- ▶ Anschließend passen sie zurück zur Raute und wechseln ebenfalls die Position.

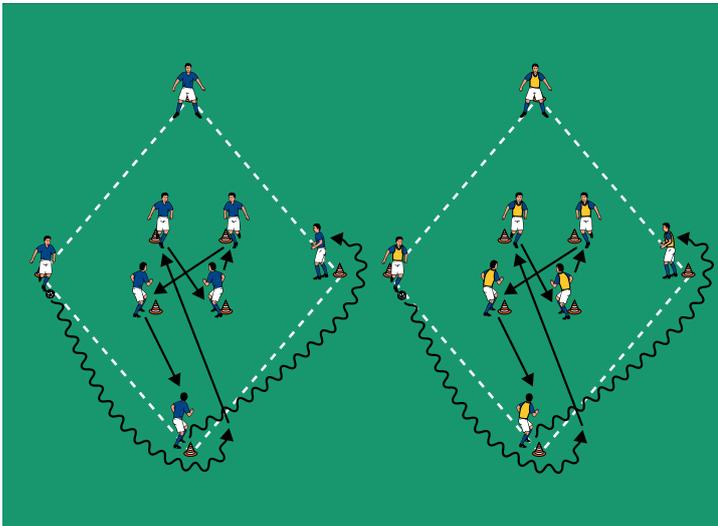
VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Pässe im Quadrat variieren.
- ▶ Die Anzahl der erlaubten Kontakte variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In der Raute sollten die Spieler mit 2 Kontakten spielen.
- ▶ Im Quadrat sollten die Pässe direkt erfolgen.
- ▶ Nach jeweils 2 Minuten tauschen die Gruppen die Positionen und Aufgaben.

B-JUNIoren



AUFWÄRMEN 2:

PASS-MIX II

Meikel Schönweitz (02.05.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf die Aktion.
- ▶ Der Startspieler an der Raute umdribbelt daraufhin das nachfolgende Hütchen und passt ins Quadrat.
- ▶ Hier spielen die Spieler 3 Pässe in der Gruppe.
- ▶ Anschließend zurück zur Passposition an der Raute spielen.
- ▶ Der jeweils nächste Spieler dribbelt zum nachfolgenden Hütchen usw.
- ▶ Welche Mannschaft ist zuerst mit einem kompletten Durchgang fertig?

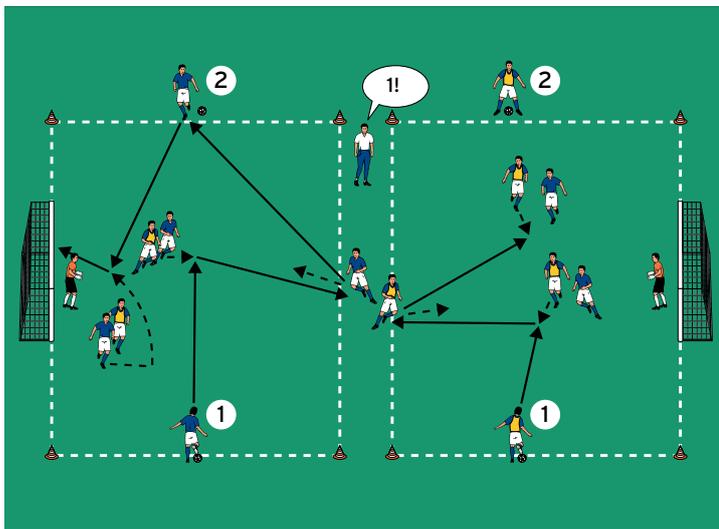
VARIATIONEN

- ▶ Die Passreihenfolge im Quadrat festlegen.
- ▶ Die Spieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Aktion ist beendet, sobald der vierte und somit letzte Spieler an der Raute zum Starthütchen gedribbelt ist.
- ▶ Nach jedem kompletten Durchgang wechseln die Spieler die Positionen und Aufgaben.

B-JUNIoren



HAUPTTEIL 1:

NACHRÜCKER-SPIEL

Meikel Schönweitz (02.05.2017)

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit je 1 Tor errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Angreifer und Verteidiger benennen
- ▶ Die Spieler besetzen vorgegebene Positionen
- ▶ Die Anspieler an den Seiten jeweils durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Nummer die Aktion.
- ▶ Der aufgerufene Anspieler passt ins Feld.
- ▶ Die Angreifer versuchen, im Zusammenspiel mit den Anspielern zum Torabschluss zu kommen.
- ▶ Wird der Ball zum Anspieler an der Grundlinie abgelegt, so kann dieser zum 3 gegen 2 ins Feld nachstarten.

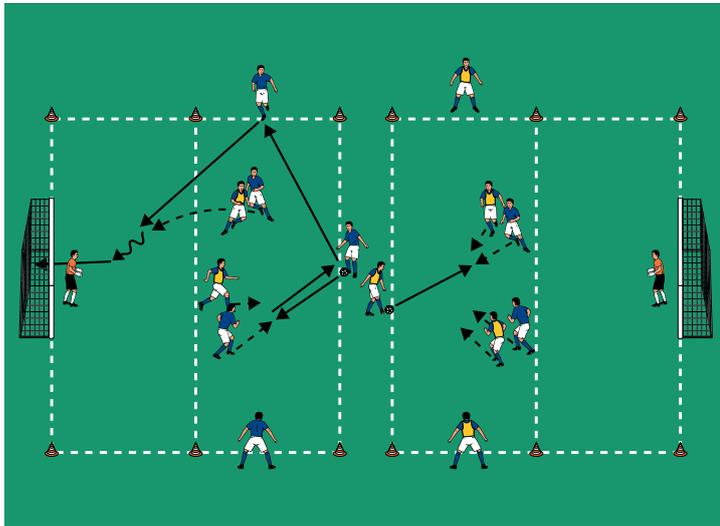
VARIATIONEN

- ▶ Treffer ohne Passablage an die Grundlinie zählen doppelt.
- ▶ Gültige Treffer können nur nach einer Passablage auf den Anspieler an der Grundlinie erfolgen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt zuerst einen Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler nutzen die gesamte Seitenlinie.
- ▶ Der Anspieler an der Grundlinie kann nur nach einem Zuspiel ins Feld nachstarten.

B-JUNIoren



HAUPTTEIL 2:

LÜCKEN-FINDER

Meikel Schönweitz (02.05.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Vor jedem Tor eine Schutzzone markieren
- ▶ 2 Angreifer und 2 Verteidiger im Feld postieren

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Die Aktion wird jetzt vom Anspieler an der Grundlinie gestartet.
- ▶ Die Angreifer können erneut die Anspieler in den Angriff einbinden.
- ▶ Es darf jedoch kein Spieler nachrücken.
- ▶ Die Spieler dürfen die Zone vor dem Tor erst nach einem Pass in die Zone betreten.

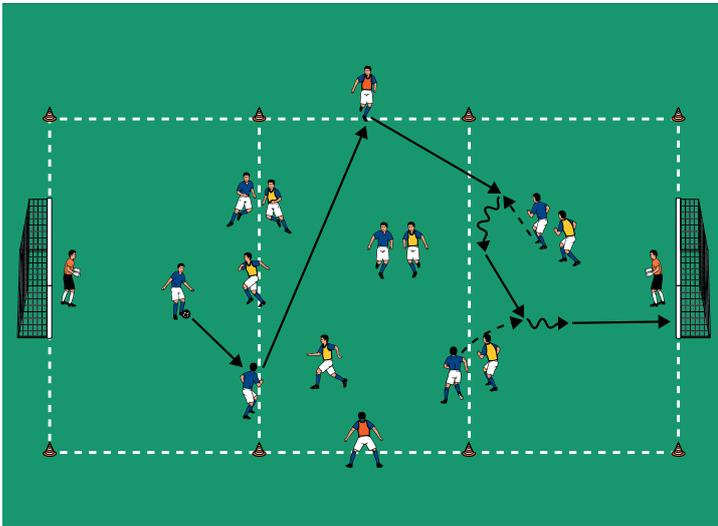
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen mit maximal 3 Kontakten agieren.
- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler müssen eine Lücke finden, durch die sie in die Endzone passen können.
- ▶ Nach einem Pass in die Endzone möglichst zielstrebig abschließen.
- ▶ Ein Rückpass in die Aufbauzone ist nicht mehr möglich.

B-JUNIOREN



SCHLUSSTEIL:

ANSPIELER-ZONE

Meikel Schönweitz (02.05.2017)

ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld mit 2 Toren mit Torhütern errichten
- ▶ Eine Mittelzone markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 2 neutrale Anspieler benennen
- ▶ Die Anspieler postieren sich an den Seiten der Mittelzone

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Beide Mannschaften können die Anspieler in den Angriffsaufbau einbeziehen.

VARIATIONEN

- ▶ Treffer, die nach einem Zuspiel eines Anspielers erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Ohne Anspieler spielen: Die Mittelzone entfernen und zum Schluss frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler müssen eine Lücke finden, durch die die Anspieler sollen schnell in die Angriffszone passen.
- ▶ Entsprechend werden die Anspieler verstärkt zum Angriffsaufbau und nicht zur Ballsicherung eingesetzt.
- ▶ Die Anspieler nach jeweils 4 Minuten wechseln.