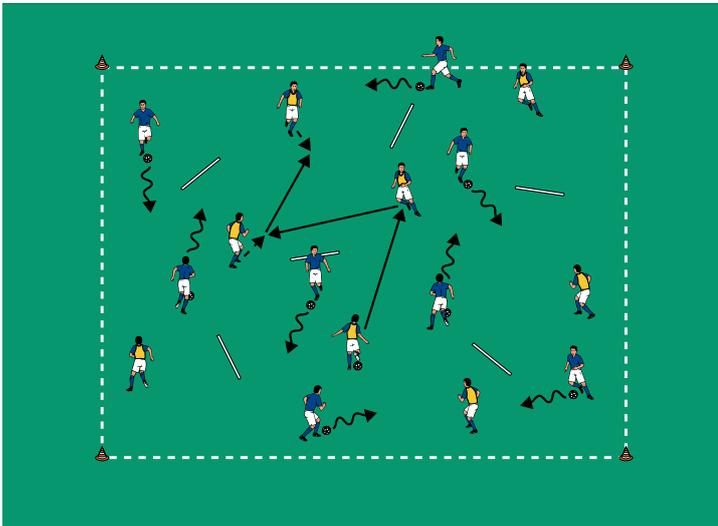


## B-JUNIoren



### AUFWÄRMEN 1:

## STANGEN-HINDERNISSE

Jörg Daniel (30.05.2017)

### ORGANISATION

- ▶ 1 Feld markieren
- ▶ In dem Feld mehrere Stangen verteilen
- ▶ 1 Pass- und 1 Dribbelgruppe bilden

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler der Passgruppe spielen sich frei im Feld zu.
- ▶ Dabei darf nicht über die Stangen gepasst werden.
- ▶ Die Spieler der Dribbelgruppe dribbeln durch das Feld und bauen dabei die Stangen in ihr Dribbling ein.
- ▶ Die Stangen dürfen nicht berührt werden.
- ▶ Nach jeweils 2 Minuten die Aufgaben wechseln.

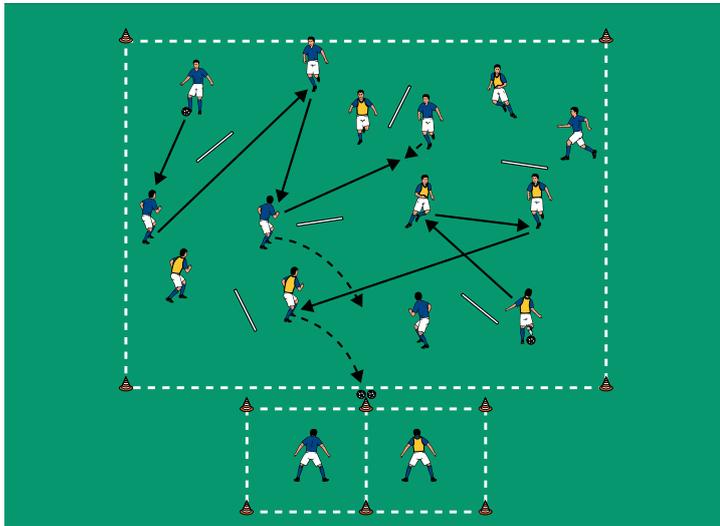
### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler der Passgruppe müssen sich mit genau 2 Kontakten zuspielen (annehmen, passen).
- ▶ Den Spielern der Dribbelgruppe Finten vorgeben.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich schnell im Raum orientieren, da die Stangen gewisse Aktionen einschränken und zwei unterschiedliche Gruppen im Raum agieren.
- ▶ Die Spieler sollten darauf achten, dass kein Ball zur Ruhe kommt oder das Feld verlässt.

## B-JUNIoren



### AUFWÄRMEN 2:

#### ECKEN-LADEN

Jörg Daniel (30.05.2017)

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 weitere kleine Felder errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt je 1 Verteidiger in einem kleinen Feld

#### ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Kommando die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen nun jeweils 3 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Der Empfänger des dritten Passes kann anschließend ins kleine Feld laufen und eine Ecke besetzen.
- ▶ Wenn alle Ecken besetzt sind, startet das 4 gegen 1 auf Ballhalten.
- ▶ Welche Mannschaft spielt zuerst 8 Pässe in Folge im 4 gegen 1?

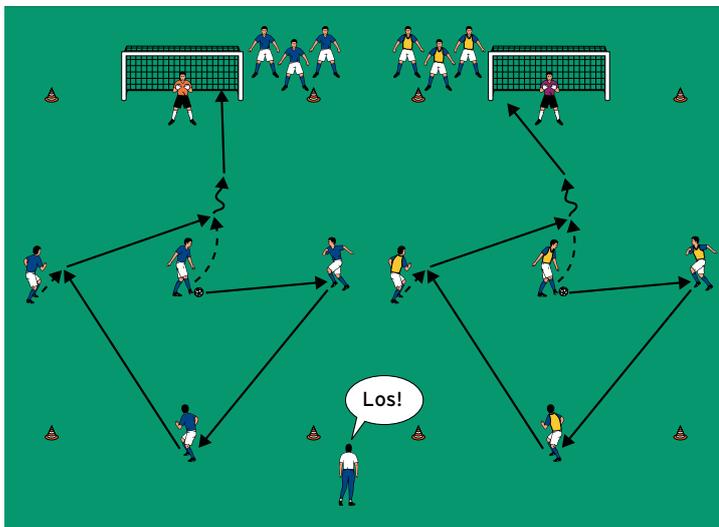
#### VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe in den Feldern variieren.
- ▶ In beiden Feldern mit maximal 3 Kontakten spielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In der Spielform wird das beliebte Kreisspiel durch eine Auftaktaktion und einen Sprint erweitert.
- ▶ Die Intensität des Aufwärmens so spielerisch steigern.
- ▶ Die Verteidiger nach jedem Durchgang wechseln.

## B-JUNIoren



### HAUPTTEIL 1:

## TORSCHUSS-WETTLAUF I

Jörg Daniel (30.05.2017)

### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Die Spieler auf den vorgegebenen Positionen verteilen
- ▶ Von jeder Mannschaft 1 Spieler mit Ball im Feld postieren

### ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf die Aktion.
- ▶ Der Spieler im Feld passt zu einem Anspieler.
- ▶ Anschließend müssen beide anderen Anspieler in die Kombination eingebunden werden.
- ▶ Danach wird wieder ins Feld gespielt und der Passempfänger schießt auf das Tor mit Torhüter ab.
- ▶ Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.

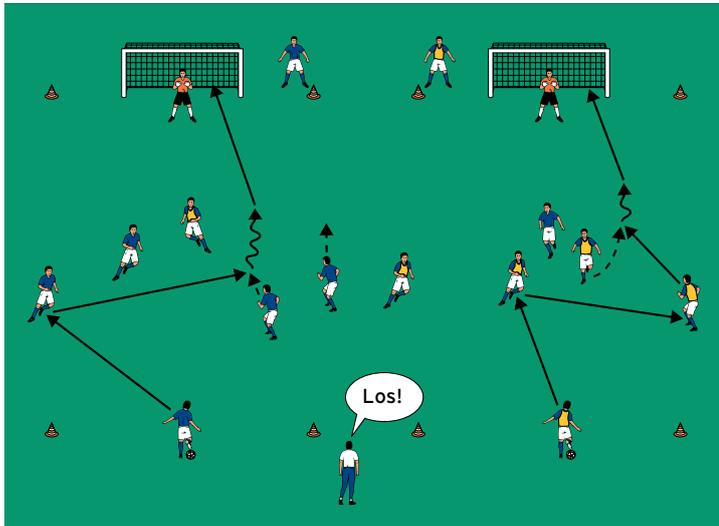
### VARIATIONEN

- ▶ Der Auftaktpass muss in jeder Aktion zu einem anderen Anspieler erfolgen.
- ▶ Der Schütze schießt mit genau 2 Kontakten ab (annehmen, schießen).

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler im Feld nach jeder Aktion wechseln.
- ▶ Die Anspieler nach 2 Durchgängen wechseln.
- ▶ Der Trainer kann eine Schutzzone vor dem Tor errichten, so dass die Schüsse nicht zu nah am Tor erfolgen.

B-JUNIOREN



HAUPTTEIL 2:

**TORSCHUSS-WETTLAUF II**

Jörg Daniel (30.05.2017)

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Von jeder Mannschaft 2 Angreifer und 1 Verteidiger im Feld postieren.

**ABLAUF**

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die Anspieler an der Grundlinie die Aktion.
- ▶ Die beiden Angreifer im Feld sollen schnellstmöglich zum Torabschluss kommen.
- ▶ Die Anspieler können jederzeit in die Aktion eingebunden werden.
- ▶ Die Mannschaft, die zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Punkt.

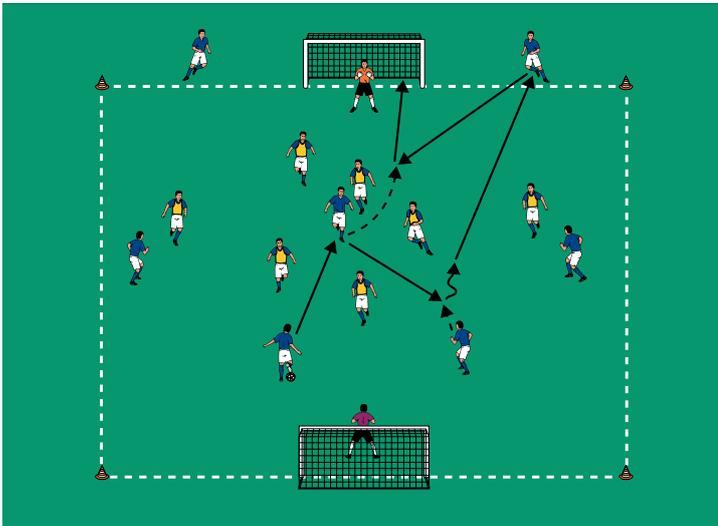
**VARIATIONEN**

- ▶ Es müssen alle Anspieler in die Aktion eingebunden werden, bevor der Torabschluss erfolgen darf.
- ▶ Jeder Spieler agiert mit maximal 3 Kontakten.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Da nur die Mannschaft 1 Punkt erhält, die zuerst einen Treffer erzielt, entsteht ein gewisser Zeitdruck.
- ▶ Die Spieler können selbständig wechseln.
- ▶ Nach 5 Durchgängen die Verteidiger tauschen.

## B-JUNIoren



### SCHLUSSTEIL:

## 7 GEGEN 5 PLUS 2

Jörg Daniel (30.05.2017)

### ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 1 Team stellt 2 Anspieler, die sich neben dem Tor postieren

### ABLAUF

- ▶ 5 plus Anspieler gegen 7 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie sofort auf das gegenüberliegende Tor.

### VARIATIONEN

- ▶ Treffer der Unterzahl-Mannschaft zählen doppelt.
- ▶ Die Ballbesitzer müssen innerhalb von 15 Sekunden abgeschlossen haben.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler können selbstständig gewechselt werden.
- ▶ Als Anspieler auf der gesamten Grundlinie zwischen Ecke und Torpfosten agieren und jederzeit anspielbereit sein.
- ▶ Die Über-/Unterzahlsituation im Feld garantiert zahlreiche Torabschlüsse.
- ▶ Bei Balleroberung der Unterzahlmannschaft, sollte diese blitzschnell umschalten und eine Anspielmöglichkeit in die Tiefe suchen.