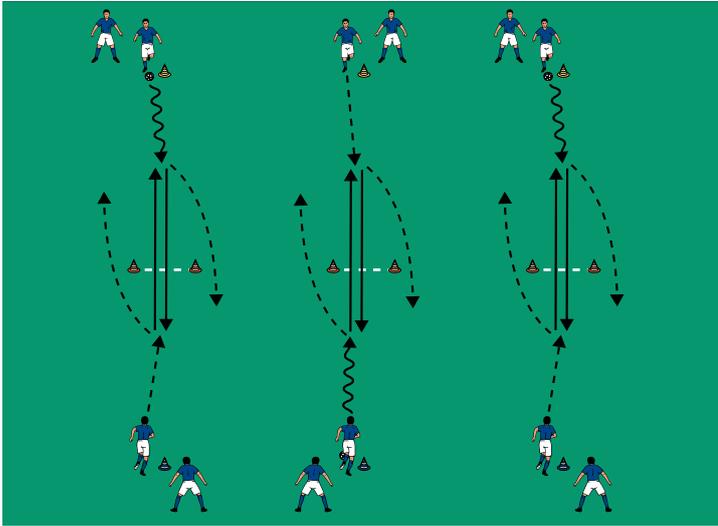


THEMA: DEN PRÄZISEN PASS SPIELEN



AUFWÄRMEN 1:

HÜTCHENTOR-PASSEN 1

ORGANISATION

- ▶ Drei Hütchentore (Breite: 2 Meter) nebeneinander aufstellen
- ▶ Auf jeder Seite im Abstand von 10 Metern zum Hütchentor ein Starthütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler auf die Starthütchen verteilen, eine Seite bekommt Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln kurz an, passen durch das Hütchentor zum Spieler gegenüber und laufen zum gegenüberliegenden Starthütchen nach.
- ▶ Die angespielten Spieler nehmen den an und mit und wiederholen die Übung.

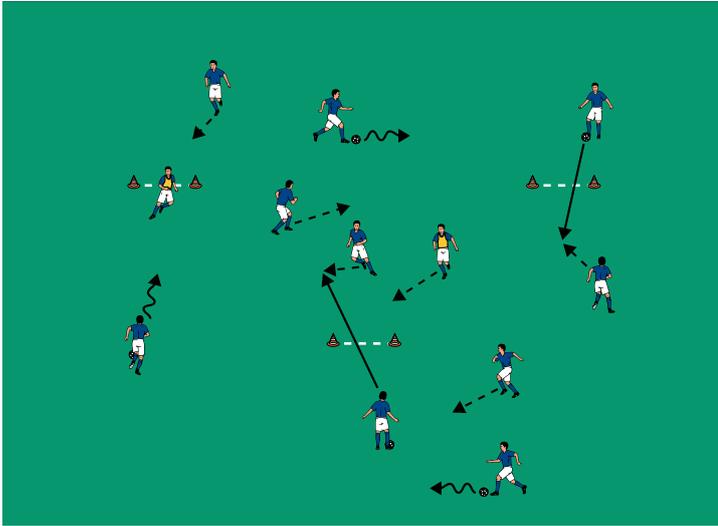
VARIATIONEN

- ▶ Durchs Hütchentor spielen, den Ball wiederaufnehmen, und dann zum nächsten Starthütchen passen.
- ▶ Zu einem anderen Starthütchen laufen.
- ▶ Nur mit links oder rechts dribbeln und passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Passempfänger kommt dem Zuspiel entgegen.
- ▶ Darauf achten, dass der Spieler den ersten Kontakt in der Bewegung ausführt, den Ball aber gleichzeitig nicht zu weit vom Fuß wegspringen lässt.

THEMA: DEN PRÄZISEN PASS SPIELEN



AUFWÄRMEN 2:

HÜTCHENTOR-PASSEN II

ORGANISATION

- ▶ Die Hütchentore verteilen und die Starthütchen entfernen.
- ▶ Die Spieler in Spielerpaare mit jeweils einem Ball einteilen
- ▶ Ein Spielerpaar ohne Ball als Verteidiger im Feld postieren

ABLAUF

- ▶ Die Spielerpaare versuchen durch die Hütchentore zu passen.
- ▶ Die Verteidiger versuchen den Pass durch die Hütchentore abzufangen.
- ▶ Jedes Durchspielen eines Hütchentores ergibt einen Punkt.
- ▶ Welches Spielerpaar sammelt zuerst 10 Punkte?

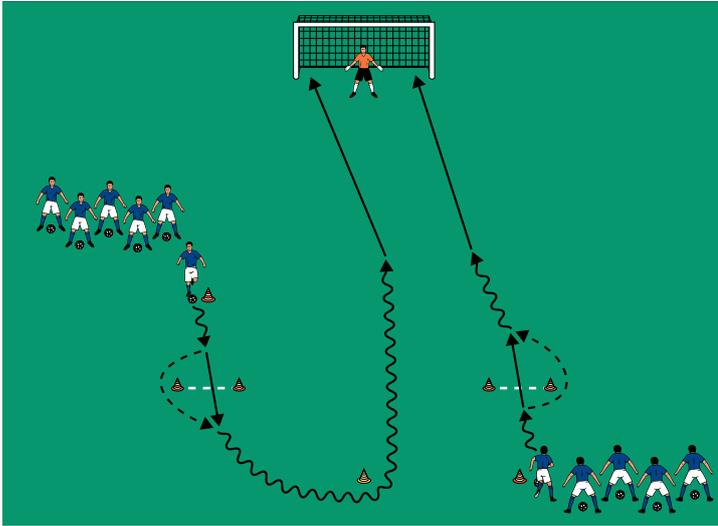
VARIATIONEN

- ▶ Mit 4 Verteidigern spielen.
- ▶ Ein weiteres Hütchentor aufstellen.
- ▶ Ist ein Hütchentor durchspielt, muss sich das Spielerpaar zu einem anderen orientieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Verteidiger dürfen keine Spieler angreifen.
- ▶ Die Verteidiger dürfen die Hütchentore nicht bewachen
- ▶ Nach zwei Minuten die Verteidiger austauschen.

THEMA: DEN PRÄZISEN PASS SPIELEN



HAUPTTEIL 1:

PASSSPIEL MIT SICH SELBST

ORGANISATION

- ▶ 20 Meter vor einem Tor mit Torhüter 2 Hütchentore (Breite je 2 Meter) aufstellen
- ▶ Zwischen den beiden Hütchentoren im Abstand von 5 Metern ein Wendehütchen aufstellen
- ▶ 5 Meter vor jedem Hütchentor ein Starthütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler mit Bällen auf die Starthütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler starten, dribbeln kurz an, passen durch das Hütchentor und umlaufen es.
- ▶ Der Spieler, der nun vom Tor steht, schießt ab.
- ▶ Der andere Spieler dribbelt um das Wendehütchen und schießt zeitverzögert. Positions- und Aufgabenwechsel nach jedem Durchgang.

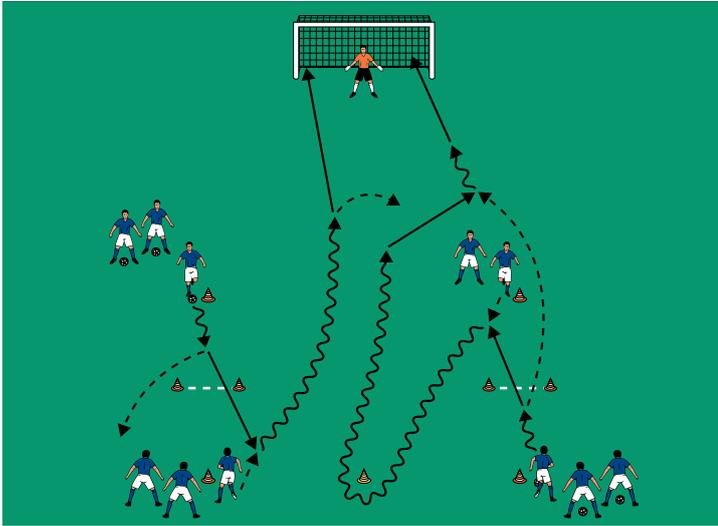
VARIATIONEN

- ▶ Das Hütchentor nur mit rechts/links durchspielen.
- ▶ Der erste Spieler wird nach dem Torschuss zum Verteidiger.
- ▶ Am Hütchentor vorbeispielen und es selbst durchlaufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch den Selbstpass kann der Spieler die Kraft und die Präzision seines Zuspieleres besser einschätzen.
- ▶ Den Torhüter regelmäßig wechseln.

THEMA: DEN PRÄZISEN PASS SPIELEN



HAUPTTEIL 2:

PARTNER-PASS-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ 20 Meter vor einem Tor mit Torhüter zwei Hütchentore aufstellen (Breite je 2 Meter)
- ▶ Auf jeder Seite vor jedem Hütchentore ein Starthütchen postieren
- ▶ Ein Wendehütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler auf die Starthütchen verteilen und zwei diagonal gegenüber postierte Gruppen mit Bällen ausstatten.

ABLAUF

- ▶ Die ersten starten, dribbeln kurz an und passen durch das Hütchentor zum Spieler am gegenüberliegenden Starthütchen.
- ▶ Der Spieler, der das Zuspiel frontal zum Tor erhält, nimmt zum Torschuss an und wird dann Verteidiger.
- ▶ Der Spieler, der das Zuspiel mit dem Rücken zum Tor erhält, nimmt den Ball um das Wendehütchen herum an und greift mit dem Passgeber im 2 gegen 1 gegen den Verteidiger auf das Tor an.

VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchentore nur mit rechts/links durchspielen.
- ▶ Die Hütchentore mit 3 Pässen durchspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler wechseln nach jedem Durchgang im Uhrzeigersinn zum nächsten Hütchen.
- ▶ Der Verteidiger darf nur im Bereich zwischen Tor und den ersten Starthütchen attackieren.

