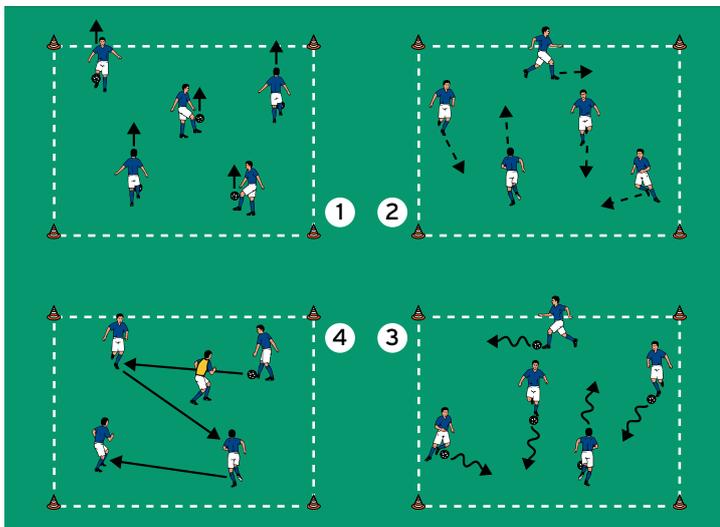


THEMA: KLEINE SPIELE AUF ENGEM RAUM



AUFWÄRMEN 1:

FELDER-VARIATION

ORGANISATION

- ▶ 4 Felder errichten und durchnummerieren
- ▶ 4 Gruppen zu je 5 Spielern bilden und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Die Spieler in den Feldern 1 und 3 haben je 1 Ball
- ▶ In Feld 4 einen weiteren Ball bereithalten
- ▶ Die Gruppe in Feld 4 stellt 1 Verteidiger

ABLAUF

- ▶ Die Gruppen müssen in den Feldern unterschiedliche Aufgaben absolvieren:
 - Feld 1: Die Spieler jonglieren ihren Ball.
 - Feld 2: Die Spieler laufen durch das Feld und bauen verschiedene Elemente aus dem Lauf-ABC in ihre Bewegungen ein (z. B. Hopselauf, Skip-pings, Anfersen usw.).
 - Feld 3: Die Spieler dribbeln frei im Feld umher und führen verschiedene Finten aus (z. B. Schere, Übersteiger usw.).
 - Feld 4: 4-gegen-1-Eckespiel mit 2 Kontakten (annehmen, passen).
- ▶ Auf ein Trainerkommando rücken die Gruppen jeweils ein Feld weiter.

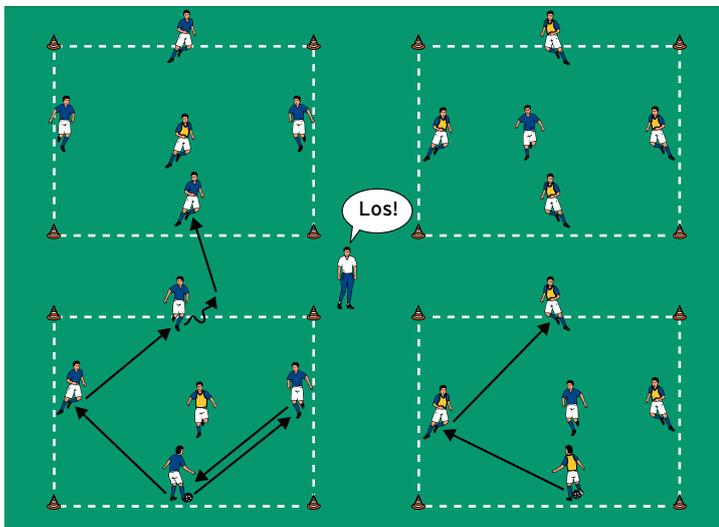
VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer gibt Finten und Laufaufgaben fest vor.
- ▶ Die Spieler in Feld 4 müssen im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beim Felderwechsel verbleiben die Bälle in den Feldern.
- ▶ Im 4 gegen 1 in Feld 4 muss jeweils der Spieler in die Mitte, der den Ball verliert bzw. einen Fehler macht.

THEMA: KLEINE SPIELE AUF ENGEM RAUM



AUFWÄRMEN 2:

4-GENEN-1-LEITER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Pro Mannschaft 2 Störspieler benennen
- ▶ Die Teams stellen sich jeweils in 2 gegenüberliegenden Feldern auf
- ▶ Pro Doppel-Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler in den Feldern mit Ball im 4 gegen 1 mindestens 4-mal in den eigenen Reihen zu.
- ▶ Gelingt dies, so versuchen sie, zu einem Mitspieler ins jeweils andere Feld zu passen.
- ▶ Dieser startet jeweils die nächste Passfolge im 4 gegen 1 usw.
- ▶ Jedes Zuspiel ins jeweils andere Feld ergibt 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- ▶ Welche Mannschaft gewinnt in 2 Minuten die meisten Punkte?

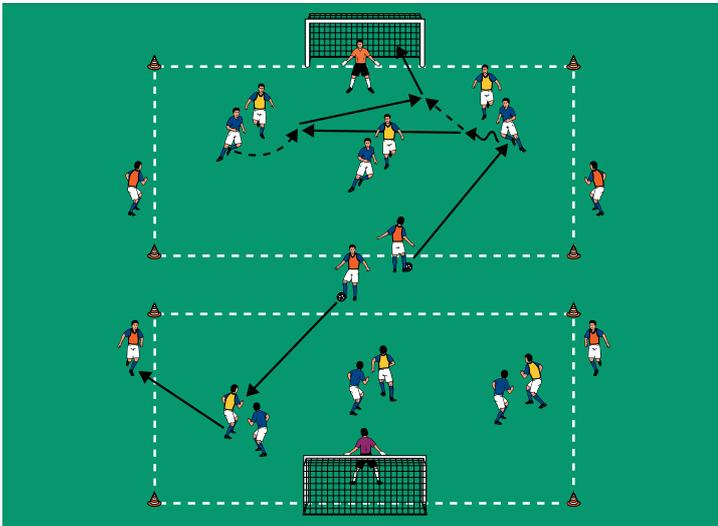
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen jeweils im Direktspiel agieren.
- ▶ Mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Störspieler nach jeweils 2 Minuten wechseln.
- ▶ Durch den Verknüpfung von 2 Feldern erhält das bekannte 4-gegen-1-Eckespiel einen neuen Reiz.

THEMA: KLEINE SPIELE AUF ENGEM RAUM



HAUPTTEIL 1:

3 PLUS 3 GEGEN 3 I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit je 1 Tor errichten
- ▶ 6 Teams zu je 3 Spielern bilden
- ▶ Je 1 Team agiert als Anspieler an den Linien der Felder
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 auf das Tor mit Torhüter.
- ▶ Die Ballbesitzer können die neutralen Anspieler jeweils einbeziehen.
- ▶ Sie müssen sich jedoch mindestens 3-mal in den eigenen Reihen zuspieren, ehe sie auf das Tor mit Torhüter abschließen dürfen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, sofort die Aufgaben wechseln.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 2 Minuten.

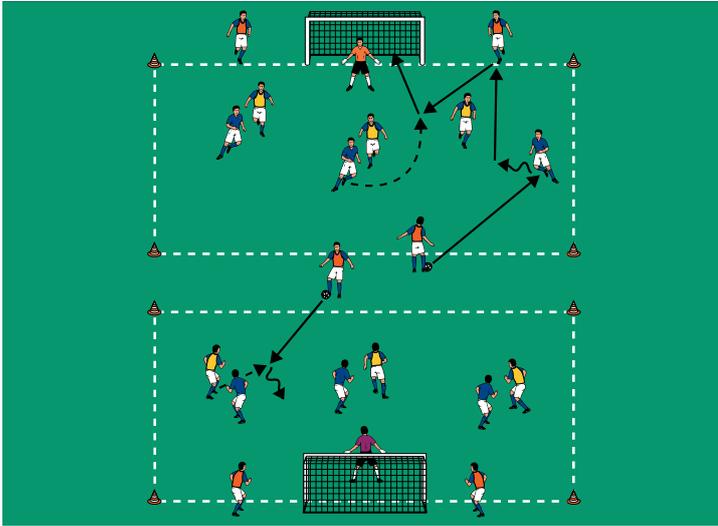
VARIATIONEN

- ▶ Die Anpieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Die Ballbesitzer müssen sich jeweils 5-mal in den eigenen Reihen zuspieren, ehe sie auf das Tor mit Torhüter abschließen dürfen.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jeder Angriff wird vom Anspieler an der Kopfseite des jeweiligen Feldes aus gestartet.
- ▶ Dieser passt jeweils zur berechtigten Mannschaft.
- ▶ Zielstrebig abschließen!

THEMA: KLEINE SPIELE AUF ENGEM RAUM



HAUPTTEIL 2:

3 PLUS 3 GEGEN 3 II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Jetzt postieren sich jeweils 2 Anspieler seitlich von den Toren auf den Grundlinien

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen, im 3 plus 3 gegen 3 auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so müssen sie zunächst zum gegenüberliegenden Anspieler passen, um das Angriffsrecht zu tauschen.

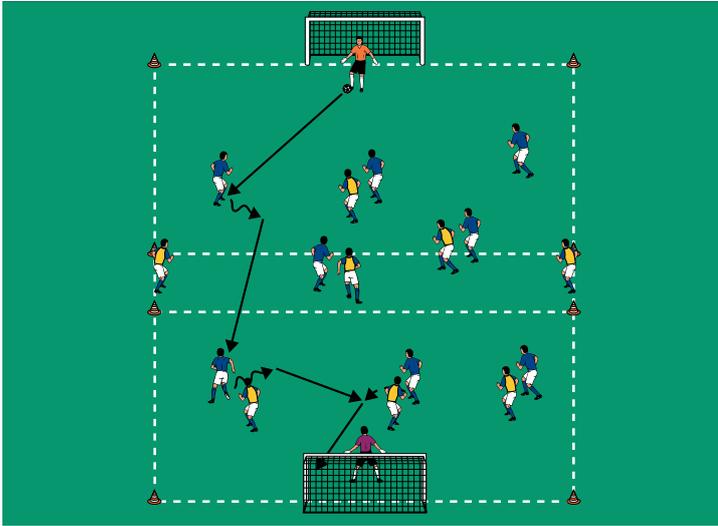
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Treffer, die direkt im Anschluss an das Zuspiel eines Anspielers erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Bei Reaktions- und Torschusspielen können die Anspieler durchaus auch neben dem Tor postiert werden, auch wenn die Positionierung nicht spielnah ist.
- ▶ Die Spielzeit ist bewusst kurz gehalten, da die Intensität in diesem Spiel sehr hoch ist.

THEMA: KLEINE SPIELE AUF ENGEM RAUM



SCHLUSSTEIL:

8 GEGEN 6 PLUS 2

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 1 Mittelzone markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 2 Spieler von Gelb an den Seitenlinien der Mittelzone postieren

ABLAUF

- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht und versucht, im 8 gegen 6 auf das gegenüberliegende Tor zu treffen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf das jeweils andere Tor.
- ▶ Dabei dürfen sie die seitlichen Anspieler jederzeit einbeziehen.
- ▶ Nach jeweils 5 Minuten das Angriffsrecht tauschen.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anpieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Die Anpieler dürfen nach einem Zuspiel ins Feld dribbeln.
- ▶ Die Mittelzone entfernen und zum Schluss freispielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Überzahlsituation im Feld garantiert auch im Abschlusspiel möglichst viele Torabschlüsse.
- ▶ Ansonsten läuft das Spiel weitestgehend frei ab.