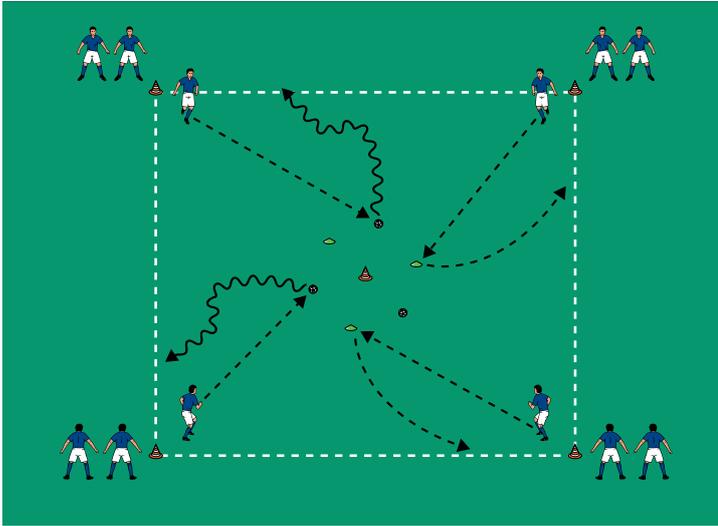


## THEMA: TECHNIK- UND TAKTIKSPIELE



### AUFWÄRMEN 1:

#### AKTIONS-KOPIE

##### ORGANISATION

- ▶ Mit Hütchen ein Quadrat errichten
- ▶ In der Mitte des Feldes 3 Hütchen und 3 Bälle bereitlegen
- ▶ 4 Gruppen bilden

##### ABLAUF

- ▶ Die Startspieler laufen ohne Ball ins Feld, holen sich einen Ball oder ein Hütchen und kehren zur Startposition zurück.
- ▶ Mit Ball bauen sie eine Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Mit Hütchen zeigen sie eine Form aus dem Lauf-ABC (z.B. Side-Steps).
- ▶ Am Hütchen werden Ball bzw. Hütchen übergeben und die nachfolgenden Spieler müssen die Aktionen nachmachen.
- ▶ Anschließend werden die Gegenstände wieder in die Feldmitte gelegt und die nachfolgenden Spieler abgeschlagen.

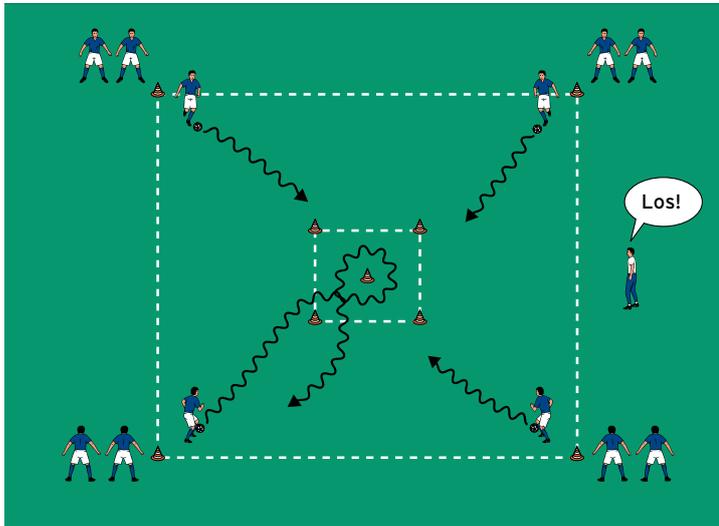
##### VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer gibt die Laufarten und die Finten vor.
- ▶ Temposteigerung nach einigen Durchgängen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Feldmitte sollte durch ein andersfarbiges Hütchen markiert werden.
- ▶ Dieses Hütchen darf nicht von den Spielern genutzt werden.
- ▶ Die Spieler sollen die Aktionen deutlich vormachen.

## THEMA: TECHNIK- UND TAKTIKSPIELE



### AUFWÄRMEN 2:

#### ACHTER-DRIBBLING

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ In der Feldmitte mit Hütchen eine Würfelfünf errichten

##### ABLAUF

- ▶ Auf Kommando des Trainers dribbeln die Startspieler ins Feld und müssen die Hütchen in der Feldmitte so nutzen, dass sie eine Acht dribbeln können.
- ▶ Anschließend dribbeln sie zurück zur Startposition und übergeben den Ball an den nachfolgenden Spieler.
- ▶ Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

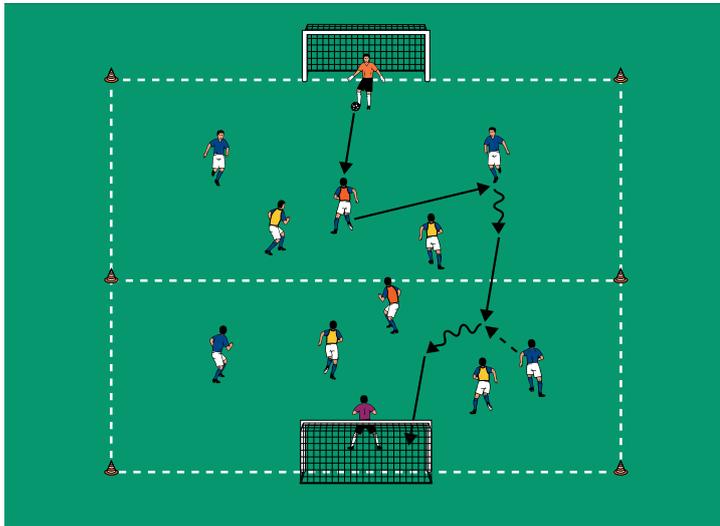
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler bauen auf dem Hinweg eine Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Die Spieler nutzen jeweils unterschiedliche äußere Hütchen für ihre Dribbelacht.
- ▶ Jedes äußere Hütchen darf nur einmal von jeder Mannschaft genutzt werden.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das zentrale Hütchen der Würfelfünf muss stets zuerst angedribbelt werden.
- ▶ Die Ballübergabe an den nachfolgenden Spieler muss am Starthütchen erfolgen.

## THEMA: TECHNIK- UND TAKTIKSPIELE



### HAUPTTEIL 1:

#### SPIEL MIT DEM NEUTRALEN

##### ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld etwa in der Größe eines doppelten Strafraums mit 2 Toren errichten
- ▶ Mit Hütchen die Mittellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 2 neutrale Spieler benennen

##### ABLAUF

- ▶ In jeder Spielfeldhälfte postiert sich jeweils 1 neutraler Spieler.
- ▶ Beide Mannschaften können die neutralen Spieler in ihre Aktionen einbauen.
- ▶ Ansonsten läuft das Spiel frei ab.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

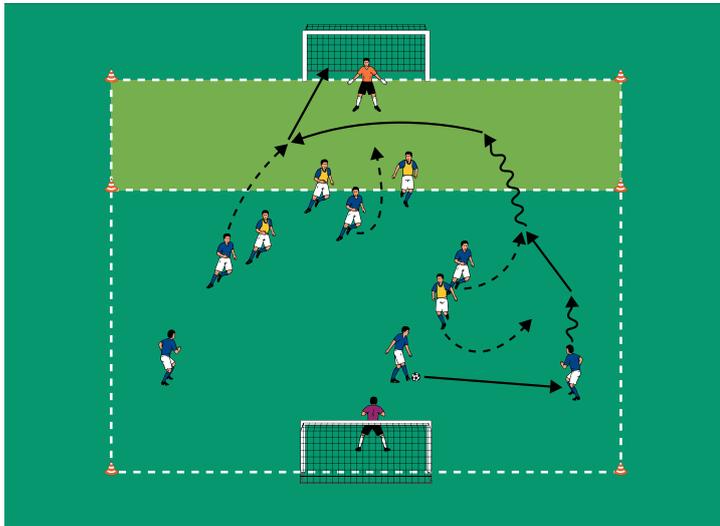
##### VARIATIONEN

- ▶ Die neutralen Spieler müssen mit 2 Kontakten spielen.
- ▶ Tore, die direkt nach einem Zuspiel eines Anspielers erzielt werden, zählen doppelt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler müssen in ihrer Spielfeldhälfte bleiben.
- ▶ Die Spieler sollen die Überzahl nutzen, um das Spiel sicher von hinten heraus aufzubauen.
- ▶ Der neutrale Spieler in der gegnerischen Hälfte eignet sich sehr gut als Anspielstation in der Tiefe.
- ▶ Die neutralen Spieler werden nach jedem Durchgang ausgetauscht.

## THEMA: TECHNIK- UND TAKTIKSPIELE



### HAUPTTEIL 2:

### BONUSZONE

#### ORGANISATION

- ▶ Die Spielfeldgröße und die Organisation beibehalten
- ▶ Mit Hütchen vor einem Tor eine Torzone markieren
- ▶ 6 Angreifer und 4 Verteidiger einteilen
- ▶ Die Torhüter besetzen die Tore

#### ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter der Angreifer gestartet.
- ▶ Treffer, die nach einem Dribbling in die Bonuszone erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das gegenüberliegende Tor.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

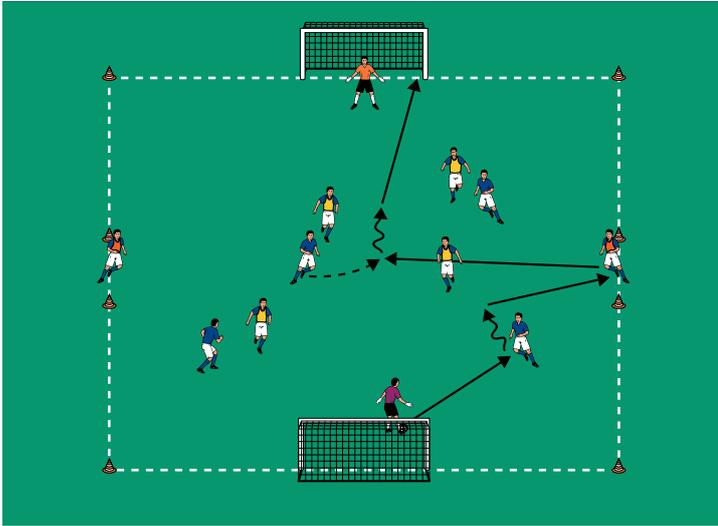
#### VARIATIONEN

- ▶ Konter Tore der Verteidiger zählen doppelt.
- ▶ Die Angreifer haben maximal 8 Pässe, um die Torzone zu gelangen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Torzone fördert das Spiel in die Tiefe.
- ▶ Nach 5 Minuten die Mannschaften neu zusammenstellen.

## THEMA: TECHNIK- UND TAKTIKSPIELE



### SCHLUSSTEIL:

### SEITLICHE ANSPIELER

#### ORGANISATION

- ▶ Die Spielfeldgröße beibehalten
- ▶ Mit Hütchen 2 Zonen an den Seitenlinien markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 2 neutrale Anspieler benennen

#### ABLAUF

- ▶ Die beiden Anspieler besetzen die vorgegebenen Positionen an den Seitenlinien.
- ▶ Spiel im 4 gegen 4.
- ▶ Beide Mannschaften können die Anspieler in den Angriffsaufbau einbeziehen.
- ▶ Es wird ohne Ecken und Einwürfe gespielt.
- ▶ Jede Aktion wird von den Torhütern eröffnet.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

#### VARIATIONEN

- ▶ Tore, die direkt nach einem Anspielerspiel erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Nur die Anspieler dürfen in die Zone vor dem Tor passen.
- ▶ Die anderen Spieler müssen in die Zone dribbeln.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Überzahl kann in diesem Spiel am Flügel genutzt werden.
- ▶ Die Spieler sollten beim Freilaufen stets die Position der Anspieler beachten.
- ▶ Die Anspieler werden nach 5 Minuten ausgetauscht.