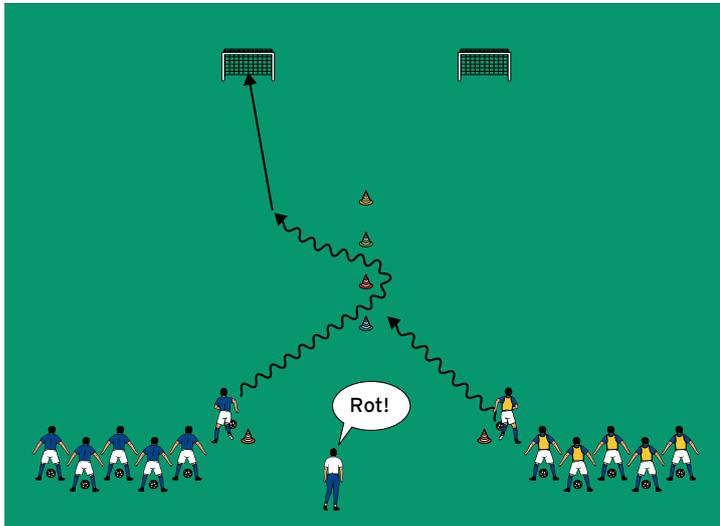


THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



AUFWÄRMEN 1:

DRIBBEL-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ 2 Starthütchen nebeneinander aufstellen
- ▶ 20 Meter vor jedem Starthütchen ein Minitor aufstellen und mittig vor den Starthütchen mit 4 verschiedenfarbigen Hütchen einen Slalomparcours markieren
- ▶ 2 Teams einteilen und die Spieler jedes Teams mit Bällen an jeweils einem Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf
- ▶ Die ersten Spieler jedes Teams umdribbeln das aufgerufene Hütchen im Slalom und schießen auf das jeweilige Minitor ab.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, gewinnt einen Punkt für sein Team.
- ▶ Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

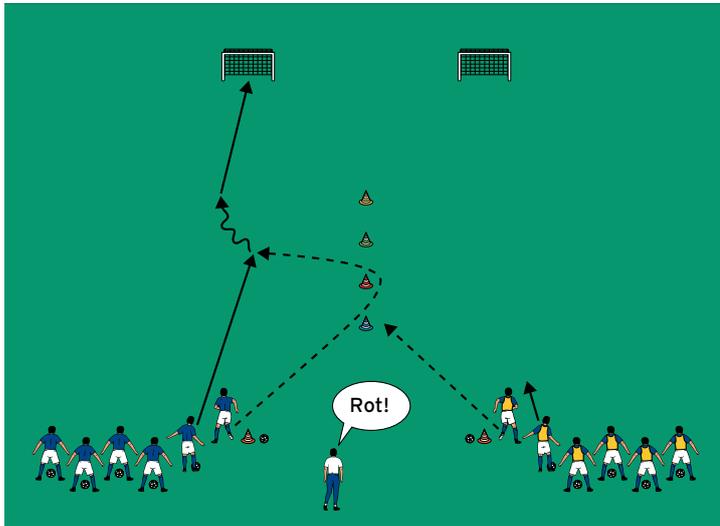
VARIATIONEN

- ▶ Das aufgerufene Hütchen nicht umdribbeln.
- ▶ Den gesamten Slalom durchdribbeln.
- ▶ Die Hütchenfarbe anzeigen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Am aufgerufenen Hütchen orientieren, in freie Räume dribbeln und dem anderen Spieler ausweichen.
- ▶ Den Spielern erklären, dass Zusammenstöße zu Ballverlusten führen und Zeit kosten.
- ▶ Die Distanz der Hütchen im Slalomparcours vergrößern und so die Dribbelaufgabe erleichtern.
- ▶ Als Trainer jeden Punkt laut mitzählen und den Spielstand nach jedem Durchgang ansagen.

THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



AUFWÄRMEN 2:

PASS-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau übernehmen
- ▶ Die Teams beibehalten
- ▶ Der jeweils erste Spieler des Teams hat keinen Ball

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- ▶ Die ersten Spieler jedes Teams umlaufen das aufgerufene Hütchen des Slaloms, fordern ein Zuspiel vom nächsten Spieler, nehmen den Ball zum Minitor vor dem Starthütchen an und mit und schießen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, gewinnt einen Punkt für sein Team. Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

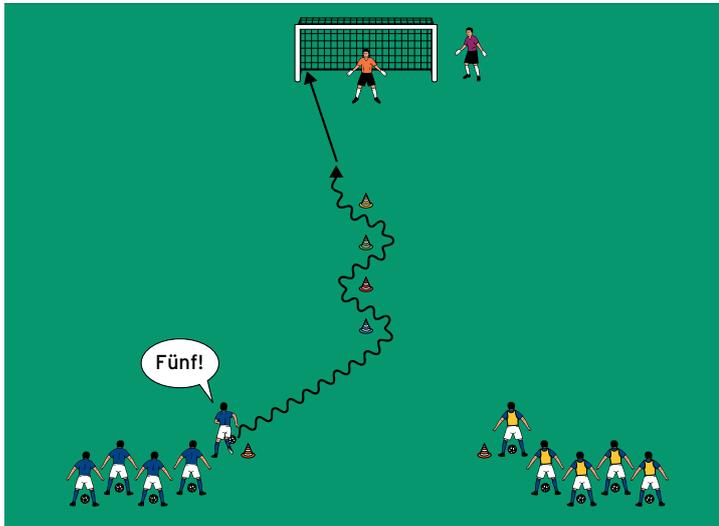
VARIATIONEN

- ▶ Das aufgerufene Hütchen nicht umdribbeln.
- ▶ Den gesamten Slalom durchlaufen.
- ▶ Die Hütchenfarbe anzeigen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Am aufgerufenen Hütchen orientieren, in freie Räume laufen und dem anderen Spieler ausweichen.
- ▶ Haben die Spieler beim Dribbling Schwierigkeiten, wird die Distanz der Hütchen im Slalom verkürzt.
- ▶ Der Pass erfolgt erst, wenn der Mitspieler das Hütchen umlaufen hat und anspielbereit ist.
- ▶ Als Trainer jeden Punkt laut mitzählen und den Spielstand nach jedem Durchgang ansagen.

THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



HAUPTTEIL 1:

DRIBBEL-POKER

ORGANISATION

- ▶ 20 Meter vor einem Tor 2 Starthütchen nebeneinander aufstellen
- ▶ Mittig vor den Starthütchen mit 4 Hütchen einen Slalom aufbauen
- ▶ 2 Teams mit Torhütern einteilen
- ▶ Die Torhüter im Tor und die Spieler jedes Teams mit Bällen an jeweils einem Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Jedes Team startet mit 10 Punkten.
- ▶ Der erste Spieler des Teams setzt eine Punktzahl, durchdribbelt anschließend den Slalom und schießt.
- ▶ Erzielt der Spieler einen Treffer werden dem Team die gesetzten Punkte gutgeschrieben, bei einem Fehlschuss werden die gesetzten Punkte abgezogen.
- ▶ Welches Team hat nach 10 Durchgängen die meisten Punkte?

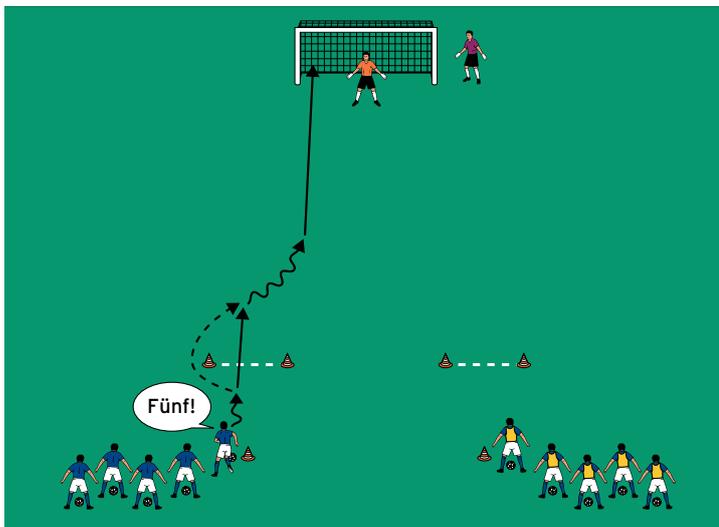
VARIATIONEN

- ▶ Den Slalom von vorne durchdribbeln.
- ▶ Den Parcours umdribbeln.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald der Vordermann geschossen hat.
- ▶ Sobald ein Team keine Punkte mehr hat, hat es verloren.
- ▶ Der jeweils gegnerische Torhüter muss sich im Tor postieren.

THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



HAUPTTEIL 2:

PASS-POKER

ORGANISATION

- ▶ 20 Meter vor einem Tor 2 Starthütchen nebeneinander aufstellen
- ▶ 5 Meter vor jedem Starthütchen jeweils ein 1 Meter breites Hütchentor markieren
- ▶ 2 Teams mit Torhütern einteilen
- ▶ Die Torhüter im Tor und die Spieler jedes Teams mit Bällen an jeweils einem Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Jedes Team startet mit 10 Punkten.
- ▶ Der erste Spieler des Teams setzt eine Punktzahl, dribbelt kurz an, durchspielt das Hütchentor, umläuft das Hütchentor und schießt.
- ▶ Erzielt der Spieler einen Treffer werden dem Team die gesetzten Punkte gutgeschrieben, bei einem Fehlschuss werden die gesetzten Punkte abgezogen.
- ▶ Welches Team hat nach 10 Durchgängen die meisten Punkte?

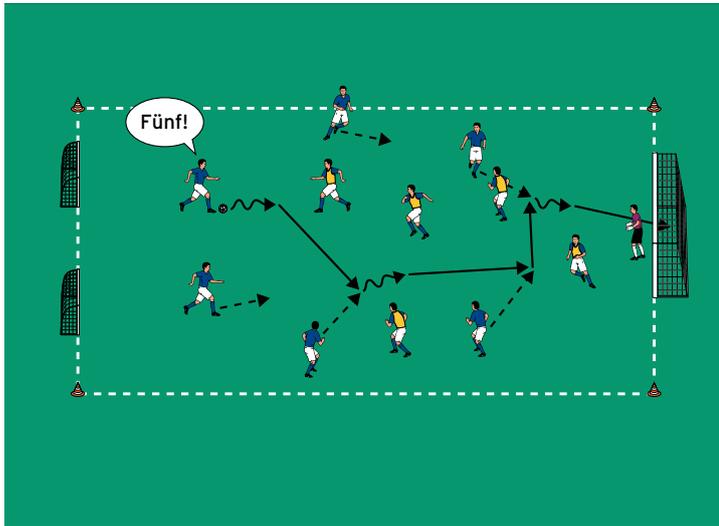
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Nur mit rechts/links schießen.
- ▶ Einen Mitspieler vor dem Hütchentor postieren und das Hütchentor zum Mitspieler durchspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald der Vordermann geschossen hat.
- ▶ Sobald ein Team keine Punkte mehr hat, hat es verloren.
- ▶ Der jeweils gegnerische Torhüter muss sich im Tor postieren.

THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



SCHLUSSTEIL:

SPIEL-POKER

ORGANISATION

- ▶ Ein 40 x 20 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor und auf der anderen Grundlinie 2 Minitor aufstellen
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Jedes Team startet mit 10 Punkten.
- ▶ Spiel im 6 gegen 6.
- ▶ Das eine Team greift auf das Tor, das andere Team auf die Minitor an.
- ▶ Die Teams setzen vor jedem Spiel eine Anzahl an Punkten, die sie im Erfolgsfall gewinnen und im Misserfolgsfall verlieren.
- ▶ Die Spielzeit beträgt jeweils 5 Minuten.
- ▶ Welches Team hat nach 4 Spielen die meisten Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ Nach jedem Treffer die Spielrichtung wechseln.
- ▶ Nach jedem Treffer in einem Minitor die Spielrichtung wechseln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem Spiel wechseln die Teams die Spielrichtung.
- ▶ Sobald ein Team keine Punkte mehr hat, hat es verloren. Anschließend neue Teams bilden und jedes Team wieder mit 10 Punkten starten lassen.
- ▶ Das Team, das das große Tor verteidigt, stellt einen Torhüter.